

TABLE DES MATIÈRES

1. INSTALLATION	2
1.1 AVANT DE COMMENCER	2
1.2 INSTALLATION ET CONFIGURATION	3
2. JOUER À CREATURES 3	6
2.1 LE BUT DU JEU	6
2.2 COMMENT Y PARVENIR ?	6
2.3 L'ESSENTIEL : CE QUE TU DOIS ABSOLUMENT SAVOIR !	7
2.4 POUR COMMENCER	9
2.5 UTILISATION DU COMMUTATEUR DE MONDE	11
3. GUIDE EN SIX ÉTAPES POUR CRÉER TES PREMIERS NORN	12
ÉTAPE 1 : DONNE UN NOM À TON NORN !	12
ÉTAPE 2 : ÉDUIQUER ET SOIGNER TES NORN	12
ÉTAPE 3 : APPRENDS-LEUR À PARLER !	13
CONVERSER AVEC DES NORN	15
ÉTAPE 4 : ÉLÈVE-LES !	17
ÉTAPE 5 : OCCUPE-TOI D'EUX !	18
ÉTAPE 6 : ENTERRE-LES DIGNEMENT !	19
4. LE MONDE ET SES RICHESSES	21
4.1 VISITE GUIDÉE DU VAISSEAU	22
4.1.1 LE TERRARIUM DES NORN	22
4.1.2 LE TERRARIUM DE LA JUNGLE	23
4.1.3 LE TERRARIUM AQUATIQUE	25
4.1.4 LE TERRARIUM DES ÉTTINS	26
4.2 NORN, GRENNELS ET ÉTTINS	27
4.2.1 LES NORN	27
4.2.2 LES GRENNELS	28
4.2.3 LES ÉTTINS	28
4.3 CONNEXION D'AGENTS ET DE PLANS	28
4.3.1 LES BASES DE LA CONNEXION D'AGENTS	29
4.3.2 PLANS	30
4.3.3 CE QUE TU PEUX CONNECTER	31
4.4 LES MACHINES PRINCIPALES	32
4.4.1 ÉNERGIE CHIMIQUE ET RECYCLEURS	32
5. INTERNET ET LE DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT	34
5.1 ÉCHANGER DES CRÉATURES	34
5.2 DÉVELOPPER DES CRÉATURES	35
CRÉDITS	36



1.INSTALLATION

Même dans un monde virtuel, le danger est bien réel !

Il y a plus d'un millier d'années, la civilisation antique des Shees quitta le monde circulaire d'Albia à bord d'un vaisseau spatial géant en quête d'une terre nouvelle, plus sphérique. Lorsque les Grendels les attaquèrent durant leur voyage, les Shees durent s'échapper et se réfugier sur leur nouvelle planète, abandonnant leur vaisseau en orbite.

Le vaisseau est toujours là, et avec ton aide, les Norns survivants peuvent prospérer. Mais prends garde aux Grendels ! Ces méchants animaux vicieux sont déterminés à faire du mal à tes Norns et à voler leurs œufs !

De nombreuses machines perfectionnées sont à ta disposition. Tu peux les connecter et créer ainsi d'énormes appareils automatiques. Le Pont et l'Ingénierie contiennent une immense variété de gadgets qui t'aideront à protéger tes Norns.

Regarde bien où tu mets les pieds... ce monde est une véritable jungle !

1.1 Avant de commencer

Dans ce manuel, tu trouveras beaucoup d'expressions telles que « clique avec le bouton droit de la souris » et « sélectionne ». Par « clique » et « sélectionne », nous entendons déplacer le curseur de la souris ou la main de Creatures 3 (elle remplace ton curseur lorsque tu joues à Creatures 3) sur quelque chose et appuyer sur le bouton gauche de la souris puis relâcher-le. Cliquer avec le bouton droit de la souris correspond au même processus, mais en utilisant le bouton droit de la souris.

Installation de DirectX 7

DirectX : DirectX est le code du programme Microsoft qui permet à des produits tels que Creatures 3 d'accéder facilement aux caractéristiques de ton ordinateur, telles que l'affichage et la carte son.

Le jeu ne peut fonctionner sans DirectX 7. Si tu n'as pas DirectX 7, tu peux l'installer ou le réinstaller à partir du CD. L'installation de DirectX 7 est proposée en option lors de l'installation du jeu. Ce programme peut également être installé en explorant le CD de jeu et en ouvrant le dossier DirectX. Double-clique sur DXSETUP.EXE pour lancer l'installation de DirectX 7.

En utilisant le bouton du programme d'installation de DirectX 7 ou DXSETUP.EXE, tu peux installer ou réinstaller DirectX 7, tester la certification de tes pilotes, ou rétablir tes anciens pilotes audio et vidéo.

Dégagement de responsabilité pour DirectX

Creatures 3 utilise les pilotes son et vidéo de DirectX. DirectX est un outil de programmation créé par Microsoft, et son installation peut entraîner des problèmes vidéo ou des anomalies de système dans les ordinateurs non compatibles avec DirectX. DirectX est un produit Microsoft et en tant que tel, l'éditeur ne peut être tenu responsable des changements occasionnés dans ton système lors de l'installation de ce produit. Si les problèmes liés à DirectX ne peuvent être résolus en mettant à jour les derniers pilotes Windows de ta carte vidéo, contacte soit Microsoft soit ton fabricant de carte vidéo pour obtenir une assistance technique.

Microsoft est détenteur des droits de propriété intellectuelle liés à DirectX. Une licence limitée est accordée à l'utilisateur pour l'utilisation de DirectX avec un système d'exploitation Microsoft.

1.2 INSTALLATION ET CONFIGURATION

Bienvenue dans Creatures 3 ! Tout d'abord, installe ton jeu sur ton ordinateur. Creatures 3 requiert la configuration suivante :

- Un ordinateur avec processeur MMX d'au moins 200 Mhz (ou équivalent)
- Windows 95 ou 98
- 32 Mo de RAM
- 350 Mo d'espace disque disponible
- Une carte son dont les pilotes sont compatibles avec DirectX (bien que Creatures 3 fonctionne sans !)
- Une carte vidéo dont les pilotes sont compatibles avec DirectX
- Un lecteur CD-ROM ou DVD-ROM

Pour installer Creatures 3 sur ton ordinateur, suis les étapes suivantes :

1. Insère le CD-ROM dans ton lecteur CD-ROM.
2. Après quelques secondes, une fenêtre apparaît et te propose de regarder la séquence d'introduction ou d'installer le produit. Clique sur « Installer ».

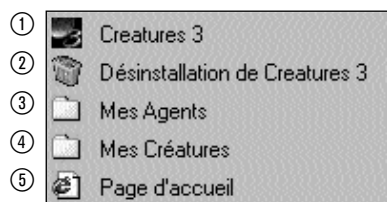
‡ **Rien ne se produit !** Le programme d'exécution automatique n'est peut-être pas installé sur ton ordinateur. Double-clique sur l'icône Poste de travail située sur ton bureau. Double-clique ensuite sur l'icône du lecteur CD-ROM. Si la fenêtre mentionnée ci-dessus ne s'affiche toujours pas, double-clique sur l'icône « Autorun.exe ».
3. Le programme d'installation s'exécute. Suis les instructions à l'écran. Lorsque le d'installation te demande si tu souhaites installer DirectX, **nous te conseillons de cliquer sur le bouton « Oui », car Creatures 3 ne peut fonctionner sans ce programme.** Si une version plus récente de DirectX est déjà installée sur ton ordinateur, le processus d'installation ne l'écrasera pas.



4. Une fois l'installation terminée, tu devras peut-être redémarrer ton ordinateur. Si c'est le cas, un message à l'écran te le fera savoir.

Et voilà ! Tu peux maintenant jouer à Creatures 3 sur ton ordinateur. Tu peux lancer le jeu en sélectionnant « Creatures 3 » dans le menu DEMARRER. Si tu as accepté les réglages par défaut lors de l'installation (c'est-à-dire si tu as cliqué sur le bouton SUIVANT sans modifier d'options), tu peux exécuter Creatures 3 de la façon suivante :

1. Clique sur le bouton DEMARRER.
2. Clique sur « Programmes ».
3. Clique sur « Creatures 3 ».
4. Clique à nouveau sur « Creatures 3 ». Dans ce menu, tu trouveras d'autres options qui te permettront de désinstaller, si tu le souhaites, Creatures 3.



- ① Lance Creatures 3.
- ② Ouvre le navigateur Internet par défaut et tente de te connecter à la page d'accueil de Creatures 3.
- ③ Ouvre le dossier « Mes créatures ». Lorsque tu exportes tes créatures hors du monde pour les échanger avec des amis, ou pour obtenir

d'autres créatures que tu souhaites intégrer dans ton monde, utilise ce dossier.

④ Ouvre le dossier « Mes agents ». Lorsque tu élabores un plan pour connecter des agents (voir page 43), c'est ici que tu les retrouves ! Tu peux également utiliser les plans d'autres joueurs en les plaçant dans ce dossier.

⑤ Désinstalle Creatures 3 de ton disque dur.

Le CD-ROM Creatures 3 doit être installé dans le lecteur pour que Creatures 3 puisse fonctionner !

