



creatures™

Exodus



Manuel d'instructions



Table des matières

1. Introduction 3

1.1 Le Capillata et l'Arche	3
1.2 Créatures Exodus	4
1.3 Avant de commencer	4
1.4 Installation et configuration	5
1.5 Inscription de ta station d'accueil	7
1.6 À l'aide!	7

4. Le monde et ses richesses 23

4.1 L'Arche	23
Le terrarium des Norns	24
Le terrarium de la jungle	25
Le terrarium aquatique	25
Le terrarium des Ettins	26
Pont et ingénierie	26
Connection d'agents et de plans	27
Les bases de la connection d'agents	27
4.2 Le Capillata	29
Le Meso	29
Atrium	30
Aire des communications	31
L'atelier	31
4.3 À propos d'éventuels visiteurs	32
4.4 Propulsion des vaisseaux	33

2. Jouer à Créatures Exodus 7

2.1 Quel est ton rôle?	7
2.2 Objectifs du jeu	8
2.3 Comment y parvenir?	8
2.4 Pour commencer	9
2.5 Ce que tu dois savoir	10
2.6 Utilisation du commutateur de monde	13

5. Jeu internet 34

5.1 Pour débiter	34
5.2 L'ordinateur de l'aire de communications	34
5.3 Le système de messages	36
5.4 Le Warp	36

6. Fonctions avancées 39

6.1 Le génome et l'ADN des Créatures	39
6.2 La digestion	40
6.3 Poisons et antidotes	40
6.4 Immunité et maladies	42
6.5 Fertilité	42
6.6 Le cerveau du Norn	43

3. Guide en six étapes pour créer tes premiers Norns 14

Étape 1 : Donne un nom à tes Norns!	14
Étape 2 : Éduque et soigne tes Norns!	14
Étape 3 : Apprends à parler à tes Norns!	15
Converse avec tes Norns!	16
Étape 4 : Élève-les!	18
Étape 5 : Occupe-toi d'eux!	19
Étape 6 : Enterre-les dignement!	23

7. Développement du produit 44

7.1 De nouveaux agents pour ton monde	44
7.2 Exportation de Créatures vers un fichier	45
7.3 Développement des Créatures	45
7.4 Ressources Internet	46

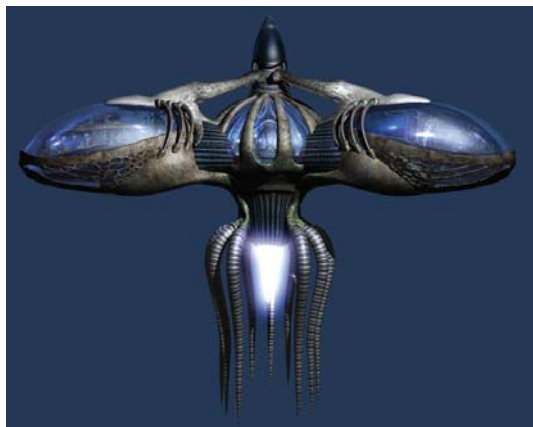
8. Dépannage 46

Crédits	48
Crédits- Station d'accueil	49



1. Introduction

Ceci n'est pas un jeu ordinaire. En jouant à Créatures Exodus, tu prends part à une des plus importantes expériences de vie artificielle. Non seulement pourras-tu élever ta propre forme de vie artificielle, appelée Norn, mais en plus, tu pourras connecter ton ordinateur et te joindre, grâce à Internet, à un vaste univers en ligne où tes Norns pourront se déplacer à leur guise.



1.1 Le Capillata et l'Arche

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 biologique géant, l'Arche des Shees, en quête d'une terre nouvelle, plus sphérique.

Mais ça, c'est une autre histoire...

Les Shees n'ont jamais été connus pour leur ponctualité. Si bien qu'au moment où l'énorme vaisseau se mit en route, un scientifique Shee fut laissé seul, oublié sur la planète maintenant abandonnée. Ce dernier était très occupé à mettre au point une nouvelle façon de voyager par téléportation et ce n'est qu'une fois satisfait du bon fonctionnement de sa nouvelle machine qu'il s'aperçut du départ des autres. Son invention aurait d'ailleurs permis d'épargner tout le travail qui avait précédé, de façon évidente, l'évacuation de la planète... si seulement on l'avait attendu! Sa machine permettait d'ouvrir ces... hum... bidules bleus et d'y pénétrer.

L'autre bout du bidule bleu pouvait être configuré pour téléporter quelqu'un ou quelque chose à toutes sortes d'endroits. Hum... Warp... Ce mot anglais signifiant distorsion semblait bien s'appliquer à ce qu'il avait vécu en utilisant cette machine. Ça pourrait être un nom convenable pour ce truc bleu ! Pour être honnête, il n'était pas certain que le Warp permette de se téléporter dans différentes régions de l'espace-temps... Et à bien y penser, il n'était pas non plus certain à 100 % que l'endroit où il se trouvait maintenant était bien celui où il avait commencé. Mais bon, c'était assez similaire et c'est ce qui comptait après tout, n'est-ce pas? Mais pourquoi donc personne ne l'avait attendu?

Il décida qu'il devait suivre les autres Shees et leur montrer ce qu'ils avaient manqué; alors, utilisant divers bidules génomiques qu'il trouva un peu partout sur la planète, il construisit un vaisseau vivant appelé Capillata.

Et le dernier Shee remplit le vaisseau de toutes les fournitures qu'il jugea nécessaires et quelques échantillons pour bricoler durant le voyage. Il avait eu cette idée brillante de propulser la station spatiale en faisant exploser le vieux volcan, ce qui donnerait au Capillata l'élan nécessaire pour quitter Albia. Bien sûr, cette façon de faire aurait des effets dévastateurs sur le fragile écosystème d'Albia mais bon, on ne fait pas d'omelette sans casser des œufs et on n'arrête pas la science pour si peu. De toute façon, il avait laissé des instructions précises aux quelques Ettins restés sur Albia quant à la façon de nettoyer la planète après que le niveau de radiations soit suffisamment redescendu. Après tout, même les Ettins ne pourraient rater cela !

C'est ainsi que le dernier Shee commença à voyager, dans sa quête éternelle pour trouver le vaisseau spatial des Shees et, avec un peu de chance, pour découvrir du même coup une nouvelle source d'approvisionnement en thé.

Toutefois, le temps est une chose bizarre. Un jour, il bouge de façon linéaire et fiable et puis, bam!, soudainement il prend un virage rapide ou se met à faire des boucles. Lorsque le Capillata réussit finalement à rattraper le vaisseau spatial des Shees, parti depuis plus d'un millier d'années, il était vide. Il semble que les Grendels l'avaient attaqué pendant le voyage et que les Shees avaient dû s'échapper et se réfugier sur leur nouvelle planète, abandonnant leur vaisseau en orbite. Depuis combien de temps celui-ci errait-il ainsi déserté?

Ce qui compte c'est que le vaisseau soit toujours là, maintenant garni d'un nouveau « module »; avec ton aide, les Norns survivants pourront prospérer. Mais prends garde aux Grendels! Ces êtres méchants et vicieux ont bien l'intention de blesser tes Norns et même de 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.

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



1.2 Créatures Exodus

Cette édition réunit les deux derniers titres de Créatures dans un seul jeu facile à installer, soit Créatures 3 et Docking Station (DS) que nous appellerons aussi Station d'accueil.

CREATURES 3 se déroule à bord de l'immense vaisseau appelé l'Arche, à bord duquel les Shees ont quitté leur planète, Albia. Il contient une grande variété de plantes et d'animaux ainsi que des machines spécialisées pour t'aider à protéger tes Norns.

LA STATION D'ACCUEIL DOCKING STATION (DS) se concentre plutôt sur un vaisseau plus petit (le Capillata), qui a décollé plusieurs années après le vaisseau principal (l'Arche) et l'a poursuivi pendant des siècles dans l'espace. Tu trouveras à bord du Capillata de nouveaux dispositifs permettant de communiquer avec d'autres utilisateurs ou d'échanger tes Créatures en utilisant le mystérieux Warp.

Il y a trois façons de jouer avec Créatures Exodus, ce qui te permet d'expérimenter l'univers de Créatures à différents moments de l'histoire depuis le départ des Shees de la planète Albia.

1. Tu peux jouer avec seulement Créatures 3 – l'Arche (l'action prend place avant que le Capillata ne rattrape l'Arche et s'y arrime). Il ne te sera pas possible ici d'utiliser les fonctions de communication ou d'échange de Créatures puisque celles-ci ne sont disponibles que sur le Capillata.
2. Une autre possibilité consiste à jouer à bord du Capillata (avant qu'il ne rattrape l'Arche). Tu seras alors limité aux dispositifs installés à bord du Capillata. Ainsi, tu pourras communiquer avec d'autres joueurs et échanger tes Créatures mais tu ne pourras pas utiliser la machinerie se trouvant sur l'Arche (par exemple le mixeur génétique).
3. Finalement, tu peux jouer au moment où le Capillata réussit à rejoindre l'Arche et y est arrimé. Dans ce mode, toutes les fonctions sont disponibles.

1.3 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 Créatures Exodus (elle remplace ton curseur lorsque tu joues à Créatures Exodus) sur quelque chose, appuyer sur le bouton gauche de la souris puis le relâcher. Cliquer avec le bouton droit correspond au même processus, mais en utilisant cette fois le bouton droit de la souris.

Installation de DirectX 7

DirectX : DirectX est le nom du programme Microsoft qui permet à des produits tels que Créatures Exodus 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 sur le CD du jeu. Double-clique sur DXSETUP.EXE pour lancer l'installation de DirectX 7.





creatures™ Exodus



Dégagement de responsabilité pour DirectX

Créatures Exodus utilise les pilotes son et vidéo de DirectX de Microsoft. 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 étant un produit Microsoft, 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.

1.4 Installation et configuration

Créatures Exodus installera à la fois Creatures 3 et Docking Station sur ton ordinateur. Tu trouveras plus bas, la configuration minimale dont tu auras besoin.

COMPATIBLE WIN ET MAC CONFIGURATION MINIMALE :

WINDOWS :

Windows 98, 2000, ME, XP ;
Processeur : Pentium II ;
Mémoire (RAM) : 128 Mo ;
Vidéo et son :
Compatible DirectX ;
Lecteur CD-ROM : 12X ;
Espace sur disque dur : 300 Mo
Connexion internet suggérée

MACINTOSH :

OS X 10.2, 10.3, 10.4 ;
Processeur : G3 - 900MHz, G4 - 700Mhz, G5 ;
Mémoire (RAM) : 128 Mo ;
Carte Vidéo Minimum : 800 x 600 ;
Carte de son : Standard Macintosh ;
Lecteur CD-ROM : 12X ;
Espace sur disque dur : 300 Mo
Connexion internet suggérée

Pour installer Créatures Exodus sur ton ordinateur, suis les étapes que voici :

Windows

1. Insère le CD-ROM dans ton lecteur CD-ROM ou DVD-ROM.
2. Après quelques secondes, une fenêtre apparaît et te propose d'installer Créatures Exodus. 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 programme d'installation te demande si tu souhaites installer DirectX, tu dois cliquer sur le bouton « Oui » si tu utilises une version antérieure à DirectX 7.0.
4. Après l'installation, il se peut que tu aies à redémarrer ton ordinateur.
MISSION ACCOMPLIE ! Tu es maintenant prêt à te lancer dans l'aventure de Créatures Exodus – mais tu dois d'abord décider dans quel mode tu veux jouer !

Macintosh

Insère le disque de Créatures dans ton lecteur CD-ROM. Une icône de disque CD-ROM s'affiche sur votre bureau. Double-clique sur l'icône du disque sur ton bureau. Une fenêtre affichant le contenu du disque s'affiche à l'écran. Double-clique sur l'icône Créatures dans la fenêtre du disque. Le programme d'installation démarre. Suis les instructions à l'écran.

Une fois l'installation complétée, tu peux jouer le jeu en double-cliquant sur l'icône Créatures sur ton bureau.



creatures™ Exodus



Différences entre Créatures 3 et Docking Station

Les options de Créatures 3 peuvent différer légèrement de celles qui sont disponibles sur la Station d'accueil Docking Station (DS), seule ou arrimée. Lorsqu'il y a des différences, elles seront indiquées dans ce manuel et illustrées par ces symboles :



indique que cette option est offerte sur l'Arche (C3)



indique que cette option est offerte sur le Capillata (DS)

Pour jouer dans l'Arche (Créatures 3) :

Après avoir installé le jeu, double-clique sur l'icône de Créatures 3 sur ton bureau.

Utilisateurs de Windows : Tu peux aussi utiliser le raccourci que tu trouveras dans le menu DÉMARRER.

Utilisateurs de Mac : Tu peux aussi double-cliquer sur l'icône de Créatures 3 dans ton dossier Applications.

