

Manuel d'instructions

creatures

Découvrez la vie artificielle

ISBN xxxxxxxx

EAN

FRANÇAIS

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Félicitations!

Vous êtes le fier propriétaire de **Creatures**, un logiciel passionnant qui vous entraîne dans la plus fascinante des disciplines de la recherche scientifique: la vie artificielle. Cette fusion de la biologie et de l'informatique a pour but ultime la création d'un organisme réellement "vivant", dans un cyber-monde.

Vous avez à présent la chance de découvrir la vie artificielle tout en écrivant une page d'histoire. **Creatures** prend pour modèles des organismes biologiques - tout en restant à l'intérieur de votre ordinateur. Ces organismes biologiques possèdent leur propre biochimie, cerveau, ADN numérique, ainsi qu'un

environnement rempli de merveilles et de dangers. Les créatures dont vous aller prendre soin possèdent leur propre personnalité et comportement qui sont déterminés par des gènes numériques distincts. Des processus de sélection générés par l'environnement, y compris par vous, détermineront lesquelles de vos Créatures survivront à la puberté et engendreront de nouvelles Créatures qui propageront leurs gènes vers les générations futures.

Albia, le monde de **Creatures**, est vaste et abrite de nombreux endroits passionnants à visiter, mais aussi beaucoup de dangers. Vos Créatures appartiennent à

l'espèce "norn". Par nature, les Norns sont amicaux, curieux et forment une espèce sociable, disposée à apprendre et à vivre leur vie pleinement. Méfiez-vous quand même des Grendels. Ce sont des êtres violents qui ont élu domicile dans les arbres d'Albia. Ils volent la nourriture, sont porteurs de maladies; en bref, évitez-les.

Aucun des comportements des Norns n'a été spécialement programmé. Les Norns font leurs propres choix, tirent les leçons de leurs erreurs et possèdent leur volonté propre. Vous les guidez à travers leur vie, les aidez dans les bons et les mauvais moments. A l'âge adulte, vos Créatures peuvent se reproduire et ainsi

transmettre leurs caractéristiques génétiques uniques à leurs enfants. Ne vous y trompez pas, pourtant; ce n'est pas facile d'être le parent d'un Norn. Vous aurez de très nombreuses responsabilités. Vous devrez tout d'abord protéger vos nouveau-nés des dures réalités de la vie - dangers, maladies, poisons - ou ils n'arriveront jamais à l'adolescence. En chemin, vous devrez apprendre à vos Norns à reconnaître le bien du mal, la sécurité du danger, et pour cela, soyez toujours juste.

Qui sait, avec votre aide, vos Norns pourraient même produire le premier génie Norn!

Sommaire

5	POUR COMMENCER	20	LE KIT DE PERFORMANCE
6	L'ÉCRAN PRINCIPAL	21	CIMETIÈRE DES CRÉATURES
8	FAIRE NAÎTRE VOTRE PREMIER NORN	22	DURÉE DE VIE TYPIQUE D'UN NORN
10	APPRENDRE À PARLER AUX NORNS	24	EXPORTER / IMPORTER DES NORNS
15	LE KIT DU PROPRIÉTAIRE	24	JOUER EN LIGNE
16	LE KIT SANTÉ	25	GLOSSAIRE
18	LE KIT SCIENTIFIQUE	30	CRÉDITS
19	LE KIT DE REPRODUCTION		

Pour Commencer

Creatures ne ressemble à aucun autre jeu. Votre tâche consiste à guider, à prendre soin et à apprendre à vos bébés Créatures à survivre et prospérer dans un monde pleins de joies et de dangers, avec, pour but général, la continuation réussie de la ligne Norn.

La disquette d'œufs comporte six œufs qui vous permettront de commencer votre héritage. Ces œufs sont précieux; chacun d'entre eux possède son propre ADN qui éclosa un jour pour former un nouveau Norn. Ne soyez pas intimidé, car si vous ne parvenez pas à élever vos six premiers Norns, vous pourrez régénérer votre disquette d'œufs à l'aide du kit d'urgence. (Voir la carte de référence pour le démarrage rapide pour plus de détails.)

Votre première tâche sera de réussir à faire manger à votre Norn quelque chose de nourrissant. Souvenez-vous toutefois que les capacités d'expression orale d'un nouveau-né sont limitées et qu'il ne comprend pas qui vous êtes. Il vous faudra gagner sa confiance. Lorsque votre Norn se comporte bien ou qu'il réagit favorablement à vos ordres, récompensez-le par une chatouille. De même, s'il fait quelque chose de dangereux ou qu'il refuse de suivre vos instructions, donnez-lui une stimulation négative sous la forme d'une petite tape sur les fesses. En un rien de temps, vous et votre Norn serez de bons amis et serez prêts à vivre ensemble de nombreuses aventures.