Tu peux quitter Creatures 3 en utilisant le menu Options situé à droite de l'écran Creatures 3 ou en appuyant sur la touche Echap. Lorsque tu quittes Creatures, **ta partie sera automatiquement enregistrée**. Lorsque tu redémarres le jeu, il reprend là où tu l'avais laissé.

Remarque : lorsque tu joueras, tu remarqueras peut-être de temps en temps une courte pause dans le jeu. Ces pauses correspondent aux moments où Creatures 3 fait une copie de sauvegarde de tes créatures et de ton monde, au cas où un problème surviendrait (si ton ordinateur se bloquait par exemple). Ta partie pourrait alors être récupérée à partir de la copie de sauvegarde.

Conseil : au secours ! Creatures 3 a subitement disparu !

Creatures 3 s'exécute sur la totalité de l'écran. Si d'autres programmes sont en cours, ils peuvent parfois interrompre Creatures 3. Si l'icône Creatures 3 est toujours présente sur la barre des tâches, tu peux retrouver la fenêtre de jeux en cliquant sur l'icône.



2. JOUER À CREATURES 3

2.1 Le but du jeu

Ton but est d'élever une population de Norns. Les Norns sont des créatures créées il y a mille ans par une civilisation avancée appelée Shee. Les Norns vivent environ sept heures et possèdent leur propre système sanguin, leur propre cerveau et leur propre système génétique, appelée ADN numérique des créatures. Ce sont des animaux paisibles et amicaux. Ils peuvent apprendre à soutenir des conversations simples, ils adorent les carottes et le fromage et sont une espèce en voie de disparition. Pourquoi ? Parce que ceux qui veillaient sur eux, les Shees, ont quitté le vaisseau spatial pour se rendre sur une autre planète. Sans l'aide et l'attention des Shees, les Norns sont exposés à toutes sortes de dangers : des Grendels vicieux et dangereux aux bactéries invisibles qui flottent autour du vaisseau.

Si tu les aides, les Norns peuvent prospérer. Protège-les, éduque-les et construis de grandes machines automatiques pour t'aider à atteindre ton but. A la fin, tu seras peut-être celui qui a élevé des Norns capables de combattre les attaques des Grendels sans que tu aies besoin d'intervenir ! C'est un vrai défi. L'horreur de la nature t'attend de pied ferme et fera tout pour se mettre en travers de ton chemin... Bonne chance !

2.2 Comment y parvenir ?

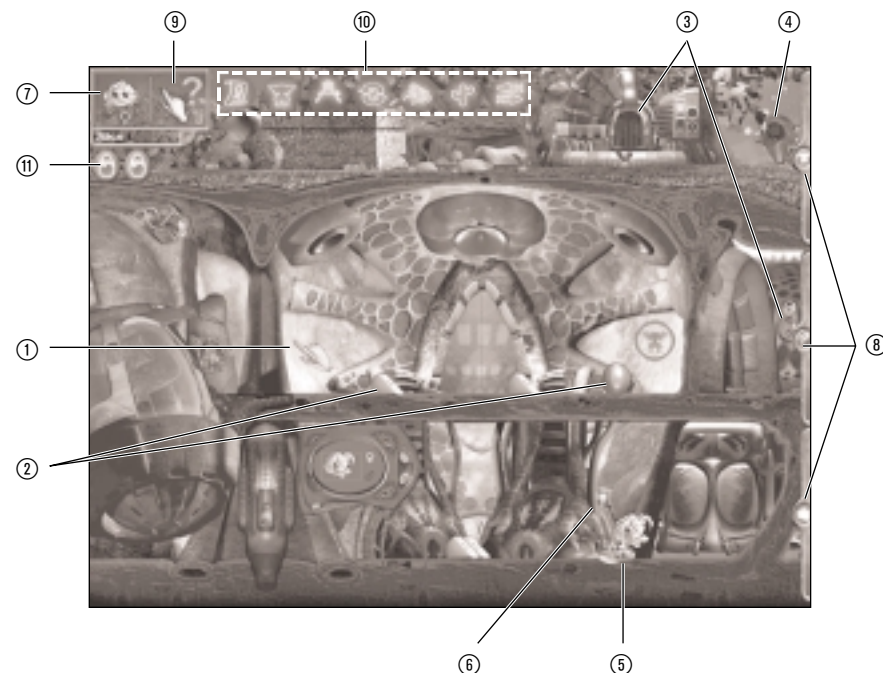
Les Norns sont semblables à de véritables animaux. Ils mangent, dorment, communiquent, jouent, apprennent, se reproduisent et meurent. Les Norns sont des créatures robustes dotées d'un instinct de survie puissant. S'ils disposent de suffisamment de temps, ils arriveront à comprendre comment se débrouiller seuls. Cependant, ton aide peut les aider à progresser plus vite et à vivre plus heureux. Tu ne contrôles pas directement les Norns, car ce sont des êtres vivants. Tu peux leur demander de faire quelque chose, mais ils choisiront peut-être de faire autre chose. Avec le temps, si tu les traites correctement, ils apprendront à te respecter et ils t'écouteront. Dans Creatures 3, ta tâche comprend donc de multiples aspects, dont :

- **Eduquer et faire éclore les Norns.** Les Norns se reproduiront d'eux mêmes, mais tu dois introduire la population avec soit un **Couple de départ** (un mâle et une femelle Norns pré-éduqués), soit avec des **Œufs** (tu fais éclore tes propres Norns dès le départ). Utilise la **Salle d'apprentissage** pour leur apprendre les bases du langage, de façon à ce qu'ils puissent communiquer avec toi et entre eux.
- **Soigner tes Norns.** Tout comme de véritables animaux, les Norns peuvent tomber malades ou se blesser. Tu peux diagnostiquer les problèmes et les traiter dans l'**Infirmierie**, située sur le **Pont du vaisseau**.
- **Protéger tes Norns.** Tu peux construire de grandes machines pour t'aider à protéger tes Norns et à t'occuper d'eux. Ces systèmes, plus importants, sont obtenus en connectant plusieurs machines de taille plus petite.
- **Élever des Norns.** Tu peux encourager tes Norns à se reproduire en les réunissant au bon endroit au bon moment. Les Norns entrent dans l'adolescence après environ 30 minutes et sont en âge de se reproduire au bout de 45 minutes.

2.3 L'essentiel : ce que tu dois absolument savoir !

Creatures 3 se déroule dans un grand vaisseau spatial composé d'une section centrale appelée **Couloir principal**, avec **le Pont** à une extrémité et **l'Ingénierie** à l'autre extrémité. Il existe également quatre grands environnements, séparés du couloir principal, appelés Terrariums. Chacun d'eux a sa propre écologie, ses propres dangers et sa propre chaîne alimentaire. Reporte-toi au chapitre 4 pour obtenir plus de détails sur la totalité du vaisseau.

Voici à quoi ressemble en général l'écran de Creatures 3 :



- ① **La main.** Elle te représente dans le monde. Tu peux la déplacer à l'aide de la souris. La main est un agent (voir ci-dessous).
- ② **Agents.** Un agent est un objet du monde. Chaque objet existant dans le monde (que ce soit une plante, une abeille, une porte, un Norn ou même la main) est un agent. Bon nombre d'agents exécutent des actions. Les créatures peuvent déclencher des actions en jouant avec des agents. Tu peux provoquer ces actions en cliquant sur les agents entiers ou sur les boutons et commandes de ces agents.
- ③ **Agents machine.** Ce sont des agents au même titre que les plantes et les animaux, mais elles possèdent des ports de connexion leur permettant de se connecter entre elles pour former de plus grandes machines capables d'effectuer des tâches plus importantes.
- ④ **Ramasser un agent.** Beaucoup d'agents peuvent être ramassés. Tu peux ramasser un agent en déplaçant la main au-dessus de lui et en cliquant dessus avec le bou-

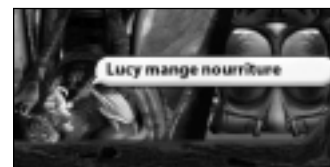


ton droit de la souris. Si tu cliques une deuxième fois sur le bouton droit de la souris, l'agent sera relâché et tombera au sol, sous l'effet de la gravité (à moins que l'agent ne soit une abeille ou un oiseau, auquel cas il s'envolera !). Tu ne peux pas ramasser de Norns ! Cependant, lorsque tu cliques sur eux avec le bouton droit de la souris, tu peux les prendre par la main et ils deviennent automatiquement la créature actuellement sélectionnée.