Pour jouer dans le Capillata Docking Station :

Après avoir installé le jeu, double-clique sur l'icône de Docking Station sur ton bureau.

Utilisateurs de Windows : Tu peux aussi utiliser le raccourci que tu trouveras dans le menu DÉMARRER.

Utilisateurs de Mac : Tu peux aussi double-cliquer sur l'icône de Docking Station dans ton dossier Applications.

Pour jouer dans le Capillata et l'Arche arrimés :

Démarrer le programme de Docking Station selon les instructions ci-dessus.

À l'intérieur du dialogue «Créer un monde» du jeu, tu auras l'option de créer un monde qui est arrimé à Créatures 3.



creatures™ Exodus



1.5 Inscription de ta Station d'accueil

Pour pouvoir utiliser la fonction Internet de Créatures Exodus, tu dois d'abord t'inscrire en tant qu'utilisateur et recevoir ton mot de passe par courriel. Rends-toi sur le site Web www.gamewaredevelopment.co.uk/ds et clique sur le bouton « Register » pour accéder aux pages d'inscription. Assure-toi de choisir un nom d'utilisateur original et intéressant (et convenable!) car ce sera sous ce nom que tu joueras avec d'autres à partir de maintenant. Tu recevras un mot de passe que tu pourras modifier par la suite pour qu'il soit plus facile à mémoriser. Tu auras également la possibilité d'afficher ou non tes renseignements personnels. Du fait que la société ayant développé ce jeu se trouve au Royaume-Uni, toutes ces étapes devront être effectuées en anglais.

1.6 À l'aide !

Si tu as besoin d'aide pour installer ou faire fonctionner le jeu, consulte la section « Help and Hints » (en anglais seulement) du site Web de la Station d'accueil www.gamewaredevelopment.co.uk/ds. Pour obtenir des conseils ou de l'assistance sur la manière de jouer, tu pourras trouver de l'information utile dans les forums, également disponibles sur le site Web.

Tu peux quitter le jeu en utilisant le menu Options à droite de l'écran de jeu ou en appuyant sur la touche Échap (« esc »). Lorsque tu quittes le jeu, ta partie est automatiquement sauvegardée. Lorsque tu redémarres le jeu, il reprend là où tu l'avais laissé.

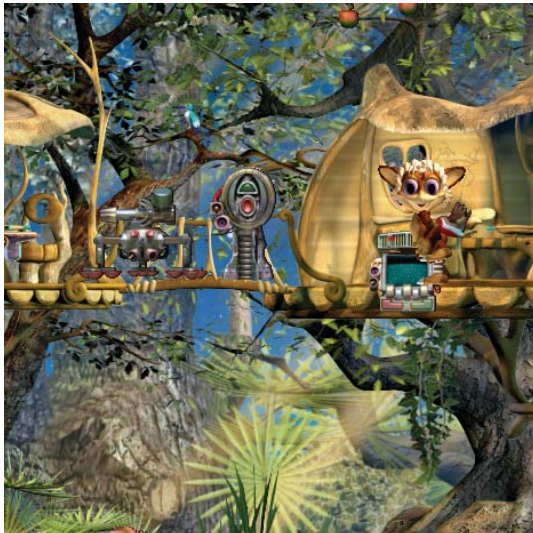
Remarque : Lorsque tu joueras, tu remarqueras peut-être de temps en temps une courte pause dans le jeu. Ces pauses correspondent aux moments où le jeu effectue une copie de sauvegarde de tes Créatures et de ton monde, au cas où il y aurait un problème (si ton ordinateur se bloquait par exemple). Ta partie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

2. Jouer à Créatures Exodus

2.1 Quel est ton rôle ?

Ton but est d'élever une population de Norns. Les Norns ont été créés 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 automatisées pour t'aider à atteindre ton but. À la fin, tu auras peut-être réussi à élever des Norns capables de combattre les attaques des Grendels sans intervention de ta part ! C'est un vrai défi. Bonne chance !



2.2 Objectifs du jeu

Créatures Exodus est un jeu ouvert – tu as la liberté de jouer comme tu l'entends. Il y a probablement autant de façons de jouer que de joueurs. La plupart des joueurs tentent de maintenir une population stable de Norns en santé, mais c'est à toi de décider !

Les Norns de Créatures Exodus sont des créatures vivantes, dotées d'une biochimie complexe, d'un système d'organes, d'un cerveau capable d'apprendre et d'un génome où sont inscrites toutes ces caractéristiques. Les Norns possèdent un code génétique informatisé appelé ADN numérique des Créatures. C'est ce code qui dicte à la fois leur apparence, leur capacité à digérer la nourriture, leur intelligence et leur santé. Les Norns sont également capables de se reproduire et de transmettre leur ADN particulier à leur progéniture. Après la première génération, chaque Norn devient un être unique – son ADN a été modifié par la division de celui de ses parents. Qui saurait prédire l'avenir d'un Norn ? Jusqu'ici, la série Créatures nous a permis d'assister à de fascinantes mutations qui ont donné vie à des Norns immortels, des Norns d'une intelligence supérieure (toute chose étant relative, bien entendu !) ou à des Norns recouverts de poils aux couleurs vives.

La santé des Norns ne leur est pas acquise. C'est à toi qu'incombe la tâche de les guider dans la vie, en leur apprenant à distinguer le bien du mal, et de les soigner si tu ne peux leur éviter les dangers auxquels ils doivent quotidiennement faire face.

2.3 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 faire en sorte qu'ils progressent plus vite et vivent 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 Créatures Exodus, ta tâche comporte donc de multiples aspects, dont :

- **FAIRE ÉCLORE LES ŒUFS ET ÉDUIQUER LES NORNES.** 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). Utilise les dispositifs accessibles à bord des vaisseaux pour leur apprendre les bases du langage, de façon à ce qu'ils puissent communiquer avec toi et entre eux.
- **SOIGNER TES NORNES.** Tout comme de véritables animaux, les Norns peuvent tomber malades ou se blesser. Tu peux diagnostiquer les problèmes et les traiter à l'aide de l'équipement fourni dans les vaisseaux.
- **PROTÉGER TES NORNES.** Pour veiller sur tes Norns, il se peut que tu aies à t'interposer lorsqu'ils font quelque chose ou à les mettre en lieu sûr. Sers-toi des différents gadgets sur l'Arche pour fabriquer des systèmes de défense ou limite les déplacements autour du Capillata en installant des verrous sur les portes. Il y va de la sécurité de tes Créatures !
- **ÉLEVER DES NORNES.** 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.



creatures™

Exodus



2.4 Pour commencer

La première fois que tu joueras, on te demandera de donner un nom à ton monde. C'est ce nom qui sera utilisé pour toutes les activités qui se rapportent à tes Créatures. Lorsqu'un autre joueur verra de l'information à propos de tes Créatures, il saura de quel monde elles proviennent. Tu es entièrement libre choisir les noms que tu veux.



La boîte de dialogue « Créer un nouveau monde » dans la Station d'accueil te permet de préciser s'il s'agit d'un monde limité au Capillata ou s'il s'applique au Capillata arrimé à l'Arche. Clique sur le bouton pour passer d'un mode à l'autre.

Ton monde sera ensuite créé et tu pourras suivre le déroulement du processus sur la barre de progression qui sera affichée. Cela te paraîtra peut-être un peu long mais ne t'inquiète pas, c'est normal. Après tout, créer un vaisseau grouillant de créatures vivantes et regorgeant d'expériences étrangères à notre réalité terrestre, ce n'est pas rien !



Capillata et les mondes arrimés t'invitent maintenant à entrer ton nom d'utilisateur et ton mot de passe. Tu dois les fournir afin d'accéder au monde une première fois. Si tu n'es pas déjà inscrit, tu n'as qu'à cliquer sur le lien proposé pour inscrire ta version de la Station d'accueil.

Une fois entré dans le monde, tu auras la possibilité de choisir parmi différentes options. Tu peux commencer avec deux adultes « prêts à se reproduire » (ou couple de départ), sinon tu peux commencer avec deux œufs.



Les joueurs qui sont à bord du Capillata ont droit à une option supplémentaire en ce début de jeu : 'Just let me in!'. Si tu choisis cette option, tu entreras dans le jeu sans aucun préalable. Tu peux quand même créer des œufs dès que tu es prêt, mais tu peux aussi prendre le temps de faire le tour du (des) vaisseau(x) et de te familiariser avec l'environnement.

Si tu as déjà joué aux versions précédentes de Créatures, tu préféreras peut-être commencer avec les œufs. Si tu as envie de faire des expériences et de mieux comprendre le jeu, nous te recommandons de choisir le couple de départ.

Si tu peux créer et faire éclore d'autres œufs en tout temps durant le jeu, tu dois être conscient que tu n'auras pas d'autre chance de choisir un couple de départ dans ce monde. Si jamais tu désires jouer plus tard avec un couple de départ, tu pourras créer un nouveau monde en utilisant le commutateur de monde.

Si tu as sélectionné le bouton Œufs :



La pondreuse produira deux œufs fécondés au hasard qui seront déposés à côté de l'incubateur : un œuf mâle et un œuf femelle. Ramasse les œufs (à l'aide du bouton droit de la souris) et place-les dans l'incubateur.



Muco, l'inquiétante pondreuse biologique, produira deux œufs fécondés au hasard et les placera bien au chaud dans l'incubateur. Il y a un œuf mâle et un femelle.

Les œufs vont ensuite éclore ; le processus peut prendre quelques secondes alors sois patient pendant que la nature fait son œuvre ! Les Créatures sortiront des œufs dès qu'elles seront prêtes à naître.

Si tu as sélectionné le bouton Couple de départ :

Deux Norns, un mâle et une femelle, tous deux en âge de procréer et capables de parler et de comprendre ce que tu leur dis, seront importés dans ton monde et laissés près de l'incubateur.

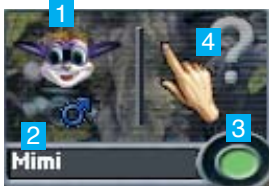
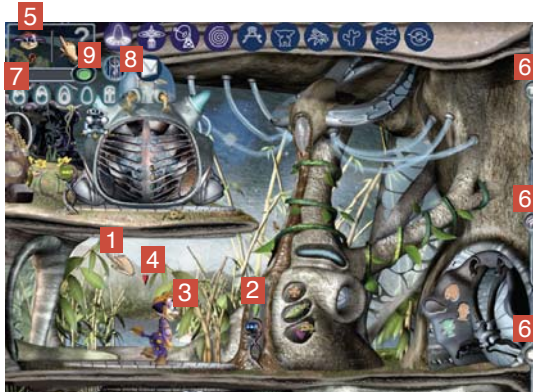


Dépôt d'un œuf dans l'incubateur de l'Arche



Muco – elle s'y connaît en Norns, fais-lui confiance...





2.5 Ce que tu dois savoir

Il est important de te familiariser avec l'écran de jeu. Voici un aperçu de l'environnement quotidien des Norns :

1 LA MAIN

C'est elle qui te représente dans le monde. Tu peux la déplacer à l'aide de la souris.

Pour activer la plupart des objets, il suffit de cliquer dessus. Pour ramasser quelque chose, utilise le bouton droit de la souris. Les Norns peuvent voir la main et apprendront à l'aimer ou non selon ce que tu en feras. La main est un exemple d'agent (voir ci-dessous). Il n'est pas possible de prendre un Norn dans ta main pour le déplacer, mais tu peux le diriger en utilisant le bouton droit de la souris.

2 AGENTS

Un agent est un objet du monde. Chaque objet existant dans le monde (que ce soit une plante, un insecte ou une porte) est un agent. Bon nombre d'agents exécutent des actions. Les Créatures peuvent déclencher des actions sans ton intervention. Certains agents, toutefois, sont expressément conçus à ton intention – tu peux interagir avec tous les agents au moyen de la main, un agent bien particulier qui sert de levier. Clique avec le bouton gauche de la souris pour activer n'importe quel agent.

3 UNE CRÉATURE

Les Créatures sont différentes des autres agents du monde. Bien qu'elles soient également des agents, elles possèdent des structures mentales, une biochimie et des gènes qui leur sont propres. Elles peuvent apprendre et s'adapter à des situations nouvelles d'une manière comparable à la nôtre.


4 CRÉATURE ACTUELLEMENT SÉLECTIONNÉE

Une petite flèche rouge flottant au-dessus d'une Créature indique qu'elle est actuellement sélectionnée. La caméra fera défiler l'image pour suivre ce Norn et une image de sa tête apparaîtra dans la fenêtre VTH (voir ci-dessous). Tu pourrais également apercevoir une petite flèche verte, qui indique ce que regarde le Norn actuellement sélectionné.

5 VISUALISATION TÊTE HAUTE OU VTH

Cette fenêtre affiche la tête de la Créature actuellement sélectionnée, son nom et son sexe. Il comprend également un bouton Agent Aide (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.