Amusez-vous bien avec vos Norns!

L'écran de jeu principal

A chaque fois que vous lancez *Creatures*, vous verrez une vue d'Albia, le monde dans lequel vos Norns vivent et, avec un peu de chance, prospèrent. Vous pouvez interagir avec la plupart des objets en cliquant dessus. Vous pouvez également déplacer dans cet environnement des objets plus petits, tels que les jouets et la nourriture. Lorsque vous quittez *Creatures*, le statut actuel du monde et de vos Norns est automatiquement sauvegardé. Lorsque vous redémarrez *Creatures*, le monde réapparaîtra exactement à l'endroit où vous l'aviez laissé.



A tout moment, vous pouvez accéder au menu d'aide en cliquant sur le bouton Aide de la barre d'outils ou en appuyant sur la touche F1 sur votre clavier.



Vous pouvez mettre le jeu en pause à tout moment en cliquant sur le bouton Pause sur la barre d'outils. Pour reprendre la partie, cliquez sur le bouton Lecture.



Vous pouvez suivre l'action de votre Norn sélectionné en activant le mode Suivre en cliquant sur le bouton Suivre le Norn situé sur la barre d'outils. Vous pouvez également sélectionner ce mode à partir du menu déroulant Caméra.



Vous pouvez voir le Norn que vous avez sélectionné à tout moment en cliquant sur le bouton Quel est mon Norn?, ou en sélectionnant la même option dans le menu Caméra.

Conseil

Surveillez le niveau de vie de votre Norn.

S'il diminue de façon importante, votre Norn mourra rapidement, à moins que vous ne le ou la nourrissez!

L'écran principal affiche une vue limitée d'Albia. Vous ne pouvez voir que les zones dans lesquelles se trouvent actuellement vos Norns. Pourtant, lorsque vous aurez visité une nouvelle zone, vous pourrez placer un repère à l'aide de l'option Ajouter les endroits préférés dans le menu déroulant Caméra. Lorsque vous aurez placé un repère sur un des endroits préférés, vous pourrez y retourner à tout moment en utilisant le menu Caméra.

Si vous déplacez le curseur de votre souris sur l'écran de jeu, il se transformera en main. Cette main est votre présence en Albia. Traitez bien vos Norns et ils apprendront à vous reconnaître et pourront même apprendre votre nom.

La barre des statuts située au bas de l'écran vous prévient lorsque les événements (naissances et morts par exemple) se produisent. Si vous cliquez sur l'icône d'un événement, vous accéderez à l'endroit où l'événement a eu lieu. De plus, l'indicateur de vie situé sur la barre des statuts vous montre l'état de santé de votre Norn: il mesure son niveau de réserves de glycogène. Vous pouvez faire monter le niveau de glycogène de votre Norn - et donc son niveau de vie - en encourageant celui-ci à manger.

Lorsque vous faites éclore vos œufs, les noms et sexes des nouveau-nés apparaissent dans le menu Norns. Pour réaliser certaines opérations, vous devrez d'abord sélectionner un Norn. Vous pouvez le faire à partir de la barre d'outils, en déroulant le menu Norns.

Faire naître votre premier Norn

Vous recevez avec le jeu Creatures la disquette d'œufs qui contient six œufs uniques: trois œufs femelles et trois œufs mâles.



Pour faire naître un Norn, insérez la disquette d'œufs dans le lecteur de votre ordinateur et sélectionnez l'icône Incubateur sur la barre de menu ou encore, sélectionnez Incubateur dans le menu déroulant Outils de la barre d'outils.

Lorsque l'incubateur s'ouvre, vous verrez votre collection d'œufs. En déplaçant le curseur de la souris sur chacun des œufs, vous pourrez savoir si l'œuf non-éclos est mâle ou femelle. Cliquez deux fois sur l'œuf que vous souhaitez voir éclore afin de le transporter en Albia.

Une fois que vous avez apporté un œuf en Albia, il éclore naturellement de lui-même après un certain temps. Pour qu'il puisse éclore plus rapidement (après 30 secondes environ), vous pouvez le placer dans la couveuse située juste à gauche de votre œuf.