- ⑤ **Une créature.** Les Norns, les Grendels et les Ettins sont différents des autres agents du monde. Ces agents ont leur propre ADN digital des créatures et ont un cerveau et une biochimie génétiquement spécifiés. Ils peuvent apprendre et s'adapter d'une manière comparable à la nôtre. Chaque créature possède sa propre personnalité.
- ⑥ **Créature actuellement sélectionnée.** La petite flèche rouge indique la créature actuellement sélectionnée. L'écran se déroulera automatiquement pour que la créature actuellement sélectionnée soit toujours à l'écran. Tu peux changer de créature actuellement sélectionnée en appuyant sur la touche de TABULATION ou en utilisant le Sélecteur de créature (voir ci-dessous).
- ⑦ **Visualisation Tête Haute ou VTH.** Il affiche la tête de la créature actuellement sélectionnée, son nom et son sexe. Il comprend également un bouton Infos agents (voir ci-dessous). Si tu possèdes plus d'une créature et que tu appuies plusieurs fois sur la touche de tabulation, tu passeras en revue toutes les créatures et les différentes informations se rapportant à chacune d'elles. Le visage en haut à gauche de l'écran est celui de la créature actuellement sélectionnée. Tu peux cliquer dessus avec le bouton gauche de la souris pour te concentrer sur cette créature ou appuyer dessus avec le bouton droit de la souris pour passer en revue toutes les créatures du monde.
- ⑧ **Éléments de l'interface de l'utilisateur.** Creatures 3 comporte 3 menus : le menu Sélecteur de Norn, le menu Options et le menu Inventaire. Si tu cliques sur l'un de ces onglets, le menu s'ouvrira. Clique à nouveau sur l'onglet pour le refermer. Le Sélecteur de Norn te donne accès à des informations générales sur toutes tes créatures et te donne leur nom. Pour qu'une créature devienne la créature sélectionnée, clique sur elle. Le menu Options comporte les fonctionnalités des commandes de base, telles que l'activation ou la désactivation des effets sonores et de la musique, et l'option pause. L'Inventaire se présente sous la forme d'une petite boîte que tu peux transporter partout avec toi. C'est très pratique pour stocker des machines, de la nourriture et tout ce dont tu as besoin pour prendre soin de tes Norns.
- ⑨ **Infos agents.** Tu peux obtenir des informations sur les agents en utilisant les Infos agents. Lorsqu'un point d'interrogation s'affiche à côté de la main, clique sur un agent avec le bouton droit de la souris (le bouton gauche indique le nom de l'agent pour permettre aux créatures de l'apprendre). Une fenêtre expliquant la nature et la fonction de l'agent apparaît. Si tu utilises les Infos agents sur une créature, des informations utiles à propos de la créature s'afficheront. Tu verras notamment leur album photo, les événements importants de leur passé, et tu pourras les nommer. Ce menu te permet également de taper ton nom dans la boîte de dialogue à côté de la main. Tes Norns t'appelleront ensuite par ce nom.
- ⑩ **Lieu préféré.** Lorsque tu as visité un nouvel endroit du vaisseau, une nouvelle icône apparaît. Tu peux cliquer dessus pour accéder rapidement à cet endroit.
- ⑪ **Événements.** Tu peux voir les événements les plus importants, tels que les grossesses, les naissances et les décès. Clique sur un événement pour l'effacer, te retrouver là où il a eu lieu ou pour trouver la créature concernée.

Tu peux de plus utiliser certains raccourcis clavier qui te faciliteront la tâche :

- TAB Passer les créatures en revue.
- ECHAP Quitter Creatures 3. Une boîte de dialogue te demandant de confirmer ta décision apparaît, au cas où tu ne serais pas sûr de vouloir quitter la partie.
- F1 Activer/désactiver les Infos agents.
- F6-F12 Touche de raccourcis de parole. Ces touches sont prédéfinies et contiennent certaines phrases qu'il est utile d'apprendre à tes créatures.
- CTRL-S Pour répéter la dernière phrase que tu as tapée, maintiens la touche CTRL (contrôle) enfoncée et appuie sur la touche S.



Si tu tapes simplement sur le clavier, une « bulle de texte » apparaît. C'est ainsi que tu communique avec tes créatures ! Si tu tapes une phrase, « mange fruit » par exemple, chaque créature se trouvant à proximité entendra cette phrase. Si elles la comprennent, elles envisageront peut-être d'exécuter l'action. Si tu souhaites t'adresser à une créature en

particulier, tu peux ajouter le nom de la créature concernée avant la phrase. Ainsi, « Lucy mange nourriture » sera directement adressé au Norn nommé « Alice ».

Si tu fais apparaître involontairement une bulle, appuie plusieurs fois sur la touche retour arrière jusqu'à ce qu'elle disparaisse.

2.4 Pour commencer

La première fois que tu joueras à Creatures 3, on te demandera de donner un nom à ton monde. Ainsi, si tu envoies par courrier électronique des créatures à d'autres joueurs de Creatures 3, ils sauront d'où vient le Norn. Le plus simple est d'entrer ton nom.

Après une courte pause, deux possibilités s'offrent à toi. Tu peux soit commencer avec deux Norns adultes pré-éduqués « prêts à se reproduire » (le **Couple de départ**), soit faire éclore tes propres Norns à partir d'œufs. Si tu as déjà joué aux versions précédentes de Creatures, tu préféreras sans doute commencer avec les œufs. Si tu as envie de t'amuser, de faire des expériences et de mieux comprendre ce que prendre soin d'un Norn implique, nous te recommandons de choisir le **Couple de départ**. La fenêtre d'options ressemble à celle présentée en haut de la page suivante :





.....
Conseil : j'ai commencé avec des œufs et je voudrais un Couple de départ !

Si le choix que tu as fait ne te convient plus, et que tu souhaites par la suite commencer avec un couple de départ, tu peux créer un nouveau monde grâce au commutateur de monde (voir paragraphe 2.5).

.....

.....
Conseil : je ne veux pas de ces œufs, je veux pouvoir choisir la race et le sexe de mes œufs !

Si tu es un utilisateur expérimenté et que tu souhaites mener une expérience sur les races dans un nouveau monde en utilisant des Norns de la race de ton choix, tu devras exporter les deux premiers Norns du jeu (soit le couple de départ, soit les deux œufs initiaux). Il faut ensuite utiliser la Machine à œufs de Norns pour obtenir des œufs de la race désirée : Bruin, Bengal ou Civet. Il est également possible de placer les œufs de départ dans l'inventaire ou dans l'eau pour les empêcher d'éclore.

.....

Si tu as sélectionné le bouton Œufs :

Creatures 3 démarrera avec deux œufs qui se trouveront juste à côté de la Machine à œufs. L'un d'eux contient un Norn femelle et l'autre un Norn mâle. Ramasse les œufs (à l'aide du bouton droit de la souris) et lâche-les dans l'agent incubateur.

Ils éclore en 10 secondes. Après l'éclosion, ton Norn nouveau-né surgira de l'incubateur.



Si tu as sélectionné le bouton Couple de départ :



Creatures 3 démarrera avec deux Norns, un mâle et une femelle, tous deux en âge de procréer. Ils se trouveront près de l'incubateur (voir plus haut).

Ce couple de départ s'est échappé du bassin pour se rendre dans le Terrarium des Norns tout à fait à droite avant qu'une photo ait pu être prise !

2.5 Utilisation du commutateur de monde



A chaque fois que tu quittes Creatures 3 ou que tu redémarras l'ordinateur lors de la première utilisation, le commutateur de monde s'affiche. Dans Creatures 3, tu peux jouer dans plusieurs mondes complètement indépendants les uns des autres. Ainsi, tous les membres de ta famille peuvent jouer dans leur propre monde, avec leurs propres créatures. Ensuite, une liste répertoriant tous les mondes à ta

disposition s'affiche, et tu peux choisir celui que tu souhaites charger.

Options du commutateur de monde

Liste des mondes.

Cette liste répertorie tous les mondes que tu as créés. Pour sélectionner l'un d'entre eux, clique dessus. Pour charger un monde, l'effacer ou le protéger par un mot de passe, sélectionne-le. Si tu double-cliques dessus, le monde est sélectionné puis chargé automatiquement.

Charger un monde.

Clique sur cette commande pour lancer Creatures 3 avec le monde actuellement sélectionné.

Protéger un monde par un mot de passe.

Tu peux si tu le souhaites attribuer un mot de passe à ton monde. Tu devras entrer le mot de passe lorsque tu essaieras de charger ce monde. N'oublie pas ton mot de passe !

Supprimer un monde.

Si tu as exploré toutes les possibilités d'un monde, tu peux le supprimer en cliquant sur le bouton « Supprimer le monde sélectionné. Attention : si tu supprimes un monde, il est irrémédiablement perdu, ainsi que toutes les créatures qui le peuplaient ! Si tu as attribué un mot de passe à ton monde, tu devras l'entrer pour pouvoir effacer le monde.

Créer un nouveau monde.

Cette option te permet de créer un nouveau monde. On te demandera de le nommer, après quoi il se chargera automatiquement.

Quitter Creatures 3.

Clique sur ce bouton pour quitter Creatures 3 et retourner à ton bureau.

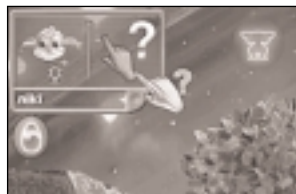


3. GUIDE EN SIX ÉTAPES POUR CRÉER TES PREMIERS NORN

Etape 1 : Donne un nom à ton Norn !

Tu peux nommer tes Norns à l'aide des **Infos agents**. Appuie sur la touche F1 ou clique sur Infos agents pour activer les commandes de la VTH (en haut à gauche de l'écran).

Un point d'interrogation apparaîtra à côté de la main.



Sélectionne les Infos agents à l'aide de la VTH. Appuie sur F1 pour activer ou désactiver l'aide.

Clique dans la boîte de dialogue et tape le nom de ta Créature.

Ferme la fenêtre en cliquant sur le bouton de fermeture rond en haut à gauche. Si tu cliques sur le menu **Créatures**, tu verras le nom de ta créature à l'écran.