En cliquant sur différentes parties de la VTH, tu pourras effectuer différentes actions.

1. Clique sur le visage de la Créature sélectionnée pour centrer l'affichage autour d'elle.
2. Clique sur le nom pour ouvrir la boîte de dialogue Passé de la Créature ce qui te permettra de lui donner un nom. Tu peux également prendre des photos et ajouter du texte dans cette boîte de dialogue. Pour accéder à cette même boîte de dialogue lorsque tu es en mode Agent Aide (voir plus loin), tu n'auras qu'à cliquer sur la Créature.
3. Clique sur l'icône de la main pour passer en mode Agent Aide (voir plus loin).
4.  Clique sur ce bouton pour te connecter ou te déconnecter. Ce bouton permet d'établir ou de rompre la communication avec le serveur de Creature Labs, mais non avec le réseau Internet; pour ce faire, tu devras te brancher à ton fournisseur d'accès Internet ou te débrancher.

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 de ton monde.



creatures Exodus



6 ÉLÉMENTS DE L'INTERFACE DE L'UTILISATEUR

Créatures Exodus comporte 3 menus : le menu Sélecteur de Créatures, 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 MENU SÉLECTEUR DE CRÉATURES te donne accès à des informations générales sur toutes tes Créatures et te donne leur nom.

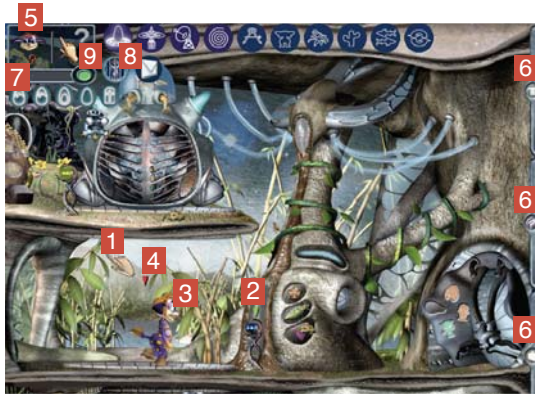
1. Pour sélectionner une Créature, clique sur son visage (remarque la flèche rouge dans le menu, flottant au-dessus de la tête de la Créature sélectionnée).
2. Si tu as plus de 6 Créatures dans le monde, tu les verras par groupes de 6 à la fois ; utilise les flèches gauche et droite pour les faire défiler.
3. Finalement, ce menu comporte aussi les boutons Importer et Exporter (voir la section 7.2).



MENU OPTIONS Que tu joues dans le Capillata seul ou arrimé à l'Arche, tu auras accès à toutes ces options !

1. Clique sur le bouton Quitter pour faire afficher la boîte de dialogue mettant un terme au jeu. Tu devras confirmer que tu souhaites vraiment quitter le jeu et ta partie sera alors sauvegardée. La touche Échap (esc) a la même fonction.
2. Clique sur le bouton Pause pour interrompre/repandre la partie en cours. La touche Pause a la même fonction.
3. Clique sur le bouton À propos pour faire afficher une boîte de dialogue contenant de l'information sur ta version de la Station d'accueil, les droits d'auteur et la liste des collaborateurs.
4. Clique sur ce bouton pour faire basculer le jeu du mode plein écran au mode fenêtre. Tu obtiendras le même résultat en appuyant sur MAJ+ALT+ENTRÉE.
5. Pour passer de l'option Effets sonores à Musique, et vice-versa. Ce bouton fonctionne avec le réglage du volume situé juste au-dessous et te permet de choisir quelle composante de la sonorisation tu désires modifier.
6. Clique sur cette barre pour modifier le niveau sonore de la composante sélectionnée à l'aide du bouton 5 décrit ci-dessus. Si la barre est pleine et que tu cliques dessus, le curseur se positionnera au niveau sonore le plus bas, sinon le volume augmentera d'un cran à chaque clic.
7. Bouton on/off des effets sonores.
8. Bouton on/off de la musique.
9. Bouton on/off des effets vocaux des Créatures.
10. Ce bouton permet de modifier le nombre de Créatures permises sur ton vaisseau. Tu devras entrer une valeur numérique.
11. Ce bouton permet de modifier la limite de reproduction de tes Norns. Lorsque cette limite est atteinte, les œufs de Norn cessent d'éclore tant et aussi longtemps qu'une place n'est pas libérée. Tu devras entrer une valeur numérique.
12. Ce bouton sert à donner un nom à la main. Clique dessus et entre le nom par lequel tu désires que tes Norns te reconnaissent!
13. Ce bouton permet de passer d'un mode de coloration de la main à l'autre. Deux modes sont possibles : par défaut ou couleur.
14. Ces boutons servent à modifier la coloration de la main si tu es en mode couleur. Il y a trois boutons correspondant aux couleurs rouge, vert et bleu. Tu peux régler la couleur en ajoutant les quantités désirées de rouge, de vert et de bleu.





GROSSESSE



ŒUF PONDU



UN NORN EST
NÉ



UN NORN EST
MORT



ARRIVÉE DANS LA
CHAMBRE DE
RÉTENTION



ARRIVÉE PAR UN
PORTAIL



MESSAGE
REÇU



AMI EN LIGNE



AMI HORS LIGNE

3 MENU OPTIONS Créatures 3 utilise une version simplifiée du menu Options; lorsque la Station d'accueil n'est pas arrimée, tu ne vois que certaines des options ci-dessus.

INVENTAIRE Ton inventaire se présente sous la forme d'une petite boîte qui te permet de transporter des choses lorsque tu te déplaces. C'est très pratique pour stocker des machines, de la nourriture et tout ce dont tu as besoin pour prendre soin quotidiennement de tes Norns.

7 ÉVÉNEMENTS DE VIE

Ces icônes font référence aux événements importants touchant ta population de Norns comme les grossesses, les naissances, les décès. Si tu cliques sur l'un d'eux, tu te retrouveras à l'endroit où l'événement s'est déroulé qu'à côté de la Créature touchée par l'événement.

GROSSESSE Cette icône représente l'événement de vie qu'est la naissance attendue d'un Norn. Clique dessus pour accéder à la mère enceinte.

ŒUF PONDU Cette icône représente l'événement de vie qu'est la ponte d'un œuf. Clique dessus pour accéder à l'œuf.

UN NORN EST NÉ Cette icône représente l'événement de vie qu'est l'éclosion d'un œuf. Clique dessus pour accéder à la Créature qui vient de naître.

UN NORN EST MORT Cette icône représente l'événement de vie qu'est la mort d'une Créature. Clique dessus pour accéder à l'endroit où la Créature est décédée.



8 ICÔNES D'AVERTISSEMENT

Ces avertissements servent à t'informer d'événements importants qui surviennent entre ton monde et d'autres dans le Warp. Ainsi, si une Créature venue d'ailleurs se présente dans ton monde, tu recevras un signal d'avertissement. D'autres avertissements pourront t'être donnés, par exemple si un ami se branche ou si tu reçois un message. Clique sur l'icône pour le faire disparaître et pour agir au besoin sur la source de l'avertissement.

ARRIVÉE DANS LA CHAMBRE DE RÉTENTION Cet avertissement indique qu'une Créature vient d'entrer dans ta chambre de rétention. Clique sur l'icône pour te rendre à la chambre.

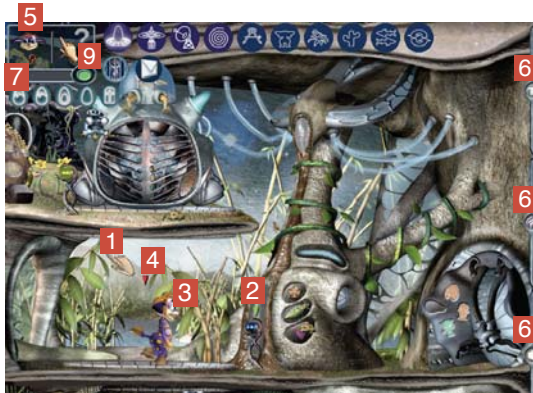
ARRIVÉE PAR UN PORTAIL Cet avertissement indique qu'une Créature vient d'arriver par un portail. Clique sur l'icône pour aller voir la Créature en question.

MESSAGE REÇU Cet avertissement indique que quelqu'un t'a fait parvenir un message! Clique sur cette icône pour te rendre à la salle des communications.

CHAT Cet avertissement indique que tu as un message qui t'attend dans ta fenêtre de « chat ».

AMI EN LIGNE Cet avertissement indique qu'un de tes amis se trouve présentement en ligne. Cet avertissement te sera donné au moment où tu te branches et par la suite, au fur et à mesure que d'autres amis seront en ligne (pourvu que tu demeures toi-même en ligne, il va sans dire).

AMI HORS LIGNE Cet avertissement est très semblable au précédent. Il indique qu'un de tes amis se trouve présentement hors ligne. Cet avertissement te sera donné au moment où tu te branches et par la suite, au fur et à mesure que d'autres amis cesseront d'être en ligne (pourvu que tu demeures toi-même en ligne).



9 EN LIGNE
Clique ici pour jouer en ligne.

PERSONNALISATION DU CLAVIER

Tu peux personnaliser ton clavier, ce qui te facilitera la tâche. Voici les clés qui te permettent des raccourcis :

TAB : Passer les Créatures en revue.

ESC : Quitter le jeu. Une boîte de dialogue te demandant de confirmer ta décision apparaît, au cas où tu ne serais pas sûr de vouloir quitter la partie. Le jeu sera automatiquement sauvegardé.

F1 : Activer/désactiver les Agents Aide.

F6 – F12 : Touche de raccourcis de phrase. Tu peux prédéfinir des phrases spécifiques à ces six touches. Tape la phrase que tu désires, fais ENTRÉE, puis appuie simultanément sur la touche MAJ et sur la touche de raccourci. Par la suite, tu n'auras qu'à appuyer sur la touche de raccourci pour répéter la phrase.

CTRL + S : Pour répéter la dernière phrase que tu as tapée, maintiens la touche CTRL (contrôle) enfoncée et appuie sur la touche S.

INSER : Renforcement positif : si tu enfonces cette touche et cliques sur une Créature, celle-ci le ressentira comme un chatouillis et l'interprétera comme une récompense.

SUPPR : Renforcement négatif : si tu enfonces cette touche et cliques sur une Créature, celle-ci le ressentira comme une tape et l'interprétera comme une punition.

Si tu tapes simplement sur le clavier, une « bulle de texte » apparaîtra. C'est ainsi que tu communique avec tes Créatures ! Si tu tapes une phrase, « mange fruit » par exemple, toutes les Créatures se trouvant à proximité entendront cette phrase. Si elles la comprennent, elles envisageront peut-être d'exécuter l'action. Si tu souhaites t'adresser à un Norn en particulier, tu peux ajouter le nom de la Créature concernée avant la phrase. Ainsi, « Alice mange fruit » 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 que la bulle disparaisse.

2.6 Utilisation du commutateur de monde

Chaque fois que tu quittes le jeu ou que tu redémarras l'ordinateur après la première utilisation, le **commutateur de monde** s'affiche. Le jeu te permet de 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. La première fois que tu joues, on te demande de nommer ton monde initial. Par la suite, une liste répertoriant tous les mondes à ta disposition s'affiche, et tu peux choisir celui que tu souhaites charger.

1. LISTE DES MONDES Cette liste répertorie tous les mondes que tu as créés. Pour sélectionner l'un d'entre eux, clique sur le bouton à côté du nom. 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.

2. CHARGER LE MONDE SÉLECTIONNÉ Clique sur cette commande pour lancer le jeu avec le monde actuellement sélectionné.



Commutateur de monde



Commutateur de monde

3. PROTÉGER UN MONDE PAR UN MOT DE PASSE Tu peux si tu le souhaites attribuer un mot de passe à ton monde. Lorsque tu voudras charger ce monde, tu devras entrer le mot de passe alors retiens-le bien!

4. SUPPRIMER UN MONDE Si tu as exploré toutes les possibilités d'un monde, tu peux le supprimer en le sélectionnant et en cliquant sur ce bouton. 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 le supprimer.

5. CRÉER UN NOUVEAU MONDE Cette option te permet de créer un nouveau monde. On te demandera de le nommer et, si tu disposes de Créatures Exodus, tu pourras choisir de jouer seulement dans Capillata ou dans Capillata arrimé au vaisseau Shee. Le texte apparaissant sous le bouton central indiquera quelle version tu as choisie.

6. QUITTER LE JEU Clique sur ce bouton pour quitter le jeu et retourner à ton bureau.



Le commutateur de monde de la Station d'accueil Docking Station utilise des icônes pour t'aider à distinguer les mondes standards de la Station d'accueil de ceux qui sont arrimés à l'Arche de Créatures 3.

3. Guide en six étapes pour créer tes premiers Norns

Étape 1 : Donne un nom à tes Norns !