Lorsque votre Norn est né, il ou elle a beaucoup à apprendre: comment manger, par exemple! Les Norns apprennent d'eux-mêmes en faisant des erreurs et en accomplissant des tâches avec succès. Vous pouvez accélérer le processus d'apprentissage en leur donnant des stimulations négatives et positives au moment approprié. A l'aide du curseur en forme de main, cliquez sur leur nez pour les chatouiller lorsqu'ils ont fait quelque chose de bien (stimulation positive), ou cliquez sur leur derrière lorsqu'ils ont fait quelque chose qui ne vous plaît pas (stimulation négative).

Remarque: Si vous élevez vos Norns correctement, ils se reproduiront et pondront des œufs. Toutefois, si vous faites éclore tous vos œufs et que vous ne parvenez pas à élever votre première génération de Norns, vous pouvez recharger la disquette d'œufs en suivant les instructions de la carte de référence incluse dans ce jeu.

Conseil

Attention, vous n'avez que six œufs pour commencer. Ne les faites pas tous éclore en même temps!

Apprendre à parler aux Norns

Vous découvrirez qu'apprendre à parler à votre Norn et lui donner des ordres verbaux est l'une des meilleures - et des plus gratifiantes - façons de communiquer avec lui ou elle. Les Norns naissent avec la capacité d'émettre quelques sons. Si vous êtes patient, vous pourrez les traduire et finir par parler Nornais. Toutefois, la communications entre vous et vos Norns sera grandement facilitée si vous leur apprenez votre langue!

Les Norns comprennent des concepts de base, tels que ramasser un objet ou appuyer sur un bouton. Ils peuvent apprendre à associer des mots avec ces concepts, afin de pouvoir demander à faire certaines choses ou de pouvoir faire certaines choses lorsqu'on leur demande. Les Norns sont également capables d'apprendre les mots correspondant à chaque objet qu'ils voient. Comme nous, ils ont tendance à généraliser. Ainsi, ils se servent de leur expérience passée pour deviner comment fonctionne un nouvel objet. Ils tirent leur propre conclusion qui sera peut-être d'abord erronée, mais qui pourra être améliorée avec le temps. Vous pouvez leur apprendre à reconnaître des objets et à les grouper.

Conseil

Apprenez à parler à vos Norns aussitôt que possible, pendant qu'ils sont les plus réceptifs à tout apprentissage. Si vous attendez trop longtemps, il sera peut-être impossible de leur apprendre quoi que ce soit.

La première chose à faire est de donner un nom à votre Norn. Pour cela, enregistrez sa naissance dans le kit du propriétaire (Voir section Kit du propriétaire). Votre Norn reconnaîtra automatiquement son nom par la suite.

Parler à votre Norn

Pour parler à votre Norn, utilisez le clavier pour taper votre dialogue, puis appuyez sur la touche Entrée. Vous pouvez également cliquer sur la boîte de dialogue située sur la barre d'outils et taper votre dialogue, puis appuyer sur le bouton Bulle de la barre d'outils. Vous pouvez répéter votre texte en appuyant à nouveau sur le bouton Bulle, ou en appuyant sur Ctrl + R sur votre clavier.



Les Norns apprennent à associer des objets avec des noms si vous leur dites le nom de l'objet qu'ils sont en train d'observer. Ouvrez la fenêtre Vue de la créature en appuyant sur le bouton Vue de la créature sur la barre d'outils.

Vous pouvez même apprendre votre nom à vos Norns. Si vous agitez la main devant votre Norn, vous devriez pouvoir attirer son attention. Pendant qu'il regarde votre main, tapez votre nom et appuyez sur la touche Entrée.

Conseil

Lorsque apprenez de nouveaux mots à votre Norn, vous devez répéter chaque mots plusieurs fois afin qu'il puisse comprendre l'association d'idées.

Les Norns vont parler entre eux, ce qui leur permettra de se transmettre le langage. Ainsi, si vous apprenez à un Norn à bien parler, il apprendra aux autres votre langue!



La machine à apprendre











Pour apprendre des idées plus complexes, comme des verbes, il vous faudra utiliser la machine à apprendre, située dans le moulin, juste au-dessus de la salle de la couveuse. Cet ordinateur est programmé avec une série d'idéogrammes animés représentant des idées telles que "viens ici", "pousse un objet", etc.





Les Norns peuvent utiliser seuls la machine à apprendre, mais une série de boutons spéciaux au sommet vous permet de la contrôler. Sans l'interférence de vos élèves curieux! Il vous faudra peut-être répéter un mot plusieurs fois avant que votre Norn ne l'apprenne correctement.