A partir du moment où une créature a un nom, tu peux t'adresser à elle en particulier.



Etape 2 : Eduquer et soigner tes Norns

Tes Norns apprendront eux-mêmes à distinguer les mauvaises actions des bonnes actions. Par exemple s'ils touchent du feu, ils se brûleront et sauront qu'il ne faut pas recommencer. De la même manière, ils s'apercevront que manger apaise la faim, et chercheront donc de la nourriture à chaque fois qu'ils en ressentiront le besoin.

Bien qu'ils soient capables d'apprendre beaucoup par eux mêmes, tu peux les aider en récompensant ou en punissant leurs actes. Si tu cliques sur le nez d'un Norn, tu entends un petit bruit lorsque tu le chatouilles. Ceci fait office de récompense et le Norn se sent plus heureux et détendu. A l'inverse, si ton Norn a fait quelque chose de stupide ou dangereux, clique sur son derrière pour lui donner une petite fessée.

Plus tard, lorsque tes Norns sauront parler, tu pourras abandonner les punitions physiques pour leur expliquer verbalement ce qui est bien et ce qui est mal (voir Etape 3).



Punition : une petite fessée...



... et une chatouille en guise de récompense !

Etape 3 : Apprends-leur à parler !

Les Norns parlent une langue simple qui leur permet de communiquer avec toi et entre eux. Généralement, les phrases sont de type nom-verbe, comme par exemple « Mélanie mange nourriture ». Les Norns sont également capables de dire des choses telles que « Mélanie très fatiguée ». Ceci te permet de savoir quel est le problème principal d'un Norn et de l'aider en conséquence. Tu peux apprendre à parler à tes Norns de différentes manières :

En nommant les agents.

Chaque agent possède un nom de catégorie tel que « Fruit », « Nourriture » ou « Machine ». Tes créatures peuvent facilement apprendre ces noms de catégorie. Il te suffit d'appuyer sur F1 pour activer les Infos agents, et de cliquer avec le bouton gauche de la souris sur l'agent dont tu veux que tes créatures apprennent le nom.



Clique sur un objet pour nommer la catégorie

Toutes les créatures se trouvant à proximité entendront le nom de catégorie et commenceront à l'apprendre. Les Norns auront besoin d'entendre plusieurs fois le nom pour l'apprendre, il te faudra donc sans doute cliquer plusieurs fois sur l'agent.

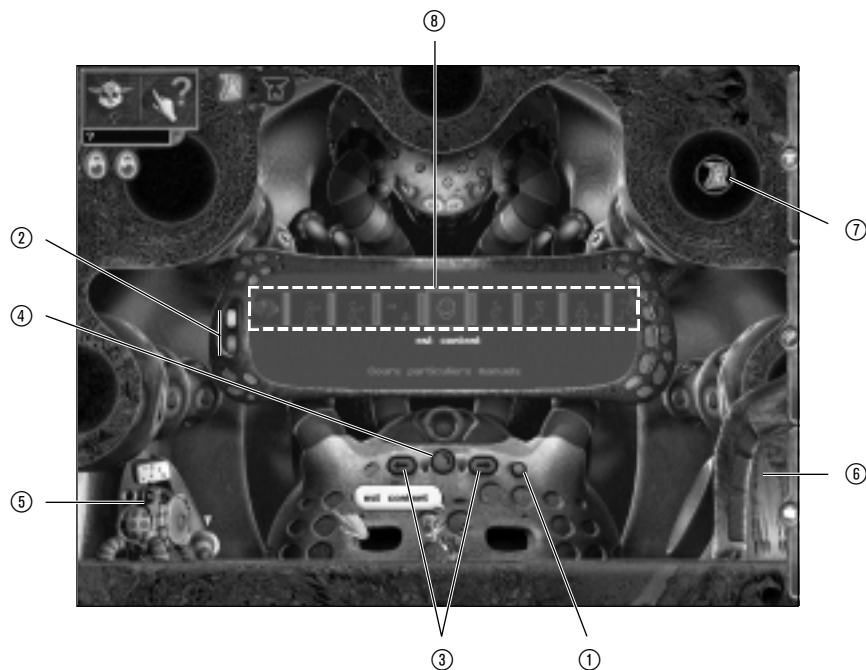


En nommant des actions et des sentiments.

Il existe deux manières d'y parvenir. La première est d'utiliser la Salle d'apprentissage, située juste au-dessus de la Machine à œufs. La Salle d'apprentissage contient une grande machine spécialement conçue par les Shees pour apprendre à parler aux créatures. Tu peux amener une créature dans cette pièce en la conduisant à côté de la porte et en cliquant sur cette porte.



Voici à quoi ressemble l'Apprentimachine :



- ① **Bouton marche/arrêt.** Clique sur ce bouton pour allumer et éteindre l'Apprentimachine.
- ② **Type de mots.** Cette machine te permet d'apprendre deux catégories de mots à tes Norns : les mots relatifs aux actions et les mots relatifs aux sentiments. Ces boutons permettent de passer d'une catégorie à l'autre.
- ③ **Changer de mot.** Pour passer au mot suivant. Tout comme pour les catégories d'agents, il faudra peut-être plusieurs essais avant que la créature comprenne le mot correctement.
- ④ **Autoprof.** L'Apprentimachine peut être réglée sur le mode automatique. Ce mode passera en revue chaque mot de la machine en continue. Cela te permet de faire autre chose pendant que ton Norn apprend à parler.

- ⑤ **Machine à fromage.** La Machine à fromage donne à manger à tes élèves Norns pendant qu'ils apprennent.
- ⑥ **Porte de sortie.** Cette porte te permet de sortir de la Salle d'apprentissage et te ramène au Terrarium des Norns.
- ⑦ **Pierre du savoir.** Les norns peuvent également apprendre à parler en trouvant des pierres du savoir, telles que celles qui se trouve en dessous. Tu peux en trouver plusieurs, éparpillées autour du vaisseau. Lorsqu'un Norn active une de ces pierres, elle transmet directement toutes sortes de mots dans le cerveau de la créature.



Les pierres du savoir sont très pratiques pour accélérer l'apprentissage.

Converser avec des Norns

Une fois que tes Norns ont appris les mots, tu peux communiquer avec eux. Pour converser avec eux, place la main à côté d'eux (de façon à ce qu'ils puissent t'entendre !) et tape quelque chose. Appuie ensuite sur le bouton Entrée, et tu pourras entendre la phrase. Si tu veux parler à plusieurs créatures à la fois, ne mets pas de noms de créatures dans la phrase. **Si tu ne veux t'adresser qu'à un seul Norn, il te suffit d'utiliser son nom** (par exemple « mange nourriture » sera entendu par tous les Norns suffisamment proches pour entendre, alors que « Alice mange nourriture » ne sera entendu que par le Norn prénommé Alice).

Voici quelques exemples de ce que tu peux faire :

- * Attirer leur attention sur un agent. Pour cela, tape le nom de la catégorie d'agent que tu veux que tes Norns regardent. Tu peux également utiliser le mot « regarde », comme par exemple dans « regarde nourriture » ou « Alice regarde machine ».
- * Savoir ce qu'ils font. Tape « Quoi ». Une créature répondra peut-être quelque chose comme « Mélanie approche nourriture », ce qui signifie que le Norn appelé Mélanie essaie de se diriger vers de la nourriture.
- * Savoir pourquoi ils font quelque chose. Tape « exprime ». Une créature peut répondre en disant « Lucie a faim ».
- * Leur demander de faire quelque chose. Les instructions types que tu peux donner à tes Norns ressemblent à « Alice mange nourriture », « Jennie approche machine », ou « Albert pousse porte ».

Conseil : à quelle catégorie appartient cet agent ?

Si tu n'es pas sûr de la catégorie à laquelle un agent appartient, active les Infos agents et appuie avec le bouton droit de la souris sur l'agent en question. Tu pourras entendre le nom de sa catégorie (et en plus, toutes les créatures à proximité se souviendront de ce mot !).



Pou	Agir sur un agent. Si tu pousses la Machine à fromage tu obtiens une part de fromage. Si tu pousses un ascenseur, il monte. Si tu tires dessus, il descend.
Tire	Agir sur un agent. Fonctionne comme la fonction pousser mais n'agit pas de la même manière sur les agents.
Approche	Marcher en direction d'un agent
Quitte	S'éloigner d'un agent
Frappe	Frapper un agent. Sert surtout à encourager les Norns à frapper les Grendels
Prends	Ramasser un agent
Laisse tomber	Lâcher l'agent que tu portes
Oui	Une autre manière de récompenser une créature pour une bonne action. Revient à chatouiller le nez de la créature.
Non	Une autre manière de punir une créature pour une mauvaise action. Revient à donner une fessée à la créature.
Regarde	Regarder un agent
Mange	Manger un agent
Exprime	Exprimer les besoins et les désirs du moment
Sourit	Un peu comme la fonction « exprime » ; cette fonction demandera à la créature comment elle se sent
Gauche	Se diriger vers la gauche
Droite	Se diriger vers la droite
Quoi	Demande à la créature ce qu'elle est en train de faire
Se repose	Encourage une créature à se reposer. Si la créature est vraiment fatiguée, il est possible qu'elle dorme, mais elle aura peut-être d'autres choses plus importantes à faire.