Tu peux nommer tes Norns à l'aide de l'Agent Aide ou en cliquant sur leur visage dans la VTH.

Appuie sur la touche F1 ou clique sur l'icône Agent Aide dans la VTH (en haut à gauche de l'écran).

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

Clique avec le bouton droit de la souris sur le Norn auquel tu veux donner un nom. Une fenêtre s'ouvrira. Tu y trouveras toutes sortes d'informations sur cette Créature, y compris les événements majeurs de sa vie (naissance, grossesse, etc.), un album photos et des informations d'ordre général.

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

Clique sur la boîte de description pour ajouter des notes ou des observations à son sujet.

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

Étape 2 : Éduque et soigne tes Norns !

Tes Norns apprendront eux-mêmes à distinguer les mauvaises actions des bonnes. Par exemple s'ils touchent une abeille, ils se feront piquer 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 chaque fois qu'ils en ressentiront le besoin.



Sélectionne l'Agent Aide à l'aide de la VTH.
Appuie sur F1 pour activer ou désactiver l'aide.





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 ou la tête d'un Norn, tu entendas un petit bruit pendant que tu le chatouilles. Ceci fait office de récompense et le Norn se sent plus heureux et détendu. À l'inverse, si ton Norn a fait quelque chose de stupide ou dangereux, clique sur son derrière pour lui donner une petite fessée.

TRUC CLAVIER

Il n'est pas toujours évident de cliquer sur une partie spécifique d'une Créature en mouvement ! Si tu enfonces la touche **INSER**, tu verras apparaître le « bon ange » qui te permettra de cliquer en toute sécurité sur n'importe quelle partie d'une Créature et de la récompenser avec des chatouilles. De la même manière, en enfonçant la touche **SUPPR** tu feras apparaître le « mauvais génie » et chaque clic que tu feras sur la Créature se transformera en tape.

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 Étape 3).

Étape 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 quelle est la préoccupation principale d'un Norn et de l'aider en conséquence. Tu peux apprendre à parler à tes Norns de différentes manières :

EN NOMMANT LES AGENTS Les Norns sont incapables de faire la différence entre les divers éléments qui se trouvent dans la station. Par exemple, ils ne peuvent distinguer un Yarn (fruit) d'un citron – pour un Norn, les deux sont simplement des « fruits ». Tous les agents à l'intérieur du vaisseau appartiennent à une catégorie ou une autre. Ainsi, tous les produits comestibles sont soit des graines, soit des fruits, soit de la nourriture. Pour trouver le nom d'un agent en langage Norn, appuie sur F1 (ou utilise la VTH) pour activer les Agents Aide, et clique avec le bouton gauche de la souris sur l'agent dont tu veux savoir le nom. La main donnera le nom de l'agent afin que toi et les Norns se trouvant à proximité puissiez l'apprendre. Les Norns ne le retiendront peut-être pas du premier coup ; tu risques de devoir cliquer plusieurs fois sur l'agent pour qu'ils assimilent parfaitement son nom.

EN NOMMANT DES ACTIONS ET DES SENTIMENTS Non seulement les Norns sont capables d'apprendre le nom des objets, mais ils ont aussi la faculté d'exprimer comment ils se sentent ou de dire ce qu'ils sont en train de faire. Par contre, ces termes sont un peu plus difficiles à enseigner à un Norn, car tu ne peux pointer concrètement de la main la notion de « tristesse » et apprendre le mot « triste » à un Norn. C'est pourquoi les Shees ont créé des instruments pour faciliter l'apprentissage du langage aux Créatures.



À l'étage inférieur de la salle Meso, sur l'extrême-droite, se trouve l'apprentimachine holistique. Si seuls les Norns sont capables d'activer cette machine, tu peux par contre attirer leur attention sur elle en cliquant sur le clavier. Une fois activée, la machine soulève les Norns dans un halo de lumière et leur enseigne tous les mots dont ils ont besoin.



Il existe deux méthodes d'apprentissage du langage sur l'Arche. La première consiste à utiliser la salle d'apprentissage, située juste au-dessus de la machine à œufs. La salle d'apprentissage contient une grande machine spécialement conçue pour apprendre à parler aux Créatures. Tu peux amener une Créature dans cette pièce en cliquant sur la porte lorsque la Créature se trouve à côté.

Voici à quoi ressemble l'apprentimachine :



Tu trouveras en annexe la liste complète des noms de catégories de mots qu'un Norn peut apprendre.





creatures™ Exodus



1. BOUTON ON/OFF Clique sur ce bouton pour allumer et éteindre l'apprentimachine.

2. TYPE DE MOTS Ces boutons permettent de passer d'une catégorie de mots à l'autre; deux catégories sont utilisées dans cette machine, les mots relatifs aux actions et les mots relatifs aux sentiments.

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 continu. 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.

LA PIERRE DU SAVOIR

Une autre façon pour les Norns d'apprendre à parler consiste à trouver des pierres du savoir, comme à gauche.

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... une fois qu'on a mis la main dessus !

Converse avec tes 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 la touche ENTRÉE, et tu pourras entendre la phrase. Si tu veux parler à plusieurs Créatures à la fois, ne mets pas de nom 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 ».

LA PIERRE DU SAVOIR





CONSEIL – À QUELLE CATÉGORIE APPARTIENT CET AGENT ?

Si tu n'es pas sûr de la catégorie à laquelle un agent appartient, active l'Agent Aide 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 !).

LES NORNS ET LEURS ACTIONS :

Pousse Agir sur un agent. Si le Norn pousse la Machine à fromage, il obtient une part de fromage.

Tire Agir sur un agent. Fonctionne comme la fonction pousser mais avec un effet habituellement différent. (Si un Norn pousse un ascenseur, il monte. S'il le tire, il descend.)

Approche Marcher en direction d'un agent.

Quitte S'éloigner d'un agent.

Frappe Frapper un agent. Sert surtout à encourager les Norns à se protéger des Grendels.

Prend Ramasser un agent.

Laisse tomber Lâcher l'agent qui est transporté.

Oui Autre manière de récompenser une Créature pour une bonne action. Revient à chatouiller le nez de la Créature.

Non Autre manière de punir une Créature pour une mauvaise action. Revient à donner une fessée à la Créature.

Regarde Regarder un agent.

Mange Manger quelque chose.

Exprime Exprimer les besoins et les désirs du moment.

Sourit Un peu comme la fonction « exprime », cette fonction demande à la Créature comment elle se sent.

Gauche Se diriger vers la gauche.

Droite Se diriger vers la droite.

Quoi Demander à la Créature ce qu'elle est en train de faire.

Se repose Encourager 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.



TRUC CLAVIER

Tu constateras sans doute que certaines phrases reviennent souvent ; tu peux créer tes propres raccourcis clavier qui te permettront d'exprimer la phrase que tu veux au moyen d'une seule touche. Pour attribuer un raccourci clavier à une phrase que tu viens de dire, il suffit de maintenir la touche MAJ enfoncée et de taper sur une des touches de fonction de F6 à F12.

Par exemple, tape la phrase « mange fruit » et appuie sur ENTRÉE.

Enfonce la touche MAJ et appuie sur F6.

À partir de ce moment, toutes les fois que tu taperas sur la touche F6, la main dira « mange fruit ».

Les Créatures vont développer des relations entre elles, il est donc possible qu'elles expriment leurs sentiments les unes envers les autres. 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 : « Peut-être Laura mange graines »

Dans cet exemple, Albert a suggéré à Laura de manger des graines car c'est un bon moyen de combler son besoin en amidon. Même les bébés Norns pourront faire des suggestions à leurs aînés, en fonction de leurs instincts bien plus que de leur expérience de la vie, naturellement. Une Créature sera portée à donner un conseil si elle s'est déjà retrouvée dans une situation similaire et qu'elle a su comment la résoudre. Si au contraire elle n'a aucune idée de la manière de régler un problème, elle restera coite. Mais attention, cela ne veut pas dire qu'il faut toujours donner raison aux Créatures qui prétendent avoir la solution !

Étape 4 : Élève-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 45 minutes de vie. Cela peut légèrement varier d'une Créature à l'autre parce qu'elles sont toutes différentes. Pour savoir à quel stade de sa vie se trouve ton Norn, tu peux consulter les Agents Aide.



creatures™ Exodus



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 (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. 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.

Étape 5 : Occupe-toi d'eux !

Tes Norns possèdent une biochimie interne complexe. Elle comprend un système immunitaire chargé de combattre les infections microbiennes.

De façon générale, un Norn bien nourri, et dont on prend soin, jouira d'une bonne santé pendant la majeure partie de sa vie. Toutefois, il y a des dangers potentiels auxquels un éleveur de Norns novice devrait particulièrement porter attention :

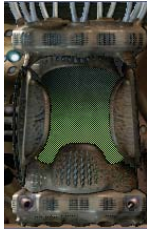
- Infection ou maladie
- Intoxication
- Sous-alimentation

Comme notre propre monde, l'univers des Créatures foisonne de bactéries. Elles flottent un peu partout et subissent encore plus de mutations génétiques que tes Créatures. Lorsqu'un Norn entre en contact avec une bactérie, il peut en être infecté. Même si les Norns sont en mesure de combattre la plupart des infections, certaines d'entre elles peuvent être mortelles. Il est donc préférable de vérifier régulièrement l'état de santé de tes Norns.

Une intoxication peut être provoquée par de la nourriture avariée, par une bactérie ou par l'ingestion de quelque chose de nocif provenant d'un autre monde.

Les Norns peuvent aussi devenir affamés s'ils sont privés de nourriture pendant une longue période de temps, notamment quand ils sont distraits par d'autres Norns ou s'ils souffrent d'une maladie quelconque. Le traitement est alors fort simple : isole-les et fais-les manger.

Toutefois, ne perds pas espoir si un de tes Norns tombe malade (ou même si une épidémie ravage tout le vaisseau !) ; des outils médicaux très puissants sont disponibles tant sur le Capillata que sur l'Arche.



INFIRMERIE



INFIRMERIE Tu peux obtenir une foule d'informations et vérifier les concentrations chimiques dans le système sanguin de ta Créature.



ÉCRAN MALADIES ET BLESSURES

Utilise cet écran pour évaluer la santé de ta Créature en un clin d'œil.



TRACÉ DE GRAPHIQUE CHIMIQUE SIMPLE



DÉTECTEUR D'ANTIGÈNES

3 L'équipement médical

Sur l'Arche, l'infirmerie se trouve sur le pont. Tu devras explorer un peu pour la trouver.

INFIRMERIE Pour utiliser l'infirmerie, enferme tout d'abord la Créature dans la nacelle médicale et active les écrans.

Utilise les Agents Aide 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).

Une fois à l'intérieur, clique sur la lumière bleue clignotante en haut à gauche afin d'activer l'écran Tracé de graphique chimique.

ÉCRAN TRACÉ DE GRAPHIQUE CHIMIQUE– Cet écran inclut deux modules : l'écran Tracé de graphique chimique, qui te permet de reproduire graphiquement des groupes de produits chimiques à un moment donné et l'écran Tracé d'injection chimique, qui te permet d'injecter une grande variété de produits chimiques dans la Créature se trouvant dans la nacelle. Certains produits dans le module d'injection peuvent toutefois être très dangereux pour une Créature. Cliquer sur la lumière bleue clignotante, sur le plancher, sous la nacelle médicale fera s'afficher l'écran Maladies et blessures.

ÉCRAN MALADIES ET BLESSURES– Cet écran te permet de vérifier l'étendue de la maladie ou la gravité de la blessure de ta Créature. Il y a plusieurs affichages sur cet écran incluant : pulsations cardiaques, niveau de gravité des blessures, détection de bactéries et le détecteur de toxines. Seule la toxine la plus forte est affichée. Si tu veux identifier rapidement toutes les toxines de ta Créature, il est recommandé d'utiliser le gadget de tracé de graphique chimique simple et de passer en revue toutes les toxines. L'utilisation de la flèche de droite sur l'écran Maladies et blessures pendant que le mode Agents Aide est sélectionné fera apparaître certains conseils utiles pour guérir les malaises les plus courants.

Également dans l'infirmerie, tu trouveras plusieurs autres objets utiles que tu pourras ou bien connecter à d'autres agents (voir «Connexion d'agents et de plans») ou encore emporter avec toi dans ton inventaire au cas où tu devrais rapidement administrer ou diagnostiquer un problème. Activer les Agents Aide et cliquer sur n'importe quel objet ouvrira une fenêtre expliquant la nature et la fonction de l'agent, mais ce qui suit est un bref survol de quelques-unes des machines les plus utiles.