Vous pouvez éditer les mots accompagnant chaque illustration en appuyant sur le bouton Editer de la machine à apprendre. Vous pouvez apprendre à votre Norn le mot de votre choix qui accompagnera un concept, bien que des mots par défaut aient été enregistrés dans la machine pour plus de facilité.

Vous trouverez ci-dessous une liste des icônes d'animation de la machine à apprendre, des noms par défaut des concepts et des descriptions.

icône	Nom du concept	Description
	Dors	Demander à un Norn d'aller dormir
	Regarde	Regarder l'objet le plus proche de votre main
	Pousse	Activer un objet ou le pousser
	Tire	Activer un objet ou le tirer
	Arrête	Arrêter ce que le Norn est en train de faire
	Oui	Approuver une action que le Norn a bien effectuée
	Non	Punir un Norn lorsqu'il ou elle a fait quelque chose de mal
	Viens	Venir vers la main
	Cours	S'enfuir en courant
	Prends	Ramasser un objet

Icône	Nom du concept	Description
	Lâche	Lâcher un objet que votre Norn transporte
	Quoi	Demander à un Norn ce qu'il ou elle pense
	Droite	Marcher vers la droite
	Gauche	Marcher vers la gauche

Les Norns mettront du temps à apprendre correctement les mots que vous leur apprenez et ils ne pourront pas les utiliser sans faute immédiatement. Toutefois, lorsqu'il ou elle parlera plus ou moins couramment, vous pourrez en profiter pour utiliser de simples phrases. Par exemple: "Julia prend nourriture", "regarde balle", etc.

Conseil

Vous pouvez savoir ce que pense votre Norn en tapant "Quoi", à condition que vous lui ayez enseigné ce concept à l'aide de la machine à apprendre.

Le kit du propriétaire



Le kit du propriétaire vous permet de conserver les informations concernant vos Norns depuis le jour de leur naissance. Pendant que vos Norns se promènent en Albia, vous pouvez utiliser l'album de famille pour conserver des photos de leurs aventures. Vous pouvez ouvrir le kit du propriétaire à tout moment en cliquant sur le bouton Kit du propriétaire sur la barre d'outils ou le sélectionner à partir du menu déroulant Outils. Le kit du propriétaire vous permet de donner un nom à vos Norns. Vous pouvez également enregistrer leurs naissances et prendre des photos pour vos archives. Les photos peuvent être sauvegardées et envoyées à vos amis ou simplement conservées pour la postérité. Lorsque vos Norns meurent, vous pouvez choisir une de leurs photos et la placer sur la pierre tombale.



Pour enregistrer la naissance de votre Norn, commencez par le sélectionner dans le menu Norns (sur la barre d'outils). Ouvrez ensuite le kit du propriétaire et cliquez sur le bouton Enregistrer la naissance. Tapez le nom de votre Norn nouveau-né et cliquez sur le bouton Enregistrer la naissance situé en bas à droite de l'écran. Vous pouvez également inscrire vos détails personnels en tant que propriétaire (nom, adresse, numéro téléphone, adresse courrier électronique) si vous désirez envoyer des "clones" de votre Norn à d'autres joueurs.



Pour prendre une photo de votre Norn, commencez par le sélectionner. Ouvrez ensuite le kit du propriétaire et cliquez sur le menu Caméra. Pour prendre la photo, cliquez sur le bouton Caméra du menu de cet écran. Si vous désirez sauvegarder cette photo, appuyez sur le bouton Sauvegarder la photo. Vous pouvez également effacer des photos en sélectionnant la photo dont vous voulez vous débarrasser et en appuyant sur le bouton Effacer la photo.

Le kit santé



Le kit santé vous permet de surveiller l'état de santé physique et mental de votre Norn. Ce kit est particulièrement utile pour les simples contrôles de santé. Il est important de contrôler régulièrement l'état de santé de votre Norn; il peut en effet succomber facilement à la faim, l'épuisement et la maladie si vous le laissez sans surveillance. Les éleveurs de Norns aventureux pourront trouver des équipements expérimentaux de contrôle scientifique plus sophistiqués dans le kit scientifique.

Pour contrôler l'état de santé de votre Norn, commencez par le sélectionner dans le menu Norns de la barre d'outils, puis choisissez l'un des quatre menus suivants:



Ces moniteurs affichent les battements du cœur et la température du corps de votre Norn.