Les créatures vont développer des relations entre elles, il est donc possible qu'elles expriment leurs sentiments sur les autres créatures. Elles se souviennent des bonnes ou mauvaises expériences qu'elles ont eues avec d'autres créatures, mais ne t'inquiète pas : elles ne resteront pas ennemies pour toujours ! Tu peux savoir ce qu'une créature pense d'une autre en le lui demandant. Par exemple, tape « Albert aime bien Lucie » ou « Albert déteste Lucie » et Albert répondra peut-être par l'affirmative ou la négative.

Conseil : les Norns apprennent les uns des autres !

Les Norns apprennent les uns des autres ! Si tu as un bébé Norn qui ne sait pas parler, tu remarqueras que, petit à petit, il apprendra le langage des créatures de son entourage. Si tu ne surveilles pas un bébé et qu'il est fait prisonnier par des Grendels, ton Norn finira par parler la langue des Grendels. Remarque : les Norns peuvent transmettre ce qu'ils ont appris, et tu assisteras peut-être à ce type de dialogue :

Laura : « Laura a envie d'amidon »

Albert : « Laura mange graine »

Dans cet exemple, Albert a suggéré à Laura de manger des graines car c'est un bon moyen de combler son besoin en amidon.

Etape 4 : Elève-les !

Une fois que tu as appris à tes Norns les bases du langage et que tu ne t'occupes plus que de subvenir aux besoins ponctuels comme les nourrir ou les amuser, tu peux commencer à envisager d'élever ton premier bébé Norn. Les Norns sont généralement prêts à se reproduire au bout d'environ une heure de vie. Cela peut légèrement varier d'une créature à l'autre parce qu'elles sont toutes différentes, mais aussi parce que lorsque tu commences à les élever, des mutations génétiques se produisent et peuvent modifier le moment où ils deviennent fertiles (et s'ils le deviennent). Pour savoir à quel

stade de sa vie se trouve ton Norn, tu peux consulter les Infos agents. L'âge d'une créature, indiqué par les Infos Agents, se mesure dans le cadre du monde. Cela signifie que, si ton ordinateur est assez rapide, il reste en synchronisation avec le monde réel. Sur les ordinateurs normaux, le temps avancera deux fois moins vite que le temps réel. La durée de vie des créatures varie donc d'un ordinateur à l'autre. L'âge d'une créature est le temps qu'elle a vécu, et non celui que tu as vécu.



Lucie a un tout petit peu plus d'une demi-heure : c'est une adolescente presque en âge d'avoir son premier bébé !

Lorsque les Norns sont fertiles, ils libèrent des phéromones chimiques que les autres créatures peuvent détecter. Leur instinct de reproduction est très puissant et en général, ils se reproduiront sans que tu aies

besoin d'intervenir. Cependant, tu peux accélérer le processus en encourageant les mâles à se trouver près des femelles au moment opportun ! De même, le processus de reproduction peut être déclenché si une créature « pousse » une autre créature (voir le tableau de l'étape 3 ci-dessus). Essaie de dire « pousse Norn » à un groupe de créatures adultes, et attends de voir ce qui se passe ! Si deux Norns s'accouplent, tu entendas un long bruit de baiser.

Suivant le stade de leur cycle hormonal, les femelles ne tomberont pas forcément enceintes après l'accouplement. Si une créature tombe enceinte, un événement Grossesse apparaît sur la VTH en haut à gauche de l'écran.



Si tu cliques sur cet événement, tu te retrouveras directement près de la créature enceinte.

Lorsqu'elle pond son œuf, après 10 minutes environ, un événement Œuf apparaît. Si tu cliques dessus, tu te déplaces là où se trouve le nouvel œuf.





Pour connaître le passé d'un Norn, tu peux utiliser les Infos agents !

Tu peux soit faire éclore cet œuf dans l'Incubateur, soit attendre qu'il éclore lui-même dans la nature.

Comme le montre la photo d'écran de gauche, tu peux cliquer sur les symboles d'œuf et de sexe à côté des dates de chaque événement du passé d'une créature. Lorsque tu cliques sur l'un de ces symboles, tu te retrouves directement près de la créature concernée, et tu peux ainsi obtenir des informations à propos des enfants et des parents.

Etape 5 : Occupe-toi d'eux !

Tes Norns possèdent une biochimie interne complexe. Elle comprend un système immunitaire chargé de combattre les infections microbiennes. Une grande quantité de bactéries flottent dans l'espace autour du vaisseau Shee. Elles mutent et se modifient au même titre que les créatures. Parfois (ou souvent si tes Norns visitent régulièrement des endroits dangereux comme le Terrarium de la jungle), tes Norns tomberont malades. Voici les agents que tu peux utiliser pour détecter une infection chez une créature.

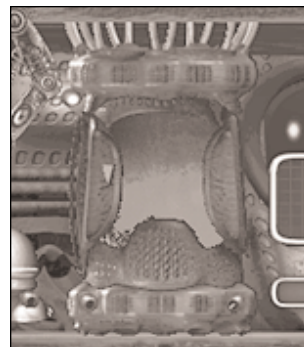


Ici, tu peux voir un Norn en train d'activer le scanner médical portable. Le diagramme circulaire plein indique qu'il est en bonne santé. A droite du scanner se trouve le téléporteur d'urgences médicales, qui permet de transporter directement une créature dans l'Infirmierie, située sur le Pont (voir ci-dessous).

Si une de tes créatures est malade :

- Garde-la au chaud !
- Assure-toi qu'elle est bien nourrie.
- Eloigne-la des autres Norns et autres éléments susceptibles de la perturber. N'oublie pas que certaines maladies infectieuses peuvent être contagieuses et que le germe ne doit pas se propager parmi les autres créatures.

Ceci est également vrai pour les créatures blessées. Si ton Norn a été attaqué par des Grendels, il aura peut-être besoin de soins médicaux importants et de beaucoup d'amour pour se remettre.



Si l'état de ton Norn empire, tu devras peut-être l'emmener dans l'Infirmierie située sur le Pont du vaisseau. Tu devras donc explorer le monde pendant un moment et quitter la sécurité du Terrarium des Norns.

Pour utiliser l'Infirmierie, enferme tout d'abord la créature dans la nacelle médicale et active les écrans. Utilise les Infos agents pour savoir à quoi servent les objets que tu ne connais pas bien.

Pour enfermer une créature dans la nacelle médicale, arrange-toi pour qu'elle se tienne debout près de la nacelle et clique sur cette dernière. Il faudra peut-être que tu commences par ouvrir la nacelle (il te suffit de

cliquer dessus).

Tu peux avoir accès à toutes sortes d'informations et même surveiller les concentrations de produits chimiques dans le sang d'une créature.

Tu trouveras dans l'Infirmierie plusieurs petits objets utiles que tu pourras connecter à d'autres agents (voir connexion d'agents et de plans) ou que tu pourras transporter avec toi dans ton inventaire, au cas où tu devrais gérer ou diagnostiquer un problème de toute urgence.

Une fois que tu sais connecter les agents entre eux pour obtenir de plus grandes machines, tu peux automatiser le processus de soin entier en branchant un scanner médical dans le téléporteur d'urgences médicales, de façon à ce que les créatures malades soient automatiquement téléportées dans l'Infirmierie !



Etape 6 : Enterre-les dignement !

Ton Norn finira par mourir. L'espérance de vie moyenne d'un Norn est d'environ 7 heures, selon les soins que tu lui prodigues. N'oublie pas qu'ils peuvent mourir prématurément d'infection ou de blessure, ou même mourir de faim. Certaines plantes et animaux sont dangereux (certains peuvent même dévorer un Norn jusqu'aux os en 30 secondes).



Lorsqu'un Norn meurt, un événement Décès apparaît. Tu peux cliquer dessus pour te rendre à la Crypte et enregistrer le décès. La Crypte se trouve au-dessus de la porte de la Salle d'apprentissage. Tu peux entrer à tout moment dans la Crypte pour voir les créatures précédemment décédées ou pour enregistrer de nouveaux décès.



Lorsque tu enregistres le décès d'une créature, tu peux sélectionner une photographie et rédiger quelques mots qui te permettront de te rappeler d'elle.

Remarque à propos des informations avancées sur les Norns

En plus de l'examen des infections et de la biochimie d'une de tes créatures à l'aide de l'Infirmier (voir Etape 5), tu peux accéder à des informations avancées sur les mutations génétiques de la créature. Il te suffit de sélectionner les Infos agents et de cliquer sur l'icône à gauche du bouton rouge de fermeture.

Ceci s'affichera à l'écran :



■ Le nom de ta créature.

Un nom est un identificateur génétique unique de ta créature.

■ Les points d'enjambement.

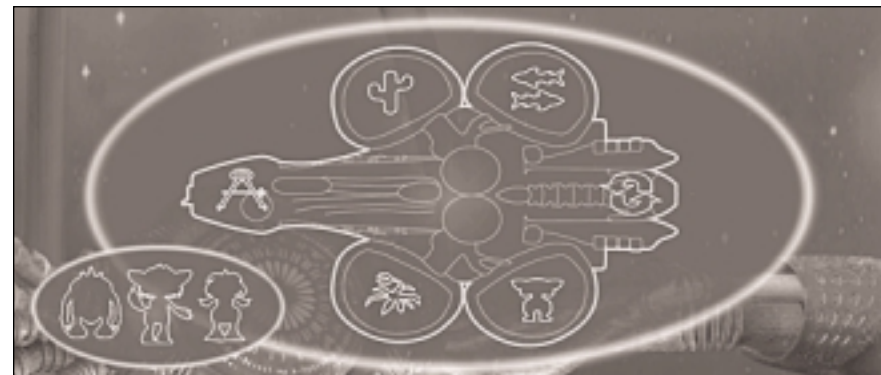
Le nombre d'endroits où l'ADN des créatures a été partagé entre les deux parents.