TRACÉ DE GRAPHIQUE CHIMIQUE SIMPLE– Cet outil graphique te permet de choisir quel produit chimique sera représenté graphiquement. Sinon, le graphique de l'énergie (produit chimique 34) sera tracé par défaut. Les produits chimiques sont tracés point par point et ils envoient un signal par le port de sortie numérique. Ce signal est la quantité du produit chimique (de 0 à 1,0) multipliée par 255. Ainsi, par exemple, si tu représentais graphiquement le produit chimique Énergie (34) dans un Ettn et que le niveau courant de ce produit chimique était 0,529, le gadget enverrait alors un signal de 134 895. Tu verras un petit œuf bleu flottant en haut à gauche de la Créature sélectionnée.

LE VAPORISATEUR ANTIBACTÉRIEN– Sans être un remède universel, ce vaporisateur est une bonne façon de se débarrasser des bactéries qui se collent à tes Créatures.

DÉTECTEUR D'ANTIGÈNES– Des antigènes peuvent être injectés dans le système sanguin d'une Créature souffrant d'une infection bactérienne. Le détecteur d'antigènes te permet de savoir si ta Créature est intoxiquée par un de ces antigènes et de déterminer la gravité de l'intoxication.

Les infections attribuables aux antigènes ne peuvent être guéries que par le système immunitaire de la Créature. Il faut donc t'assurer que tes Créatures intoxiquées sont bien nourries et qu'elles prennent du repos.



MACHINE DE MÉDICAMENTS

MACHINE DE MÉDICAMENTS– Ce distributeur peut créer de nombreuses potions que tu peux administrer à ta Créature. Clique sur le texte ou sur la flèche pour passer au type de potion suivant. Clique sur le bouton rouge pour créer la potion sélectionnée. Ce distributeur a une limite de bioénergie. Voici quelques-unes des potions les plus utiles :

3 Potions

REMÈDE CONTRE LES MÉTAUX LOURDS– Les Créatures dont l'organisme contient beaucoup de métaux lourds plus exposés à la détérioration de leurs systèmes immunitaire et reproductif. Ces Créatures risquent d'éprouver beaucoup de difficulté à combattre les maladies et devenir incapables de se reproduire. Cette potion contient de l'AEDA, un produit chimique médical d'une grande utilité puisqu'il neutralise les effets d'une accumulation de métaux lourds.

REMÈDE CONTRE LE DÉCOUPLEUR ATP– Cette potion contient un produit chimique permettant de décomposer le découpleur ATP en ADP. Cette toxine provoque un déséquilibre dans la régulation du système sanguin de la Créature ce qui, à la longue, peut la laisser dépourvue d'énergie. Cette potion contient un produit chimique capable de décomposer la toxine ADP.

SIROP ANTIOXYDANT– Certaines bactéries peuvent intoxiquer rapidement une Créature avec de l'oxyde de carbone, l'oxygène dans le système sanguin de la Créature se fait alors de plus en plus rare et la Créature peut étouffer en quelques minutes. Le sirop antioxydant est la meilleure façon de stopper les effets de l'intoxication à l'oxyde de carbone.

REMÈDE CONTRE LE CYANURE– Certaines bactéries peuvent intoxiquer les Créatures avec du cyanure. Le cyanure est un poison à action rapide; ta Créature devient alors de plus en plus faible et son cœur peut cesser de battre. Le remède contre le cyanure contient du thiosulfate de sodium qui neutralise le cyanure presque instantanément.

SIROP CONTRE LA TOUX– Ce sirop guérit la toux et les éternuements. Il contient de l'antihistamine qui décompose les histamines A et B dans le système sanguin.

ÉLIXIR D'ARNICA– La glycotoxine décompose le glycogène. Ta Créature se met alors à avoir froid et tombe malade. Si elle n'est pas traitée à temps, elle peut mourir. La toxine peut également endommager l'organe anabolisant du foie. L'arnica est le seul remède connu contre une intoxication à la glycotoxine.

REMÈDE GÉNÉRAL– Cette potion a l'avantage de pouvoir guérir de nombreuses maladies différentes. Toutefois, tes Créatures auront peut-être besoin d'en boire plusieurs flacons pour être entièrement guéries puisque cette potion n'est pas très puissante. Ce remède peut combattre les toxines suivantes : histamines A et B, cyanure, oxyde de carbone, découpleur ATP, métaux lourds et glycotoxine.

POTION VITAMINÉE– Garde tes Créatures heureuses et en bonne santé grâce à cette potion vitaminée. Elle contient des vitamines C et D, sources de force et de vitalité pour tes Créatures.

À partir du moment où tu saisis comment connecter les agents ensemble afin de créer de plus grosses machines, tu pourras automatiser entièrement les soins médicaux en branchant un scanner médical dans le téléporteur d'urgences médicales de façon à ce que les Créatures malades soient téléportées directement à l'infirmerie.



REMÈDE
CONTRE LES
MÉTAUX
LOURDS



REMÈDE
CONTRE LE
DÉCOUPLEUR
ATP



SIROP
ANTIOXYDANT



REMÈDE
CONTRE LE
CYANURE



SIROP
CONTRE LA
TOUX



ÉLIXIR
D'ARNICA



REMÈDE
GÉNÉRAL



POTION
VITAMINÉE



Hover Doc



La chambre de rétention

Hover Doc

Le Hover Doc est une créature Shee construite, capable de diagnostiquer toutes les maladies connues des Norns et de suggérer un remède adéquat. Tu n'as simplement qu'à prendre le Hover Doc et le placer près de tes Norns. Il se réveillera et te donnera une idée de l'état émotif de ta Créature. En cliquant sur le panneau coulissant bleu, tu peux aussi vérifier la présence de bactéries ou de toxines et obtenir un rapport détaillé sur l'état émotif de ton Norn.

La chambre de rétention

La chambre de rétention est l'endroit par lequel tes nouveaux Norns arrivent à la Station et sert également de lieu de quarantaine pour les nouvelles Créatures. Toutefois, tu peux y amener n'importe laquelle de tes Créatures pour y vérifier son état de santé. L'écran de l'atelier te donnera plus d'informations techniques sur la digestion chimique de tes Norns que celles que te fournirait le Hover Doc, mais autrement, la chambre de rétention sert à peu près aux mêmes fins.

Tu pourras savoir si ta Créature est malade lorsqu'elle n'agit pas normalement. Prête une attention particulière aux signes suivants :

- Éternue
- Tousse
- Tremble
- Se couche et émet des grognements
- Se plaint d'avoir trop chaud
- Se plaint d'avoir mal

Lorsqu'un Norn attrape une infection bactérienne, la bactérie s'accroche à lui, apportant souffrances et maladie. Ces bactéries sont infectieuses et peuvent transmettre la maladie à un autre Norn si ce dernier s'approche trop du Norn infecté. Voici quelques étapes simples à suivre pour guérir une infection :

- Garde ton Norn bien au chaud.
- Assure-toi qu'il se nourrit bien.
- Isole-le des Norns en santé.
- Utilise les vaporisateurs de détection et d'enlèvement produits par le Hover Doc ou la chambre de rétention.
- Le Hover Doc sera capable de te dire comment combattre n'importe quelle toxine bactérienne encore présente dans le système sanguin de ton Norn.

De façon générale, ces consignes s'appliquent aussi aux Créatures blessées ou intoxiquées. Faire des « tournées » régulièrement avec le Hover Doc afin de vérifier l'état de santé de chacun de tes Norns est une excellente façon d'avoir une population de Norns en santé.



3 Étape 6 : Enterre-les dignement !

Les Norns vont mourir, il faut t'y préparer. 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.

4. Le monde et ses richesses

Cette section te propose une visite guidée des deux vaisseaux de Créatures Exodus.

4.1 L'Arche

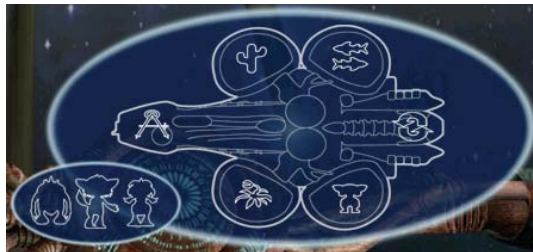
Le vaisseau spatial a été conçu par la vénérable civilisation des Shees il y a plusieurs siècles pour se déplacer et emmener leurs créations génétiques (dont les Norns et les Ettins) vers une nouvelle planète sphérique. Ils vivaient dans un monde étrange en forme de disque du nom d'Albia qui laissait peu de place à la construction. Les Grendels, des passagers clandestins, sortirent de leur cachette et semèrent la pagaille en pénétrant dans le terrarium de la jungle. Les Shees abandonnèrent le vaisseau et atterrirent sur leur nouvelle planète, livrant les Norns et les Ettins 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 :

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 !

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.



L'Arche

Les symboles des terrariums :



TERRARIUM
DES ETTINS



TERRARIUM
AQUATIQUE



INGÉNIERIE
ET PONT



TERRARIUM
DE LA JUNGLE



TERRARIUM
DES NORNS



Le terrarium des Norns



ENTRÉE DE LA CRYPTÉ



ENTRÉE DE LA SALLE D'APPRENTISSAGE



LIBELLULE



ABEILLE

CONSEIL – UNE ESPÈCE QUE J'AIMAIS BIEN S'EST ÉTEINTE ! QUE FAIRE ?

Tu trouveras des lance-œufs et des lance-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 !

Lance-œufs et graines (terrarium des Ettins)



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 !

Lance-œufs et graines (terrarium de la jungle).

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 trouveras dans le terrarium des Norns :

ENTRÉE DE LA CRYPTÉ 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 et 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.

ABEILLE Les abeilles, comme tu le sais peut-être déjà, sont toujours très occupées. Elles quittent la ruche, à la recherche de 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.

OU...



Le terrarium de la jungle



PIRANHA



GUÊPE



MOUCHE
MOUSSUE



TERREPOU

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 mêler aux autres espèces, ce terrarium constituait l'endroit idéal pour les Grendels, passagers clandestins du vaisseau. Une mère Grendel 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 t'y guettent, des piranhas aux essaims de guêpes, en passant par toutes les bactéries invisibles qui flottent dans l'atmosphère. Te voilà prévenu !

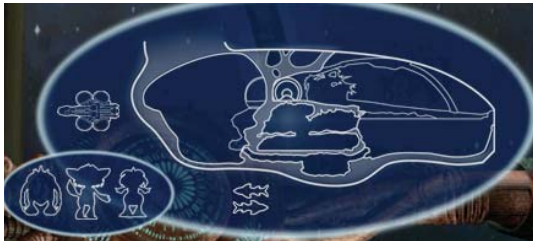
PIRANHA Une sorte de poisson féroce capable de dévorer une Créature en moins d'une minute. Tiens-toi bien à distance des piranhas, si tu ne veux pas te retrouver les os à l'air.

GUÊPE Les guêpes 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 Évite 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 la ramasser ou de lui donner un coup.

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

Le terrarium aquatique



POISSON-
POIGNÉE



REQUIN
ARC-EN-CIEL



POISSON-
CLOWN

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.

REQUIN 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 dédaignent pas croquer 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-clowns aiment nager en bancs, et ils se dirigent vers la nourriture lorsqu'ils ont faim. Les poissons-clowns 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 pondreuse produise des œufs, clique sur le bouton bleu clignotant. Les œufs seront éjectés vers la pouponnière des poissons. Pour qu'ils en sortent, tu dois ouvrir les portes circulaires au bout d'un tunnel subaquatique.



LANCE-ŒUFS DE POISSON



Le terrarium des Ettins



VOLCAN

ÉRUPTION
AUTOMATIQUE
DU VOLCAN

CACBANA
ET HERBE
DU DÉSERT

TORDU

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 déclencher automatiquement l'éruption si tu le veux. 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.

ÉRUPTION 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 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.

PONT ET INGÉNIERIE

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 !



LE DUPLICATEUR



LE GÉNÉRATEUR



LE MIXEUR GÉNÉTIQUE



3 Connexion d'agents et de plans

En jouant dans l'Arche, 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.

Cela aura pour effet d'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'infirmerie. Si tu utilises un détecteur de Créatures relié à un émetteur radio dans l'infirmerie, 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'infirmerie.

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.

Les bases de la connexion d'agents

ÉTAPE 1 : REPÈRE LES MACHINES ÉQUIPÉES DE PORTS

Les machines pouvant être connectées entre elles disposent d'un port de sortie et d'un port d'entrée. Les ports de sortie ont des petites fiches au milieu, et sont donc facilement reconnaissables.

ÉTAPE 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.

ÉTAPE 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.

ÉTAPE 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 !



ÉTAPE 1



ÉTAPE 2



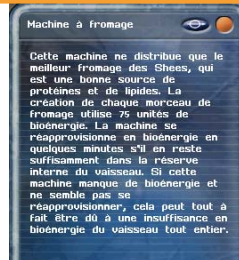
ÉTAPE 3



ÉTAPE 4



CONSEIL – À QUOI ÇA SERT ?



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



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 Agents Aide (en appuyant sur F1) et de cliquer avec le bouton droit de la souris sur les agents individuels faisant partie de ton système connecté.