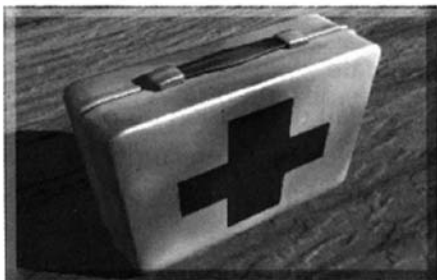
La page vous indique l'état de confort de votre Norn, en termes de pulsions et besoins les plus simples: niveau de douleur, faim, épuisement, torpeur et ennui. Un niveau compris dans la zone rouge signifie que vous devez remédier au problème rapidement!



Ce moniteur vous donne une vue d'ensemble du niveau d'activité dans les différents lobes cérébraux.



La page du docteur: une sélection d'herbes et leurs propriétés.



Le kit scientifique



Ce kit est destiné aux éleveurs de Norns intéressés par l'aspect technique de ce travail et qui désirent en savoir le plus possible sur le cerveau et les fonctions physiologiques de leurs Créatures.

Avant d'ouvrir le kit scientifique, sélectionnez votre Norn dans le menu Norns de la barre d'outils. Choisissez ensuite l'un des menus suivants:



Anticorps / Niveaux hormonaux

Cet outil vous permet de surveiller la biochimie de votre Norn. Vous pouvez trouver et afficher jusqu'à quatre substances chimiques (glucose, CO₂, etc.) ou pulsions (ennui, peur, etc.).



Structure génétique

Affiche le génome du Norn et de ses parents. En étudiant avec attention la structure génétique, vous pouvez détecter les gènes qui ont été hérités du père ou de la mère.



Activité cérébrale

Contrôle le niveau de décision du cerveau du Norn. Les 16 cellules de ce niveau sont en compétition pour recommander l'action à adopter. La cellule possédant la meilleure recommandation l'emporte.

Les moniteurs de punition/récompense indiquent le niveau d'acceptation reçu par une action en particulier.



Aiguille hypodermique

Vous permet d'injecter certaines substances chimiques dans le sang de votre Norn. Faites glisser l'ascenseur vers le haut ou le bas pour doser votre injection, puis cliquez sur le bouton Commencer pour faire la piqûre. Ceci est très utile si votre Norn est très malade ou que vous ne pouvez plus le contrôler, car cela vous permet de traiter directement et rapidement le problème. N'en abusez quand même pas!

Le kit de reproduction



Vos Norms vont se reproduire facilement dans la nature. Ils ont des instincts primaires qui leur permettent d'être curieux, de manger et de se reproduire. Leur but général est de mener une vie saine et d'avoir des enfants. Le kit de reproduction vous aide à contrôler le processus de reproduction, en injectant des aphrodisiaques en Albia (pour stimuler un peu vos Norms!) ou encore en faisant des tests de grossesse.

Avant d'ouvrir le kit de reproduction, sélectionnez votre Norn à partir du menu Norms de la barre d'outils. Sélectionnez ensuite l'un des menus suivants:



Contrôle des pulsions sexuelles de votre Norn, de son état de santé général, de sa fertilité et de l'état de sa grossesse. De plus, notez le niveau global d'aphrodisiaque en Albia (testostérone pour les mâles, œstrogène pour les femelles).



Page des aphrodisiaques

Une source d'herbes aux propriétés aphrodisiaques.

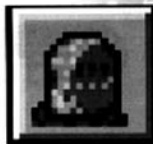
Le kit de performance



L'objectif de Créatures est d'élever plusieurs générations de Norns. Vous pouvez ouvrir le kit de performance à tout moment pour connaître vos résultats en tant qu'éleveur. Plus votre score est important, plus vous êtes doué!

<u>Score</u>	<u>Classement</u>
1-5000	Débutant
5000-10,000	Apprenti
10,000+	Expert

Cimetière des Créatures



Les Norns, comme toute autre forme de vie biologique, finissent par mourir un jour. Les causes sont diverses: maladie, blessure, faim ou cause naturelle (eux aussi meurent de vieillesse). Lorsqu'ils meurent, une case "Mort" apparaît sur la barre des statuts située au bas de l'écran. Vous pouvez cliquer sur cet événement pour accéder à l'endroit où la mort a eu lieu. Vous pouvez alors ouvrir le cimetière des Créatures en cliquant sur le bouton Cimetière des Créatures de la barre d'outils. Choisissez une photo, écrivez quelques mots et enregistrez le tout pour l'avenir! Vous pouvez ouvrir le cimetière des Créatures à tout moment pour retrouver les souvenirs et les images de vos Norns disparus.