■ Les mutations ponctuelles.

Donne le nombre de gènes ayant muté. Un chiffre élevé indique une créature qui a subi beaucoup de mutations génétiques... ce qui peut la rendre particulièrement intéressante !

4. Le monde et ses richesses

Creatures 3 est situé sur un grand vaisseau spatial débordant de vie. Les Shees, une race très ancienne, concurent ce vaisseau il y a plusieurs siècles pour se déplacer et emmener leurs créations génétiques (dont les Norns et les Ettins) vers une nouvelle planète sphérique. Ils vivaient dans un monde étrange en forme de disque du nom d'Albia, qui laissait peu de place à la construction. Les Grendels, des passagers clandestins, sortirent du Terrarium de la jungle et semèrent la pagaille. Les Shees abandonnèrent le vaisseau et atterrirent sur leur nouvelle planète, laissant les Norns et les Ettins seuls face aux attaques des Grendels.



Le vaisseau se compose de quatre grands Terrariums abritant chacun des espèces particulières. Ils sont reliés par un couloir central comprenant un Pont à une extrémité, et une Ingénierie à l'autre extrémité.

Les symboles des Terrariums :



Pont



Terrarium des Ettins



Terrarium aquatique



Ingénierie



Terrarium de la jungle



Terrarium des Norns

N'oublie pas qu'en plus des portes principales du couloir central existent d'autres sortes de portes permettant de passer rapidement d'un Terrarium à l'autre. Les Grendels peuvent également utiliser ces raccourcis pour monter des attaques sournoises contre tes Norns et leurs œufs !



4.1 Visite guidée du vaisseau

Les quatre Terrariums abritent chacun leur faune et leur flore particulière. Rien ne t'empêche de faire passer de nouvelles espèces de plantes ou d'animaux d'un Terrarium à l'autre, mais n'oublie pas que les piranhas du Terrarium aquatique peuvent manger tous les poissons d'un autre monde avant que tu ne t'en rendes compte, car ils n'ont pas de prédateurs naturels.

Conseil : une espèce que j'aimais bien s'est éteinte ! Que faire ?

Tu trouveras des Lances-œufs et des Lances-graines dans chaque Terrarium. Ceux-ci produisent de nouvelles plantes et de nouveaux animaux ! Ils sont tous différents, mais

voici quelques exemples qui t'aideront :



◀ Ce Lance-œufs et graines se trouve dans le Terrarium des Ettins. Clique sur les boutons verts pour voir quel être vivant est généré !



Cet appareil à l'allure terrifiante est le Lance-œufs et ► graines du Terrarium de la jungle. Il est peut-être préférable de ne pas cliquer dessus, de peur de ce qui pourrait en sortir !

4.1.1 Le Terrarium des Norns

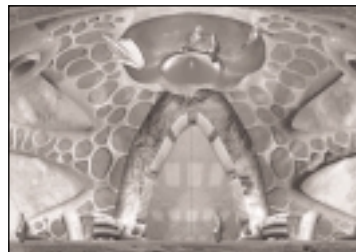


C'est dans cet environnement relativement sûr et accueillant que les Norns éclosent. La nourriture y est suffisamment abondante pour que tes Norns puissent grandir et se reproduire. Voici quelques habitants et machines que tu trou-

veras dans le Terrarium des Norns :

Entrée de la Crypte

Voici l'entrée de la Crypte. Lorsque des Norns meurent, c'est ici que tu peux créer une pierre tombale à leur mémoire. Clique sur la porte en pierre pour entrer dans la Crypte. Son entrée se trouve juste au-dessus de l'entrée de la Salle d'apprentissage.



Entrée de la Salle d'apprentissage

Voici l'entrée de la Salle d'apprentissage, où tu peux apprendre aux créatures à parler. Elle se trouve directement au-dessus de la Machine à œufs, juste à droite de l'incubateur où les œufs éclosent.

Libellule

Les libellules virevoltent à droite à gauche, se font un plaisir de manger les insectes qui se trouvent sur leur chemin, se prélassent sur les plantes et se reproduisent. Après l'accouplement, les femelles se rendent à l'étang, à la recherche d'un endroit idéal pour pondre leurs œufs.



Abeilles

Les abeilles, comme tu le sais peut-être déjà, sont toujours très occupées. Elles quittent la ruche, cherchent des fleurs et ramènent du bon nectar sucré. Mais attention, les apparences peuvent être trompeuses ! Même si elles ont l'air gentil comme tout, si l'une d'entre elles est attaquée, elle demandera chimiquement du renfort avant de piquer son assaillant, et toutes les autres abeilles arriveront à la rescousse.

4.1.2 Le Terrarium de la jungle



Conçu à l'origine pour regrouper toutes les plantes et créatures agressives et vicieuses que les Shees ne voulaient pas mélanger aux autres espèces, ce Terrarium constituait l'endroit idéal pour les Grendels, passagers

clandestins du vaisseau. Une mère Grendelle y vit et y pond occasionnellement des œufs. Si l'un de tes œufs de Norn disparaît, c'est le premier endroit où chercher ! Plein de dangers te guettent, des piranhas aux essais de guêpes, en passant par toutes les bactéries invisibles qui flottent dans l'atmosphère. Te voilà prévenu !



Piranhas

Une sorte de poisson féroce capable de dévorer une créature en moins d'une minute. Tiens-toi bien à distance des piranhas, si tu ne veux pas te retrouver les os à l'air.

Guêpes

Ces insectes se nourrissent de fruits et sont généralement solitaires. Cependant, si l'on dérange une guêpe, elle piquera à plusieurs reprises et ses consœurs lui viendront en aide.



Mouchemoussue

Evite cette petite peste ! Elle pique et suit les créatures. Apprends à tes créatures à éviter ses incessantes jérémiades, et quoi que tu fasses, assure-toi qu'elles n'essaieront pas de les ramasser ou de leur donner un coup.

Terrepou

Un animal méchant qui mange les insectes en s'enterant et en attrapant tout ce qui passe à sa portée. Il dort également sous la terre, il sait marcher et sauter, et est en général très dangereux.



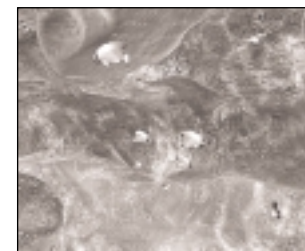
4.1.3 Le Terrarium aquatique



Les océans d'Albia ont toujours été abondamment peuplés. On trouve parmi les plus belles créations des Shees certains poissons tropicaux, regroupés dans un Terrarium qui leur est réservé, débordant de vie sous-marine.

Poisson poignée

Les poissons poignées aiment nager en bancs, mais ils se dirigent vers la nourriture lorsqu'ils ont faim. Ils ne mangent que des graines de macherbe, et sans le produit chimique contenu dans ces graines, leur population serait rapidement réduite à néant. Si tu t'aperçois que cette espèce a disparu, tu peux créer d'autres œufs de poisson en utilisant le Lance-œufs de poisson. Il se trouve dans les pièces sombres et humides, entre les zones marines est et ouest.



Requins arc-en-ciel

Les couleurs attirantes du requin arc-en-ciel ont tendance à tromper les autres créatures sous-marines, qui le prennent pour un poisson inoffensif. Mais ce requin est une bête des profondeurs, féroce et affamée ! Les requins arc-en-ciel adorent se nourrir de poissons en tous genres, et on sait également qu'ils ne crachent pas sur une ou deux bouchées de Norn, Ettin ou Grendel. On dit que la teinte arc-en-ciel de ces requins peut muter avec le temps

(ce qui signifie que tu peux te retrouver avec des requins de toutes les couleurs) à condition qu'ils soient bien nourris !

Poisson clown

Les poissons clown aiment nager en bancs, et ils se dirigent vers la nourriture lorsqu'ils ont faim. Les poissons clown ne mangent que des aquamites colorées, et sans source d'aquamites permanente, leur population serait rapidement réduite à néant. Si tu t'aperçois que cette espèce a disparu, tu peux créer d'autres œufs de poisson clown en utilisant le Lance-œufs de poisson.

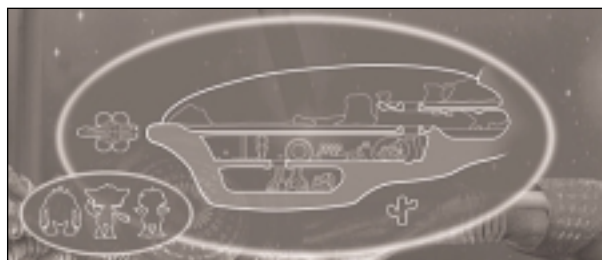




Lance-œufs de poisson

Ce Lance-œufs de poisson a une position fixe. Appuie sur le bouton jaune clignotant pour l'allumer, puis clique sur les écrans pour choisir une espèce de poisson et le nombre d'œufs que tu veux obtenir. Pour que la pondeuse produise des œufs, clique sur le bouton bleu clignotant. Les œufs seront éjectés vers la nursery des poissons. Pour qu'ils en sortent, tu dois ouvrir les portes circulaires au bout d'un tunnel subaquatique.