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 Agents Aide. 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 Créatures Exodus. Tes plans sont sauvegardés dans le dossier « Mes agents ». Tu peux y accéder en parcourant le dossier où tu as installé le jeu.

Si tu veux utiliser les plans de quelqu'un d'autre, copie-les dans le dossier « Mes agents » et utilise la machine appelée Générateur 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, tu peux fabriquer toutes les pièces dont tu as besoin simultanément.

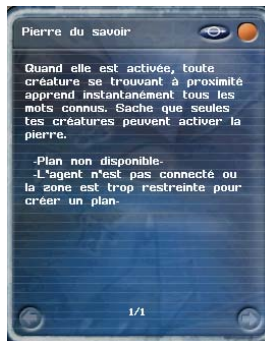
Si ta machine comprend des pièces fixes, comme des boutons pour appeler des ascenseurs ou des portes, tu n'auras pas besoin de les créer à l'aide du duplicateur.

Ce que tu peux connecter

Tu remarqueras que la plupart des machines présentes dans le vaisseau (dont les portes, les machines météo, les lance-œufs, les trappes, les sas et les ascenseurs) comportent des ports 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.



PLANS





4.2 Le Capillata

La Station d'accueil est une station spatiale capable d'accueillir la vie et divisée en plusieurs sections ayant chacune des fonctions spécifiques. La Station a été conçue pour permettre l'arrimage de l'Arche des Shees, le grand vaisseau spatial biologique construit par les Shees pour voyager en direction d'une planète sphérique. Les déplacements à l'intérieur de la station spatiale se font de deux façons : par les ascenseurs ou par les portes. Cliquer sur une porte permet de l'ouvrir et de laisser passer tous les types de Créatures se trouvant à proximité. Les Créatures peuvent aussi ouvrir les portes par elles-mêmes si leur espèce y est autorisée. Ce mécanisme limite les résidents dangereux dans leurs déplacements (il y a d'autres Créatures que les Norns dans le cyberspace – voir la section 4.3). Les ascenseurs permettent aux Créatures de passer d'un étage à l'autre de la Station ; ils sont dotés d'un bouton qui permet de les appeler et d'un autre pour se déplacer vers le haut ou vers le bas. La Station comporte quatre sections principales :

Le Meso

Cette section est la préférée des Norns car elle est remplie de nourriture, de plantes, d'animaux et de jouets pour les Norns qui s'ennuient.

MUCO, LA PONDEUSE D'ŒUFS Cette machine biologique fonctionne un peu comme un grand réservoir d'ADN de Norns. Elle peut pondre des œufs de femelles ou de mâles de toutes les Créatures dont elle connaît le génome. Si tu as le jeu Créatures Exodus, Muco te permet de choisir parmi différentes races de Norns. Les œufs pondus par Muco roulent automatiquement en direction de la plaque d'incubation chauffante.

HOVER DOC Cette petite Créature aime suivre les Norns partout et surveiller leur état de santé. Pour activer un Hover Doc, laisse-le tomber au-dessus d'une Créature et il s'activera. Tu peux ramasser un Hover Doc en activité et le laisser tomber au-dessus d'une autre Créature ou au-dessus du sol pour le désactiver.

Le premier panneau des instruments de mesure d'un Hover Doc te montre le nom de la Créature, son sexe, son besoin le plus urgent et ce que tu peux faire pour aider la Créature à combler ce besoin. Clique sur la flèche blanche à droite du Hover Doc pour accéder aux autres panneaux.

AFFICHEUR DES BESOINS Ce panneau te montre l'état de chacun des besoins principaux de ta Créature. Autour de l'icône de chaque besoin se trouve un indicateur de niveau permettant de juger si le besoin est rempli ou à combler ; plus le niveau est élevé, plus le besoin est pressant. Ta Créature essaiera de combler tous ses besoins par elle-même, mais ne te gêne surtout pas pour lui donner un coup de pouce !

MONITEUR DE BACTÉRIES Ce panneau présente le résultat d'une analyse bactériologique de ta Créature. Si une bactérie est trouvée, une image agrandie de celle-ci sera affichée au centre. Les deux boutons de ce panneau servent à relâcher un nuage de fumée - un des deux nuages tachera les bactéries et l'autre les éliminera totalement.

CONTRÔLEUR DE TOXINES Ce panneau te permet de vérifier la présence de toxines dangereuses dans le système sanguin de ta Créature. Le cas échéant, tu pourras savoir lesquelles sont présentes et en quelles concentrations. Cliquer sur le bouton vert te donnera des indices quant à la façon d'aider ta Créature à résoudre un problème d'intoxication.

Le Meso



MUCO, LA PONDEUSE D'ŒUFS



FERTILITÉ ET REPRODUCTION Ce panneau affiche un graphique des principaux éléments chimiques impliqués dans le cycle de la fertilité et de la reproduction. Si ta Créature est une femelle enceinte, l'indicateur en haut à gauche te le fera savoir. Tu peux même augmenter ou diminuer l'indice de fertilité d'une Créature à partir de ce panneau.

MACHINE D'APPRENTISSAGE HOLISTIQUE Cette incroyable machine peut enseigner aux Norns tout leur vocabulaire en quelques secondes. Il semble que l'expérience soit en outre très plaisante pour les Norns.

DISTRIBUTRICE EMPATHIQUE Cette machine distributrice sait lire dans les pensées des Norns pour deviner ce qu'ils ont envie de manger. La distributrice empathique fournit des graines étoile, des fruits fiolés, des tartes pointues – bref, que des choses nutritives. Tu peux aussi activer la distributrice manuellement avec la main.

BIOPOD Lorsque le dernier Shee quitta Albia, il emmena avec lui une sélection de plantes et d'animaux afin de les étudier ou de permettre à d'autres Créatures, dont la vie en dépendait, de survivre. Tous les spécimens furent conservés dans des biopods protectrices. Malheureusement, plusieurs de ces biopods se déchirèrent durant le pénible décollage du vaisseau et certaines plantes et animaux furent abandonnés à leur sort. Il y a cinq biopods protectrices dans le Meso : celle des noix, des citronniers, des carottes, des stingers, et des commédias. Les noix sont une bonne source d'amidon, et les citrons sont en quelque sorte le remède tout usage des Norns. Les carottes, quant à elles, sont nutritives et poussent à peu près partout. Il est bon de signaler que les carottes du Capillata possèdent des propriétés médicinales dont sont dépourvues les carottes de l'Arche des Shees.

LES COMMÉDIAS Sont des êtres gélatineux capables de changer de forme à volonté. Ces Créatures ont été créées pour amuser les Shees et distraire les Norns inquisiteurs. Tu peux cliquer sur les biopods des commédias pour les libérer et tu peux même les remettre dans les biopods par la suite en les y déposant.

LES STINGERS Sont des créatures quelque peu agaçantes. Ils forment des nids pour se multiplier et viendront piquer les Norns. Fort heureusement, les biopods des stingers sont encore bien scellées et ils n'apparaîtront dans le décor que si tu choisis de les relâcher. Si tu te retrouves avec une importante infestation de stingers, les Norns pourront peut-être t'aider..

LES TRAPPERS Les trappeurs sont les pires ennemis des stingers et les meilleurs amis des éleveurs de Norns. Les trappers se nourrissent exclusivement de stingers et plus ils en mangent, plus ils en veulent. Lorsqu'ils sont bien nourris, les trappers produisent des graines – donc, plus il y a de stingers, plus il y a de trappers.

Atrium

L'atrium est l'aire centrale du Capillata. L'atrium contient des portes menant aux trois autres sections de la Station et si l'Arche des Shees y est arrivée, il contiendra aussi un ascenseur menant à toutes les pièces du vaisseau.



Atrium



Aire des communications

Cette section est le centre des commandes de la station. C'est à partir de là qu'il est possible d'observer tout ce qui se passe dans les autres pièces de la station. Il est aussi possible d'y faire entrer de nouveaux agents dans la station d'arrimage.

LES CAMÉRAS Tu as peut-être déjà remarqué les petits bidules métalliques suspendus dans les airs un peu partout dans la station spatiale. Ce sont des caméras qui peuvent être utilisées pour surveiller tout ce qui se passe dans un secteur. Il y a six de ces caméras volantes et chacune possède son propre écran de visualisation. Les caméras peuvent être déplacées avec la main et si tu en laisses tomber une au-dessus d'une Créature, elle se mettra à la suivre dans tous ses déplacements, tant et aussi longtemps que la Créature sera en vie et qu'elle sera à l'intérieur du vaisseau.

Dans l'aire de communications, clique sur un des écrans pour le faire apparaître sur l'écran central (plus grand) et contrôle ses prises de vue en utilisant les boutons à la droite du grand écran.

Tous les écrans de caméra ont un bouton sur le cadre qui te fera passer directement à la position de cette caméra télécommandée.

L'ordinateur de l'aire de communications

Cette machine géante peut exécuter plusieurs fonctions qui te permettront de contacter et de communiquer avec d'autres éleveurs de Norns dans Internet. L'ordinateur de l'aire de communications est expliqué plus en détail dans la [section 5](#).

L'atelier

L'atelier est l'endroit du vaisseau où est conservé le matériel d'usage courant. Tu trouveras ici les portails utilisés pour le transport par Internet, ainsi que la chambre de rétention utilisée pour l'entrée et la sortie de Norns de même que les moniteurs pour leur santé.

FABRIQUE DE PORTAILS Cette machine fabrique les portails, qui sont les portes d'accès aux autres mondes. Elle sert aussi à les programmer, c'est-à-dire à leur donner un nom et une destination. Lorsqu'elle est en mode programmation, la fabrique de portails « emprunte » l'écran de la chambre de rétention à droite.

Une fois que le portail est construit et programmé, les Norns peuvent aller et venir à leur guise entre les mondes connectés sans ton aide. Si un Norn ne t'aime pas, peut-être décidera-t-il de partir...

BASE DE TÉLÉPORTATION C'est l'axe central du système de téléportation du Capillata. Il comprend trois blocs mobiles de téléportation : jaune, vert et bleu. Tu peux te servir de la main pour les déplacer là où tu le désires. Une fois actionnés, ces trois blocs mobiles de téléportation ramèneront le Norn à la base de téléportation. Celle-ci comporte trois boutons de contrôle, correspondant à chaque couleur des blocs de téléportation. Si tu cliques sur un de ceux-ci, tu téléporteras le Norn sur le bloc de la même couleur. Cela peut s'avérer très utile pour se déplacer rapidement à l'intérieur du vaisseau, en allant d'un bloc à un autre en passant par la base.

PANTIN D'ENTRAÎNEMENT Un de tes Norns ne fait rien d'autre que de frapper les autres Norns? Le pantin d'entraînement ressemble à s'y méprendre à autre Norn, si bien que tes Créatures n'y verront que du feu (les Norns ne sont pas toujours intelligents). Si un Norn fait quelque chose au pantin, une bulle apparaîtra, t'indiquant quelle action a été commise. Cela peut être un moyen efficace, tout comme les tapes et les chatouillis, pour réhabiliter un Norn récalcitrant dans la société des Norns. Si tu cliques sur le chapeau du pantin, celui-ci prend alors l'apparence d'une autre espèce que les Norns sont susceptibles de rencontrer (voir la section 4.3).



FABRIQUE DE PORTAILS





CHAMBRE DE RÉTENTION Cette petite pièce, à l'intérieur d'une autre, est le lieu où on peut voir les nouveaux Norns fraîchement débarqués. Tu peux ainsi vérifier leur état de santé afin de t'assurer qu'ils ne présentent aucun danger pour les autres Norns, ou les renvoyer si tu n'en veux pas ! Tu trouveras d'autres informations sur les caractéristiques de la chambre de rétention au chapitre 5.

4.3 À propos d'éventuels visiteurs

Les Shees ont créé trois espèces principales durant leur séjour sur Albia. En fait, peut-être en ont-ils conçu d'autres qui nous sont encore inconnues !

NORNS (CYBERLIFEOGENIS CUTIS)

Tu ne connais pas les Norns ? Tu n'as pas lu ce manuel, ou quoi ? Les Norns sont d'adorables créatures, très sociables, et d'un naturel fort curieux – au point parfois de se mettre les pieds dans les plats.

GRENDELS (CYBERLIFEOGENIS VICIOUS)

Puisque les Norns semblent avoir récolté toute la beauté et la bonté dont disposaient les Shees, il ne restait pour tout héritage aux Grendels que les pires défauts. Ils sont porteurs de maladies, volent les œufs et pourchassent les Norns pour les battre. De grâce, ne les laisse pas approcher de tes Norns ! Ils sont particulièrement malicieux et même s'ils semblent parfois être mieux disposés envers les Norns, leur nature sauvage reprend souvent le dessus.