Esérance de vie d'un Norm

L'espérance de vie naturelle d'un Norm est de 10 heures environ. Bien sûr, la maladie, la faim, les accidents et l'intervention des prédateurs peuvent raccourcir la vie de votre créature. Voici une liste des étapes de développement normal d'un Norm moyen:

Bébé (de la naissance à 20 minutes)

Curieux et joueur. Pas assez mûr pour apprendre à parler aussi vite et sensible aux blessures et aux infections. C'est le moment d'enregistrer votre nouvelle naissance dans le kit du propriétaire et de lui donner un nom.

Enfant (de 20 à 40 minutes)

L'enfance est marquée par la capacité d'acquérir un langage simple; c'est à ce moment que vous devriez commencer l'éducation de votre créature. Les Norms se développent rapidement et ont une grande soif de nouvelles connaissances à cet âge. Les enfants Norms demandent sans cesse le nom des choses, c'est donc le bon moment pour leur apprendre à parler! Ils étudieront rapidement grâce à la machine à apprendre.

Adolescent (de 40 à 80 minutes)

L'adolescence marque la première étape de la maturité sexuelle. Vous remarquerez des changements dans le comportement de vos Norns et un intérêt croissant pour les Créatures du sexe opposé.

Le développement du langage continue tout au long de cette période, mais vous vous rendrez rapidement compte que les adolescents Norns, bien qu'ils parlent beaucoup, font rarement ce qu'on leur dit de faire.

Adulte (de 80 minutes à 10 heures)

Un accouplement réussi fait de cette période celle de la maternité (ou de la paternité). N'oubliez pas que les Norns ont tendance à être inconstants et on sait peu de chose sur la force des liens familiaux entre les parents et les enfants. Les Norns restent fertiles pendant toute cette période, bien que les femelles mettent du temps à être de nouveau fertile après une grossesse (réussie ou non).

Troisième âge (+ de 10 heures)

Les dernières heures de la vie d'un Norn correspondent à une perte de fertilité et de vigueur. Les Norns les plus âgés sont plus enclins aux infections et aux blessures. Vous devrez en prendre bien soin et les kits santé et scientifique peuvent se révéler précieux pour les garder en vie. Ils perdent également certaines de leurs capacités d'apprentissage et oublient souvent des choses apprises précédemment. Si un Norn vit assez longtemps, il ou elle peut devenir stérile, ce qui ne manquera pas de mettre votre patience d'éleveur de Norn à l'épreuve.

Exporter / Importer des Norns

Creatures vous permet d'extraire un Norn de l'environnement de jeu et de le sauvegarder sur un fichier. Vous pouvez faire des copies de ce fichier pour vos propres archives ou l'envoyer sur une disquette ou par courrier électronique à un autre utilisateur du système.

Pour exporter (sauvegarder) votre Norn, il vous faut d'abord sélectionner celui que vous désirez exporter, puis sélectionner la commande Exporter la créature actuelle du menu déroulant Fichier. Pour importer un Norn, sélectionnez l'option Importer des Créatures dans le menu déroulant Fichier.

Jouer en ligne

Creatures possède son propre site Web sur Internet, consacré à l'élevage des Norns. Si vous pouvez vous connecter à Internet, vous pourrez avoir accès à plein de bonnes choses, à des logiciels complémentaires et autres produits, vous pourrez recevoir des conseils et communiquer avec d'autres éleveurs de Norns.



Pour accéder au site Web de Creatures, cliquez sur le bouton WEB de la barre d'outils. Notre site Web permet également aux joueurs d'échanger des Norns. En encourageant les gens à transmettre des Norns d'un système à l'autre, nous accroissons le vivier génétique ainsi que la possibilité de mutation de l'espèce.

Glossaire

Albia

Le nom de la planète sur laquelle vivent les Norms. Albia est un très petit monde dont on peut faire facilement le tour. A l'ouest du campement principal se trouve un petit océan appelé la Mer du Ménisque. A l'est, c'est la jungle. Le mot Albia provient d'Albian, l'ancien nom des Iles britanniques (signifiant "blanc" pour des raisons peu évidentes).

Intelligence Artificielle (IA)

La science permettant de produire des programmes informatiques intelligents. L'IA est aussi ancienne que les ordinateurs et, grâce à elle, on espère un jour produire un niveau d'intelligence égal à celui du cerveau humain. Toutefois, ce but n'a pas encore été atteint et la véritable contribution de l'IA au progrès technologique s'est produite dans des branches telles que le processus naturel du langage et les systèmes d'expertise.