4.1.4 Le Terrarium des Ettins



Les Ettins aiment les déserts chauds et secs. Ce désert ne serait pas complet sans la Machine volcan que tu peux automatiser en connectant des agents ! Tu peux, si tu le souhaites, concevoir une machine capable

de provoquer une éruption volcanique lorsqu'un Grendel apparaît, en reliant un détecteur de créatures à la commande d'activation du volcan.

Volcan

Voici le dangereux volcan du Terrarium des Ettins. Il entre parfois de lui-même en éruption, mais tu peux si tu veux déclencher automatiquement l'éruption. Les pierres brûlantes qui sont projetées peuvent faire très mal à tes créatures, alors fais attention ! Certains animaux du Terrarium des Ettins se nourrissent de pierres.



Eruption automatique du volcan !

Cette photo représente la partie souterraine du volcan. En connectant un autre agent au bouton d'éruption du volcan, tu peux le faire entrer en éruption sur commande ! Dans l'exemple ci-dessus, une éruption se produit à chaque fois qu'un Grendel approche. Pour amplifier l'effet de l'éruption, déplace le détecteur à l'étage supérieur, juste à côté du volcan.



Cacbana et herbe du désert

Le cacbana est parfaitement adapté à son environnement désertique car il n'a pas besoin d'humidité pour vivre. La période de la production des graines est le seul moment où l'eau est importante pour cette plante. L'herbe du désert est un type d'herbe qui supporte très bien la chaleur, et qui peut pousser dans des conditions de sécheresse extrême.

Tordu

Le tordu est parfois appelé par son ancien nom albien « Hungarius Oscari ». Le tordu est le résultat d'une expérience unique visant à produire une forme de vie capable de survivre à partir d'éléments inorganiques. Le tordu mange donc de la pierre et trouve les nutriments nécessaires dans les minéraux contenus dans la roche.



4.2 Norns, Grendels et Ettins

Lorsqu'ils vivaient encore sur Albia, les Shees créèrent trois principales espèces de créatures. Ils les emmenèrent avec eux dans leur quête spatiale, même si, il faut le dire, les Grendels étaient un accident. Chacune de ces créatures possède son propre ADN numérique (ADNn), sa propre biochimie et un cerveau complexe qui lui permet d'apprendre, de penser et de communiquer.

4.2.1 Les Norns



Voici les Norns du passé : des Norns qui se souviennent encore des enseignements des Shees. Ils sont mignons, adorables, gentils et aiment bien être ensemble, s'amuser et explorer le monde.

Parfois, le besoin d'exploration des Norns attire pas mal d'ennuis !



4.2.2 Les Grendels

Les Grendels sont la plus grande erreur des Shees. Ils ont été créés par accident, puis bannis. Ce sont des êtres méchants, porteurs de maladies, qui adorent la violence.

Une Mère Grendelle a réussi à monter à bord du vaisseau spatial des Shees, où elle pond parfois des œufs. Les Grendels adorent faire souffrir les Norns et voler leurs œufs. Ils sont capables de démonter les machines que tu as connectées pour briser tes défenses.



Conseil : comment élever des Grendels et des Ettins ?

Tu peux utiliser le mixeur génétique pour créer des femelles Grendels et Ettins. Tous les Grendels et Ettins que tu auras au départ seront des mâles, et les Machines à œufs continueront de créer de nouveaux œufs lorsque les premiers Grendels et Ettins seront morts. Voir le chapitre 4.4 pour lire la présentation du mixeur génétique.

4.2.3 Les Ettins



Les Ettins sont de paisibles détrousseurs. Ils ont la déplaisante habitude de voler tes machines et de les ramener au Terrarium des Ettins. Débordants de générosité, ils prendront même soin de les déconnecter. Personne ne sait vraiment pourquoi ils font cela, ils le font, c'est tout !

Si tu t'aperçois qu'il te manque quelque chose, tu sais maintenant où le récupérer !

4.3 Connexion d'agents et de plans

En jouant à Créatures 3, tu découvriras plein d'agents machines utiles, tels que le détecteur de créatures et le téléporteur d'urgences médicales. Tous ces agents peuvent être connectés entre eux pour obtenir des machines plus importantes. Il s'agit d'un mécanisme puissant et aucune limite n'existe concernant le type d'agents pouvant être connectés ou ce que tu peux réussir à faire avec tes méga-machines. Par exemple, tu peux placer un émetteur d'odeur de Norn dans le sas pour y attirer les Grendels. Toujours dans le sas, tu peux placer un agent de détection capable de détecter les Grendels, et le brancher dans la porte du sas. Tu obtiens alors une machine qui attire automatiquement les Grendels et les expulse du sas vers leur destin !

Tu peux également connecter un scanner médical au téléporteur d'urgences médicales. Ainsi, les créatures malades peuvent être détectées et envoyées directement à l'Infirmierie. Si tu utilises un détecteur de créatures relié à un émetteur radio dans l'Infirmierie, tu peux installer toutes sortes de sirènes et lumières clignotantes se propageant dans la totalité du monde et être prévenu lorsqu'une créature malade a été détectée et placée dans l'Infirmierie.

En utilisant judicieusement les connexions d'agents, tu peux automatiser bon nombre de tâches et installer de grands réseaux de communication pour savoir où tes Norns se trouvent et les défendre contre les Grendels.

4.3.1 Les bases de la connexion d'agents



Etape 1 : reconnais les machines équipées de ports

Les machines pouvant être connectées entre elles ont un port de sortie et un port d'entrée.

Les ports de sortie ont des petites fiches au milieu, et sont donc facilement reconnaissables.

Etape 2 : place tes machines !

Dans le Terrarium des Norns, tu trouveras beaucoup d'agents machines pouvant être connectés. Essaie de construire une machine simple capable de produire de la lumière si tu appuies sur un bouton. Pour cela, tu as besoin d'une lumiboîte et d'un bouton. Il en existe plusieurs dans le Terrarium des Norns, tu ne devrais donc pas avoir de mal à les trouver.



Etape 3 : connecte un port de sortie et un port d'entrée

Pour les connecter, clique sur le port de sortie du bouton. Si tu déplaces la souris, tu verras une ligne pointillée se déplacer dans le sens du courant. Si elle s'éloigne du bouton, c'est le bon port. Si elle se rapproche du bouton, c'est que tu as accidentellement cliqué sur le mauvais port. Dans ce cas, appuie une fois sur le bouton droit de la souris pour annuler l'opération et recommence.



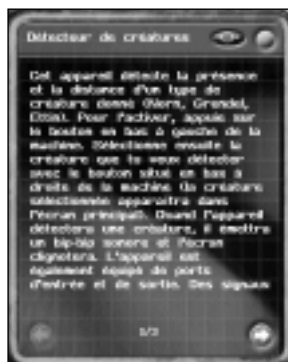
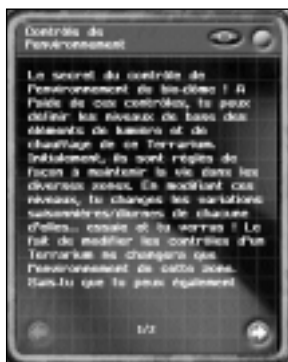
Etape 4 : termine la connexion

Déplace maintenant la main de façon à ce qu'elle se trouve au-dessus du port d'entrée de la lumiboîte, et clique à nouveau. Si l'opération a été correctement effectuée, une ligne animée indiquant le sens du courant s'affiche entre les deux agents.

Clique sur le bouton et la machine s'allumera ! Félicitations, tu viens de construire ta première machine !

Conseil : à quoi ça sert ?

N'oublie pas que si tu ne sais plus à quoi sert un agent, appuie sur F1 pour activer les Infos agents et clique avec le bouton droit de la souris sur la machine !



4.3.2 Plans

Une fois ta machine construite, tu souhaiteras peut-être conserver une trace de la manière dont tu as connecté des éléments, de façon à pouvoir reconstruire la même machine ultérieurement. Tu voudras peut-être aussi envoyer tes modèles de construction à un autre joueur pour qu'il puisse lui aussi construire tes machines. Pour tout cela, tu peux utiliser les plans.



Tu peux faire un plan de n'importe quelle machine que tu as construite. Rien de plus facile : il te suffit de sélectionner les Infos agents (en appuyant sur F1) et de cliquer avec le bouton droit de la souris sur les agents individuels faisant partie de ton système.

En haut à droite de la fenêtre, juste à gauche du bouton rouge de fermeture, se trouve un bouton

permettant de générer des plans. Clique dessus pour produire un plan...

... et après avoir appuyé sur le bouton, ferme la fenêtre Infos agents. Ton plan est prêt !



Si tu cliques sur le plan, tu verras une description complète des branchements que tu as effectués pour fabriquer ta machine.