ETTINS (CYBERLIFEOGENIS KLEPTOMANIA)

Les Ettins ont été conçus pour être des travailleurs, chargés de l'entretien et des soins. Toutefois, durant leur long périple en provenance d'Albia, ils en sont venus à considérer que leur tâche d'entretien consistait à enlever tout ce qui n'était pas attaché au sol ! Ils adorent entasser des machines de toutes sortes et sont parfois de véritables pestes. À défaut d'être avenants, ils ne feront pas de mal à tes Norns.



Tu peux utiliser les portes de Capillata pour isoler les Ettins et les Grendels de tes Norns. Chaque porte possède trois symboles correspondant à chacune des espèces. Si tu cliques sur un symbole, la lumière oscillera entre le rouge et le vert. Si le symbole passe au vert, l'espèce peut passer, mais le symbole rouge n'actionnera pas la porte. Mais fais attention, si tu actionnes la porte, toutes les Créatures qui sont aux abords vont traverser, peu importe l'espèce !

CONSEIL – COMMENT ÉLEVER DES GRENDELS ET DES ETTINS ?



Tu peux utiliser le mixeur génétique pour créer des Grendels femelles et des Ettins mâles. Tous les Grendels sont au départ des mâles et les Ettins des femelles, et les machines à œufs continueront de créer de nouveaux œufs lorsque les premiers Grendels et Ettins seront morts.



NORNS



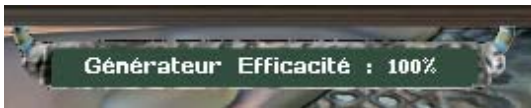
GRENDELS



ETTINS



SURVEILLANCE DU NIVEAU
D'ÉNERGIE CHIMIQUE



AFFICHAGE DES NIVEAUX D'ÉNERGIE ACTUELS



RECYCLE AGENTS
RECYCLER LES AGENTS
DONT TU N'AS PLUS BESOIN

4.4 Propulsion des vaisseaux

ÉNERGIE CHIMIQUE ET RECYCLEURS Le duplicateur, le générateur et le mixeur génétique de l'Arche 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.

- Surveillance du niveau d'énergie chimique
- Affichage des niveaux d'énergie actuels

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

RECYCLER LES AGENTS DONT TU N'AS PLUS BESOIN Autour du vaisseau se trouvent plusieurs machines à recycler. 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 Agents Aide 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 % mais celle-ci peut être portée à 100 %. Le taux d'efficacité est indiqué sur la machine.

CONSEIL – J'AI TROUVÉ UNE CLÉ MAIS JE N'AI PAS PU AMÉLIORER LES PERFORMANCES DE LA MACHINE !



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



LE CAPILLATA Lorsqu'il est arrimé à l'Arche, le Capillata contribue à son approvisionnement en bioénergie et à son perfectionnement technique. Comme il a été créé après l'Arche, le Capillata est doté de systèmes énergétiques plus performants, à un point tel qu'il a de l'énergie à revendre!

Lorsque les deux vaisseaux sont arrimés, tu constateras que la machinerie de l'Arche fonctionne à pleine capacité et que le Capillata se charge de maintenir sa bioénergie à un niveau optimal.



5. Jeu Internet

La caractéristique la plus passionnante de la Station d'accueil est sa capacité à se relier aux autres stations en ligne pour former un vaste réseau de mondes connectés, où tes Norns peuvent aller et venir à leur guise.

5.1 Pour débiter

Pour t'arrimer à la Station d'accueil, tu as besoin d'un accès commuté à Internet. Si tu peux naviguer sur Internet à partir de ton ordinateur, c'est que tu es également capable de te brancher au serveur de la Station d'accueil ! Tu dois par ailleurs avoir inscrit ta Station d'accueil, comme il est expliqué à la [section 1.5](#)

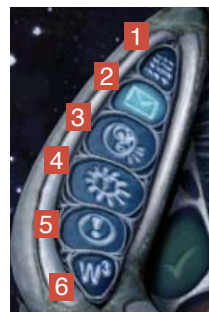
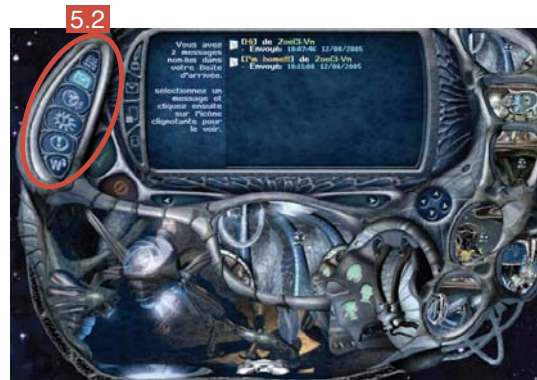
Chaque fois que tu créeras un monde, tu devras te brancher à Internet afin de confirmer ton inscription, mais par la suite tu auras toujours le choix de jouer en ligne ou hors ligne, comme tu veux. Pour passer d'un mode à l'autre, clique sur le petit bouton vert dans la VTH. Lorsque le bouton vert est allumé, tu es connecté; s'il est éteint, tu joues hors ligne.

Remarque : Le chargement d'un monde se fait toujours hors ligne, peu importe que tu sois branché à Internet ou non. Si aucun de tes amis ne semble être là, vérifie le petit bouton vert... c'est peut-être toi qui n'est pas en ligne !

5.2 L'ordinateur de l'aire des communications

Cette machine contrôle toutes tes communications externes. Ci-dessous, tu trouveras une vue d'ensemble des contrôles :

- 1. LISTE DE CONTACTS.** Cette page affiche une liste de tous les autres joueurs avec lesquels tu as établi un contact à l'intérieur de l'univers de la Station d'accueil. Tu peux voir s'ils sont en ligne en ce moment (bien entendu, tu dois être branché toi-même!) et les répertorier comme amis ou ennemis.
- 2. CENTRE DE MESSAGES.** Le Centre de messages est l'endroit où tu peux envoyer tes messages ou consulter ceux que tu as reçus. Consulte la [section 5](#) pour plus de détails.
- 3. CHAT** Tu peux démarrer une session de « chat » à partir de cette page. Consulte la [section 5](#) pour plus de détails.
- 4. AGENT INJECTEUR.** Cette section des aires communes te permet d'ajouter des éléments d'expansion à la Station d'accueil. Si tu ne vois aucun élément sur cette page, tu dois les télécharger. La [section 7](#) a plus d'informations sur la façon de trouver d'autres articles et les injecter.
- 5. OPTIONS** Cette page te donne des options pour contrôler les icônes qui apparaîtront de temps en temps pour t'informer d'événements spéciaux. Tu peux choisir quelles icônes d'avertissement s'afficheront et combien d'événements de la vie montrer à la fois.
- 6. SITES WEB.** Cette page des aires communes te donne accès à d'importantes ressources sur Internet concernant la Station d'accueil. Il y a quelques entrées standard qui apparaîtront ici : la Centrale de la Station d'accueil, le soutien de Creature Labs et de l'information sur Créatures Exodus. Si tu as obtenu des fichiers supplémentaires de certains agents incluant de l'information sur les sites Internet, ces sites s'ajouteront également ici, te procurant ainsi une liste utile de toutes tes sources d'agents.



L'ordinateur de l'aire des communications



Ainsi, tu as des pages et des pages de contacts et tu décides que tu veux commencer un nouveau monde, mais voilà que, ce faisant, tu te retrouves avec une liste de contacts vide ! À l'aide ! Ces deux boutons à la gauche de la liste de contacts te permettent d'exporter ta liste de contacts actuelle ou d'importer des nouveaux contacts d'un fichier exporté précédemment.

Gestion de tes contacts

Ne t'en fais pas si tu cliques accidentellement sur le bouton Importer, ça n'effacera pas tes contacts existants mais ajoutera plutôt les nouveaux de la précédente liste exportée de ton ordinateur. Importer une liste de contacts se fait beaucoup plus rapidement si tu n'es pas connecté au serveur de Creature Labs.

De toute évidence, lorsque ta Station d'accueil est en ligne, tu as sans doute très envie de faire connaître à tes amis les merveilleux spécimens de ta progéniture de Norns. Il te faudra mettre les noms de toutes les personnes avec lesquelles tu désires communiquer sur ta liste de contacts. Tu pourras ainsi leur envoyer des messages, clavarder avec elles et leur envoyer tes Norns directement.

La première fois que tu recevras une Créature ou un message d'un autre joueur, ce contact sera automatiquement ajouté dans ton carnet. De la même façon, si tu choisis d'envoyer une Créature dans le Warp en utilisant le contact « n'importe utilisateur en ligne », le destinataire sera ajouté à ton carnet de contacts.

Si tu désires ajouter un utilisateur en particulier à ton carnet de contacts, tu devras accéder en ligne au site de la Station d'accueil. Utilise l'outil de recherche pour trouver ton ami. Une fois que c'est fait, clique sur le profil de la personne, et choisis ensuite le lien « ajouter l'utilisateur à ma liste de contacts ». Ceci ajoutera le nom de la personne à ta liste de contacts. Si tu es déjà en ligne à ce moment, le nom apparaîtra dans ton carnet de contacts en quelques minutes. Si tu n'es pas en ligne, le nom apparaîtra la prochaine fois que tu te brancheras au serveur de Creature Labs.

Une fois qu'un contact figure sur ta liste, tu peux en modifier le statut : neutre, ami ou ennemi. Tu seras averti si un de tes amis se branche ou se débranche du réseau. Un contact possédant le statut d'ami ou neutre peut t'envoyer des Norns, mais un ennemi ne peut pas t'envoyer de Norns, pas plus qu'il ne peut communiquer avec toi d'une quelconque façon.

Faire de quelqu'un ton ami ou ton ennemi pour la vie est simple. Rends-toi à la salle des communications de la Station, et clique sur le bouton « Voir les contacts » à gauche de l'écran principal. Tu obtiendras la liste de tous tes contacts, assortis d'une binette (« smiley ») indiquant tes sentiments envers cette personne. Clique sur la binette pour faire afficher successivement les trois statuts que tu peux attribuer au contact.

Détermine le statut de chaque contact et le jeu enregistrera tes choix. N'oublie pas que ta liste de contacts est spécifique à chaque monde que tu crées. Ainsi, un contact que tu as identifié comme ami dans un de tes mondes ne le deviendra dans un autre monde qu'une fois que tu l'auras identifié comme tel. Une liste exportée conservera le statut de tes contacts, de sorte que les contacts importés conserveront leur statut d'amis ou d'ennemis.



5.3 Le système de messages

Tu peux contacter tes amis en ligne grâce au système de messages du Capillata. Il y a deux agents de communication à bord de la Station – l'agent de « chat » et l'agent de message. L'agent de « chat » te permet de parler directement à quelqu'un en ligne. Tu peux aussi utiliser l'agent de message pour envoyer à un utilisateur un message qu'il recevra immédiatement s'il est en ligne ou, s'il ne l'est pas, la prochaine fois qu'il se branchera.

L'AGENT DE « CHAT »

La personne avec qui tu désires « chatter » doit déjà être sur ta liste de contacts. Clique sur le bouton Chat dans la salle des communications pour avoir accès à l'agent de « chat ». Choisis la personne avec qui tu veux parler et clique sur le bouton vert pour lui transmettre une demande de « chat ». Cette personne dispose de 60 secondes pour décider si elle accepte ou non. Si tu ne reçois pas de réponse, c'est probablement parce que la personne est occupée ou loin de son ordinateur. Si elle accepte, la fenêtre de « chat » s'ouvrira. Tu n'as qu'à écrire ton message dans la case du bas et à appuyer sur la touche ENTRÉE. Le message se rendra à destination en quelques secondes.

L'AGENT DE MESSAGE

Le système de message fonctionne comme un service de courriel ordinaire. Clique sur l'icône d'enveloppe à côté de l'écran principal, puis sur le bouton qui ressemble à une plume avec un encrier, juste à gauche de l'écran. Choisis ensuite ton destinataire. Tout comme tu le ferais pour un courriel, inscris l'objet de ton message, puis rédige-le et clique sur le bouton vert pour l'envoyer.

Les agents de « chat » et de message peuvent être dissociés de l'écran de communication et se promener dans le vaisseau avec toi. Clique sur le bouton en forme de puzzle; l'agent flottera et demeurera sur l'écran. Si tu cliques sur le bouton de réduction au-dessus du bouton de puzzle, l'agent disparaîtra, te permettant ainsi de surveiller tes Norms plus facilement.

5.4 Le Warp

Le Warp est le mécanisme qui permet aux Créatures de voyager d'un monde à un autre. Chaque fois qu'une Créature se déplace grâce au Warp, elle laisse derrière elle une piste que l'on peut suivre à partir du site Web de la Centrale de la Station d'accueil. De là, tu peux localiser une Créature et découvrir par où elle est passée, voir ce qu'elle a fait et même connaître sa descendance, s'il y a lieu ! Chaque Créature du Warp et son protecteur sont inscrits sur le fichier de la Centrale, qui compile des statistiques accessibles à tous.