Vie artificielle

La science permettant de créer et d'étudier des procédés vivants ou artificiels ressemblant à des organismes vivants. Différente de l'intelligence artificielle de par sa philosophie et ses objectifs, la vie artificielle est une discipline récente qui pourrait avoir de profondes répercussions sur la technologie, la méthodologie et l'éthique.

Attention

Les Norms ne peuvent concentrer leur attention que sur une seule chose à la fois - en général celle qui fait le plus de bruit, qui bouge le plus ou est la plus intéressante pour toute autre raison. Vous pouvez savoir sur quel objet votre Norm concentre son attention en regardant la Vue de la créature. Si vous voulez attirer l'attention de votre Norm sur un objet, agitez-le sous son nez, actionnez l'objet en question ou dites "regarde" lorsqu'il se trouve près de l'objet.

Caméra

La caméra est votre fenêtre sur Albia. Elle suit automatiquement le Norm que vous avez sélectionné, mais vous pouvez également utiliser les barres de défilement pour explorer le terrain sur une courte distance dans n'importe quelle direction. Pour revenir sur votre Norm, cliquez sur le bouton Caméra sur la barre d'outils principale.

Carotte

Petite racine comestible, formant la base du régime des Norms. Les carottes ont une valeur nutritionnelles très importante par rapport à certaines plantes pourtant goûteuses (mais très nocives !) que l'on trouve en Albia. Les carottes poussent seules dans la nature, mais les Norms ont tendance à les manger avant qu'elles puissent se multiplier.

CyberLife®

Marque déposée d'une technologie pour les générations de formes de vie artificielle. Les Norms sont des Créatures de CyberLife®.

ADN

Les molécules de vie. L'ADN ou acide désoxyribonudéique, contient les informations génétiques de tout organisme vivant.

Rêves

Lorsque les Norms sont profondément endormis, ils entrent dans un état se rapprochant de la phase de sommeil paradoxal (où se développent les rêves chez les humains), état durant lequel leur cerveau crée et répète des traits instinctifs et intuitifs de comportement. Ne réveillez pas un Norm qui dort ou il pourrait ne pas se développer correctement. Ceci est particulièrement important dans le cas de bébés ou pendant la puberté.

Œufs

Les Norms naissent dans des œufs après une courte grossesse et une période d'incubation. Les œufs éclosent naturellement si on les laisse sans surveillance, mais il est plus rapide et plus sûr de placer l'œuf dans la couveuse.

Grendel

Un des premiers types de vie artificielle qui, malheureusement, fit preuve d'une personnalité agressive et destructive. Les grendels peuvent également être porteurs d'horribles maladies.

Hormone

Les hormones sont les "messagers" chimiques contrôlant les changements importants survenant dans le corps d'un Norm. Par exemple, l'oestrogène contrôle le cycle de reproduction chez les femelles.

Couveuse

Une machine située dans la cuisine permettant de réchauffer et donc d'accélérer l'éclosion des œufs Norms. Poser un œuf ici est l'incubation commencera automatiquement.

Système nerveux

Un réseau de "cellules" relativement simples, situé sur le logiciel ou le matériel, qui modèlent le fonctionnement des neurones dans le cerveau.

Neurone

Le type principal de cellules du cerveau. Il existe plusieurs variétés de neurones et ils peuvent avoir des milliers d'interconnexions. Le cerveau humain est formé d'environ un million de milliards de neurones, alors que celui des Norms n'en contient qu'un millier environ.

Nom

Les Norms représentent l'espèce principale d'Albia. Ce sont en général de joyeuses et curieuses Créatures.

Puberté

La période durant laquelle un Norm commence à grandir et devient bientôt capable de se reproduire. On peut reconnaître la puberté grâce à certains changements hormonaux.

Reproduction

Les Norms ne se reproduisent que dans des conditions idéales. Le cycle de reproduction des femelles Norms est contrôlé par leurs hormones. Utilisez le kit de reproduction pour surveiller les cycles de fertilité et de grossesse.

Services Consommateurs

Nous vous remercions d'avoir choisi l'un de nos produits.

Afin de bénéficier de notre service après-vente, merci de nous retourner la carte de garantie ci-jointe.

Ce produit a été testé sur la plupart des micro-ordinateurs existant actuellement en France. Si toutefois vous rencontrez des problèmes de fonctionnement, vous pouvez nous contacter au (1) 43 12 31 02 de 14h00 à 18h00, du lundi au vendredi. Un technicien sera à votre disposition pour répondre à toutes vos questions.