Tu remarqueras aussi que la boîte de dialogue te permet de taper un nom pour ton plan et de l'exporter sur ton disque dur. Tu peux ainsi échanger des plans avec d'autres utilisateurs de Creatures 3. Tes plans sont sauvegardés dans le dossier « Mes agents ». Tu peux y accéder à partir du menu DEMARRER, sous Creatures 3.

Si tu veux utiliser les plans de quelqu'un d'autre, copie-les dans le dossier « Mes agents » et utilise la machine appelée Générateur (voir chapitre 4.4) qui se trouve dans l'Ingénierie pour importer les plans dans ton monde.

Si tu places un plan dans l'agent Duplicateur de la section Ingénierie du vaisseau (voir section 4.4), tu peux fabriquer toutes les pièces dont tu as besoin simultanément.

Si ta machine comprend des pièces fixes, comme des boutons pour appeler des ascenseurs ou des portes, tu n'auras pas besoin de les créer à l'aide du duplicateur.

4.3.3 Ce que tu peux connecter

Tu remarqueras que la plupart des machines présentes dans le vaisseau (dont les portes, les machines météo, les Lances-œufs, les trappes, les sas et les ascenseurs) comportent des portes de connexion. Tu peux concevoir une machine qui ouvre une porte pour les Norns mais pas pour les Grendels, ou qui appelle les ascenseurs pour les Norns, à moins qu'un Grendel ne soit dans les parages.



4.4 Les machines principales

Le vaisseau des Shees renferme une grande quantité de machines en ingénierie. Elles exécutent un certain nombre de tâches qui te seront peut-être utiles. Tu trouveras :



Le duplicateur

Le duplicateur permet d'obtenir la réplique exacte d'un autre agent. Cette machine s'avère particulièrement utile lorsque tu essaies de construire un engin plus important composé d'éléments connectés, mais que certaines pièces te manquent. Tant qu'il t'en reste une, tu peux en faire une copie en utilisant le duplicateur.

Le générateur

Le générateur est semblable au duplicateur, sauf qu'il crée des agents à partir de rien. Tu peux sélectionner un certain nombre d'objets que tu souhaites créer et les fabriquer.



Le mixeur génétique

Le mixeur génétique te permet de mélanger deux créatures. Il comporte deux nacelles pour enfermer les créatures et des commandes permettant d'influencer l'opération de mélange génétique. Si tu enfermes un Grendel dans une nacelle et un Norn dans l'autre, tu peux créer tes propres créatures hybrides !



4.4.1 Energie chimique et recycleurs

Le duplicateur, le générateur et le mixeur génétique fonctionnent grâce à l'énergie chimique du vaisseau. Lorsque tu utilises ces machines, l'énergie chimique diminue et prend un certain temps à se régénérer. Chaque machine dispose d'un indicateur signalant le niveau d'énergie chimique présent dans la machine.

Ce dont tu as besoin



Surveiller le niveau d'énergie chimique

Ce que tu as



Afficher les niveaux d'énergie actuels.

Il y a deux manières d'accélérer la vitesse de recharge :

Recycler les agents dont tu n'as plus besoin



Dans le Terrarium des Norns se trouve un recycleur. Tu peux y lâcher les agents et les recycler en énergie chimique en cliquant sur le bouton recycler.

Améliorer l'efficacité des machines

Plusieurs agents contenant des clés capables d'améliorer les performances du duplicateur, du créateur et du mixeur génétique sont dispersés autour du vaisseau. Seuls les Norns peuvent les activer. Utilise les Infos



agents pour savoir quelle machine sera perfectionnée par quel agent et encourage les Norns à pousser ces agents. Les machines ont initialement une efficacité de 0 % et peuvent atteindre 100 % si elles sont améliorées. Le taux d'efficacité est indiqué sur la machine. La première fois que tu utilises une machine, il te faut une clé.



Tu trouveras des clés qui activent d'autres éléments au lieu de perfectionner les trois machines « principales ». Utilise les Infos agents pour savoir à quoi elles servent ! L'une d'elles permet même d'interagir avec les Ettins et les Grendels de manière plus directe !

▲ Je me demande à quoi sert ce pick-up ?

Conseil : j'ai trouvé une clé mais je n'ai pas pu améliorer les performances de la machine !



5. INTERNET ET LE DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT

Creatures 3 est conçu de telle manière que tu peux, si tu le souhaites, développer le produit toi-même. Tu peux facilement transmettre à d'autres joueurs tes Norns sous forme de fichiers par email ou échanger des plans. Tu peux également apprendre à fabriquer tes propres agents et tes propres créatures pour ton usage personnel ou pour les distribuer sur Internet. Cette section du manuel donne un aperçu des possibilités de Creatures 3 dans ce domaine et t'indique comment en savoir plus.

5.1 Echanger des créatures

Tu peux exporter un Norn sur ton disque dur en utilisant le bouton Exporter du sélecteur de Norn. Ton Norn apparaîtra sur ton disque dur sous forme de fichier. Tu peux alors l'envoyer à un autre joueur ou le conserver en vue d'une utilisation ultérieure.

Pour exporter un Norn :

1. Ouvre le sélecteur de Norn ;
2. Assure-toi que la créature que tu souhaites exporter est sélectionnée (une flèche rouge au-dessus d'elle te l'indiquera) ;
3. Clique sur le bouton « moins ».



Pour importer un Norn:

1. Ouvre le sélecteur de Norn ;
2. Clique sur le bouton « plus » ;
3. Sélectionne le Norn que tu souhaites importer ;

Les Norns exportés seront envoyés dans le dossier « Mes créatures » (tu peux l'ouvrir à partir du menu DEMARRER).

Plus tard, lorsque tu auras trouvé la clé qui correspond à ton monde, tu pourras même exporter les Ettins et les Grendels que tu auras créés grâce au mixeur génétique de l'Ingénierie.

Les fichiers d'exportation des créatures sont assez volumineux, mais ils sont facilement compressibles. Beaucoup d'utilitaires de compression de fichiers sont disponibles sur Internet.

5.2 Développer des créatures

Les agents de Creatures 3 sont appelés « agents autonomes ». Tu peux développer tes propres agents en utilisant un langage de programmation spécial appelé CAOS. Si tu as envie d'en savoir plus sur le CAOS, tu peux rejoindre gratuitement le Programme des développeurs de Creatures (Creatures Developer's Program ou CDN). Si tu souhaites obtenir des informations supplémentaires sur le CDN, visite le site www.gamewareddevelopment.com. Tu auras également la possibilité de poser tes questions à l'équipe de développement de Creatures 3.

Si tu ne t'intéresses pas à la programmation, mais que tu as envie d'approfondir d'autres aspects de Creatures 3, tu peux t'amuser à bricoler l'ADN numérique des créatures (ADNn). Tu peux y parvenir de manière naturelle en sélectionnant les individus et en utilisant le mixeur génétique de Creatures 3, ou en éditant directement l'ADNn par le biais de l'éditeur de gènes Genetics Kit. Tu peux acheter cet outil complexe en ligne via le CDN. Si tu as d'abord envie d'en savoir plus, essaye de trouver un autre outil sur Internet qui pourra peut-être te permettre de jouer avec la génétique sans devoir acheter une autre application.

Il est toujours intéressant de rechercher sur des sites Web présentant les trouvailles des autres joueurs. En général, tu trouveras également pleins d'informations utiles, des agents et des types différents de créatures à télécharger.

Remarque : Gameware ne peuvent être tenus responsables du contenu de toute création d'un tiers pour Creatures 3.



CRÉDITS

A Creature Labs, Ltd.

Idee originale et conception de Creatures 3	Toby Simpson
Conception supplémentaire	Claudio Berni, Mark Ashton, Robert Dickson, Francis Irving, Barnaby Green, Ashley Harman, Lee Singleton, David Bishop et l'équipe de développement de Creatures 3
Programmeur principal et système physique	Robert Dickson
Ingénieur principal des agents	Mark Ashton
Graphiste principal	Claudio Berni
Génie logiciel et outils de développement	Francis Irving, Guy Tristram, Daniel Silverstone, Gavin Buttimore, David Bhowmik
Neuroscience et éléments biologiques	Gavin Buttimore, David Bhowmik
Développement de moteur supplémentaire	Alima Adams, Ben Campbell
Ingénierie des agents	Barnaby Green, Ashley Harman
Ingénierie supplémentaire des agents	John Ferguson
Directeur artistique	Colin Swinbourne
Graphismes	Claudio Berni, Timothy Mews, Colin Swinbourne, Sean Nicholls, Ceri Llewellyn
Graphismes de l'interface de l'utilisateur	Nathan Thomas
Graphismes supplémentaires	Nathan Thomas, Paul Simon, Oliver Dunn, Barnaby Green
Génie génétique	Eric Goodwin, Helen Burchmore
Neuroscience supplémentaire	Dylan Banarse
Conception de la séquence d'introduction	Colin Swinbourne
Modelage de la séquence d'introduction	Claudio Berni
Musique et post-production	Peter Chilvers
L'homme en costume	Howard Newmark



Directeur du développement	Ian Saunter
Directeur de l'assurance qualité	Paul Dobson
Assurance qualité	Ben Gonshaw, Barry O Sullivan
Remerciements	Ben Simpson, Lisa de Araujo, Henry's Bar and Café à Cambridge

Merci à Aladdin Enterprises pour l'implémentation MD5

Produit et dirigé par Toby Simpson