Vous pouvez également nous contacter par Minitel en tapant 3615WIE (2,23 F/min)

Nous disposons aussi d'une messagerie sur Internet : wie-fr@wmg.com.

Informations sur la Garantie WI

Garantie

Warner Interactive garantit à l'acheteur de ce logiciel informatique que le support de celui-ci est sans défaut, ni dans le matériau ni dans sa fabrication, sous conditions normales d'utilisation, pendant une période de 90 jours suivant la date d'achat ("période de garantie"). Pendant la période de garantie, les supports défectueux seront remplacés gratuitement sur présentation d'une preuve d'achat datée, en renvoyant le produit au détaillant qui l'a vendu .

Cette garantie s'ajoute à vos droits légaux sans les modifier.

Cette garantie ne s'applique ni aux programmes logiciels en soi qui sont fournis "dans l'état", ni aux supports qui pourraient avoir été mal utilisés, endommagés, altérés, ou ayant subi une usure excessive.

INFORMATION SUR LA GARANTIE WIF:

LA GARANTIE

Warner Interactive France garantit à l'acheteur de ce logiciel informatique que le support de celui-ci est sans défaut, ni dans le matériau, ni dans sa fabrication, sous conditions normales d'utilisation, pendant une période de 90 jours suivant la date d'achat (« période de garantie »). Pendant la période de garantie, les supports défectueux seront remplacés gratuitement sur présentation d'une preuve d'achat datée, en renvoyant le produit au détaillant qui l'a vendu. Cette garantie s'ajoute à vos droits légaux sans les modifier. Cette garantie ne s'applique ni aux programmes logiciels qui son fournis « dans l'état », ni aux supports qui pourraient avoir été mal utilisés, endommagés, altérés, ou ayant subi une usure excessive.

Crédits

Conçu et développé par
Stephen Grand

Apport créatif
Toby Simpson
Michael Hayward
Ian Saunter

Programmeur principal
Stephen Grand

Programmation
Peter de Bourcier
Alima Adams
Peter Chilvers
Neil Taylor

Programmation Macintosh
Keith Hook

Graphismes
Marcus Broome
Mitch Phillips
Sean Nichols
Leavon Archer
Colin Swinbourne

Conception des décors
Mark Rafter

Construction des maquettes
Complete Fabrications

Rendu des décors
Jason Riley
Colin Swinbourne

Graphismes supplémentaires
Simon Smith

Conception des Créatures
Marcus Broome
Mitch Phillips
Mark Rafter
Leavon Archer
Colin Swinbourne

ISéquence d'introduction
Marcus Broome

Gestion audiovisuelle
Pete Murphy

Musique
Andrew Barnabus

Effets sonores
Paul "Bob" Arnold

Production vidéo
Tom Oswald

Traitement vidéo
Tom Oswald
Steve Loughran

Responsable Assurance Qualité
Ben Simpson

Assurance Qualité
Mark Ashton
Gareth Hughes
Craig Sullivan
Ben Simpson
Richard Edwards
Graeme Boxall

Développement du produit
Ann Grand
Peter Chilvers
Peter de Bourcier

Documentation
Ann Grand
Toby Simpson
Peter de Bourcier

Localisation et édition
Angela Simpson

Remerciements spéciaux
Dr. Dave Cliff
Graeme Boxall


Producteur pour Wamer Interactive
Graeme Boxall

Responsable Assurance Qualité pour Wamer
Liam DelaHunty

Testeur principal pour Wamer
Craig Ledski Leigh

Testeurs pour Wamer
Daniel Brooke
Richard Pomfret
Chris Tudor Smith

Produit et réalisé par
Toby Simpson

The CyberLife logo features the word "CyberLife" in a stylized, bold font. "Cyber" is in white with a red outline, and "Life" is in red with a white outline. The background of the logo is black with a white circuit-like pattern.The Millennium Interactive logo consists of the word "MILLENNIUM" in white capital letters on a black rectangular background, followed by a small circular icon containing a stylized 'M' shape, and then the word "INTERACTIVE" in white capital letters on a black rectangular background.

Creatures™ ©1996 Millennium Interactive Ltd. CyberLife® is a registered trademark of Millennium Interactive Ltd. Published and distributed under exclusive license from Millennium Interactive Ltd. by Warner Interactive. A Time Warner Company. Microsoft, Windows, and the Windows logo are registered trademarks of Microsoft Corporation. Uses Smacker Video Technology. ©1994-1996 by Invisible, Inc. d.b.a. RAD Software.



**WARNER
INTERACTIVE**