MISE EN GARDE

Il est préférable que tu ne fournisses aucun renseignement personnel dans les zones texte de la Station d'accueil ou de Créatures Exodus. Par exemple, ce n'est pas une bonne idée d'inscrire ton nom véritable et ton adresse dans la section description de l'histoire personnelle d'une Créature si tu envoies celle-ci dans le Warp ! Ces informations pourraient se retrouver n'importe où et être vues par tous ceux qui accéderaient à l'historique de ta Créature.

Néanmoins, envoyer et recevoir des Créatures du Warp demeure un moyen privilégié d'élargir ton bassin génétique. Qui sait, tes Créatures seront peut-être très en demande !





ACCÈS AU WARP PAR LA CHAMBRE DE RÉTENTION

Tes Norns peuvent voyager vers les autres mondes en ligne de deux façons. Dans tous les cas, l'expédition emprunte le Warp, un conduit sous-spacial à partir duquel tes Norns sont téléportés sous forme d'énergie pure, peu importe leur destination. On se rend au Warp en passant par la chambre de rétention, dans l'atelier du Capillata.

La chambre de rétention peut servir à envoyer et à recevoir des Norns de partout dans le monde. Par défaut, tout Norn envoyé dans ton monde se retrouvera automatiquement dans la chambre de rétention pour un examen préalable, ces Créatures étant considérées comme immigrantes. Les installations médicales de la chambre de rétention te permettront de vérifier scrupuleusement la santé de tout nouvel arrivant ou de lui fournir de l'aide.

LA SALLE D'ENVOI Place ton Norn dans la chambre de rétention et verrouille la porte en cliquant sur l'icône du cadenas entre l'écran et la salle. Choisis l'icône Configurer la chambre en haut de l'écran et tu verras apparaître la liste de tes contacts.

Sélectionne le visage de la Créature et clique sur le nom de la personne à qui tu veux l'envoyer. Clique ensuite sur la flèche pointant vers la gauche à côté de la fenêtre « Envoyer à » pour ajouter le nom dans cette colonne. Il ne peut y avoir qu'une personne dans la colonne « Envoyer à » dans la chambre de rétention, à la différence des portails (voir section suivante). Tu ne peux donc cloner tes Norns en les envoyant à plusieurs personnes à la fois !

Clique sur le crochet vert à la gauche de l'écran pour envoyer la Créature à la personne indiquée dans la colonne « Envoyer à ». Selon la vitesse de la connexion, il se peut que l'interface du jeu ne réponde pas pendant l'envoi de ton Norn.

Tu peux également envoyer ton Norn à « n'importe quel utilisateur en ligne ». Le Norn sera alors envoyé au hasard à un utilisateur en ligne. Une fois la Créature envoyée, l'écran affichera le nom du destinataire et l'ajoutera à ta liste de contacts.

Par ailleurs, tu peux envoyer ton Norn à « n'importe quel ami », pour autant que tu l'aies identifié comme tel parmi tes contacts au moyen de l'ordinateur de l'aire des communications. Si plusieurs de tes contacts sont ainsi identifiés, c'est le hasard qui déterminera à quel ami ta Créature sera envoyée. Les destinataires n'ont pas besoin d'être en ligne pour tu puisses utiliser cette option, puisque la Créature les attendra sagement jusqu'à ce qu'ils se branchent de nouveau.

LA SALLE DE RÉCEPTION Par défaut, ta chambre de rétention peut recevoir des Norns de n'importe quel utilisateur en ligne, mais tu peux limiter cette possibilité à seulement certaines personnes sur ta liste de contacts. Sélectionne les contacts de qui tu es prêt à recevoir des Norns et ajoute-les à la colonne « Recevoir de ».

IMMIGRATION Lorsqu'un Norn arrive dans la chambre de rétention, tu recevras un avis. Clique sur cette icône pour accéder à l'écran de l'atelier. Tu pourras alors en apprendre davantage sur la provenance de ton visiteur en sélectionnant le visage de la Créature et en cliquant sur le bouton Immigration.

Tu peux accepter ou rejeter ce Norn en te servant des boutons de crochet unique ou d'annulation à gauche. Un Norn accepté perd alors son statut d'immigrant tandis qu'un Norn rejeté retourne d'où il vient, c'est-à-dire dans le Warp.

Tant que des immigrants seront en attente, tu ne pourras ouvrir la porte de la salle. Dans le mode immigration, tu peux accepter une Créature à la fois, après avoir sélectionné son visage et vérifié ses renseignements en cliquant sur le crochet unique, ou tu peux accepter toutes celles qui se trouvent dans la salle en cliquant sur le crochet double.





Utilisation des portails

L'utilisation du système de portails permet de se brancher en permanence avec une autre personne. Contrairement à la chambre de rétention, les portails sont une méthode utilisée par les Norns eux-mêmes pour passer d'un monde à un autre. Tu ne peux obliger un Norn à franchir un portail : tu dois plutôt lui demander de « pousser le portail ». Bien sûr, un Norn peut décider de lui-même de traverser un portail sans que tu l'y aies d'abord invité ! C'est le côté un peu risqué de ces instruments, par ailleurs très puissants. Tu pourrais facilement voir un de tes Norns préférés prendre la poudre d'escampette par un portail, simplement parce qu'il n'aime pas l'endroit où il se trouve. Les portails sont tout de même utiles puisqu'ils te permettent de transporter un Norn n'importe où dans ton monde sans avoir à le diriger d'abord vers l'atelier.

Il peut y avoir jusqu'à 10 portails dans ton monde à tout moment. Pour créer un portail, rends-toi à l'atelier et utilise la fabrique de portails. Celle-ci se trouve dans la partie de gauche de l'atelier, en haut.

Clique sur le bouton Créer pour fabriquer un portail – celui-ci t'apparaîtra, entouré de vrilles. Clique sur le bouton Configurer, et le jeu te ramènera à l'écran de l'atelier. Tu pourras ensuite choisir comment fonctionnera le portail, autrement dit à qui il enverra des Norns et de qui il en recevra.

MISE EN GARDE

Les Norns peuvent entrer à volonté dans ton monde par les portails et contourner l'immigration ; ils n'arriveront pas par la chambre de rétention et tu ne pourras donc pas les vérifier ou les rejeter. Toutefois, une icône d'événement apparaîtra si un Norn pénètre dans ton monde par un portail ouvert. L'option du portail permettant de recevoir des Norns « de n'importe quel utilisateur » rend ton monde complètement ouvert à tous les autres mondes en ligne – tu as donc intérêt à l'utiliser avec circonspection !

Tu peux choisir plus d'un contact à partir de la colonne « Envoyer à ». La destination finale sera choisie au hasard lorsqu'une Créature activera le portail.

Une fois que tu auras programmé et nommé ton portail comme tu le souhaites, appuie sur le bouton Libérer afin de séparer le portail de l'appareil de programmation. Si tu cliques par la suite sur le portail, il s'ouvrira. Si tu es en ligne et que le destinataire du portail l'est également, une entrée de Warp bleue apparaîtra au milieu du portail ouvert. Le portail est maintenant activé et prêt à recevoir ou envoyer des Norns partout où ils désirent aller.





6. Fonctions avancées

Cette section est destinée aux joueurs qui désirent obtenir davantage de renseignements sur les mécanismes internes des Norns et ainsi comprendre leur fonctionnement. Si ces notions scientifiques ne présentent aucun intérêt pour toi, ne lis pas ce chapitre.

6.1 Le génome et l'ADN des Créatures

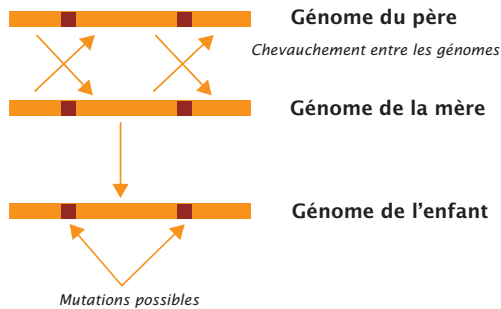
Toutes les créatures, qu'elles soient des Norns, des Grendels ou des Ettins, possèdent de l'information génétique sous forme d'ADN numérique de Créature, ou ADNn en abrégé. Cette information contrôle tout de la Créature – sa biochimie interne, son apparence, et même son comportement. Si tu prends le génome d'un Grendel et le donne à un Norn, le Norn deviendra tout simplement un Grendel.

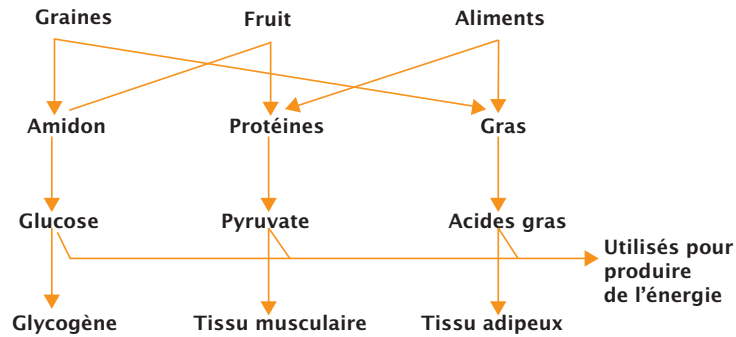
À la ponte d'un œuf, un génome unique est créé exclusivement pour cette Créature. Les génomes sont conservés dans le dossier mes [mondes/nom du monde/génétique](#). Si tu y accèdes, tu y trouveras des dossiers aux noms incroyablement longs, comme 001-haze-t4bgg-dzwur-efsu-f-a5yl3.gen. C'est le génome d'un de tes Norns, sauvegardé sur ton disque dur. Il est très simple de découvrir auquel de tes Norns correspond un génome. Sers-toi des Agents Aide à propos de tes Norns, à la page d'information avancée. Il s'agit de la dernière page des Agents Aide des Norns. Tu trouveras là l'identification du Norn – le nom de dossier de son génome.

Le génome d'un Norn est également conservé dans le jeu – de sorte que si tu intervertis les noms de dossiers des génomes de deux de tes Norns, tu ne te retrouveras pas à échanger leurs caractéristiques. Toutefois, les dossiers des génomes sont utilisés dans la création des Norns, alors si tu manipules le génome, tout bébé conçu pourrait hériter d'un patrimoine bizarre !

Comme tu le sais peut-être, les humains possèdent 46 longueurs différentes d'ADN dans leur génome. Ce sont les [chromosomes](#), chacun renfermant une foule de gènes et d'autres caractéristiques. Les Norns ne possèdent qu'un seul chromosome, soit une longueur continue d'ADN. Lors de l'union de deux Norns pour la conception, l'ADN du bébé est un mélange de celui de ses parents. C'est le procédé du chevauchement. Les chromosomes des deux parents sont alignés côte à côte, et des sections de leur ADN sont échangées, ce qui produit deux images symétriques de chromosomes. Une est rejetée et l'autre conservée pour le bébé. Que se passe-t-il si l'un des points de chevauchement est situé au centre d'un gène? Plus souvent qu'autrement, le gène subit une légère modification – il y a mutation.

C'est ce qui explique que chaque Norn conçu est unique – les probabilités qu'un chevauchement se produise exactement au même endroit deux fois de suite, engendrant de ce fait la même mutation, sont infimes... surtout avec les deux mêmes parents !





6.2 La digestion

Si tu as déjà commencé le jeu (qui se soucie de lire un manuel en entier lorsqu'il a entre les mains un nouveau jeu?), tu as sûrement remarqué que les Norns ressentent la faim de trois façons différentes : ils peuvent avoir envie de féculents (amidon), de protéines ou de matières grasses. Ce sont les trois groupes du régime alimentaire des Norns. Pour demeurer en santé, un Norn doit consommer un mélange de ces trois éléments.

Les besoins nutritifs d'un Norn dépendent de ses gènes, mais de manière générale, les Norns de la première génération obtiennent l'amidon et les matières grasses à partir des graines, les protéines et l'amidon dans les fruits, et les matières grasses et les protéines dans les aliments.

Il est important de noter que les aliments riches en matières grasses ne sont pas « mauvais ». Le gras constitue une source d'énergie, tout comme les protéines et les féculents. Les éléments ingérés par les Norns, c'est-à-dire l'amidon, les matières grasses ou les protéines, sont fractionnés en molécules plus petites : glucose, acides gras et pyruvate, respectivement. C'est sous cette forme qu'est produite l'énergie à laquelle carburent les Norns pour effectuer leurs activités. Toutefois, si les Norns transformaient toute la nourriture en énergie, ils s'effondreraient ou encore ils devraient continuellement manger, simplement pour se maintenir en vie. Par conséquent, ils emmagasinent le glucose, les acides gras et le pyruvate sous forme de glycogène, de tissus adipeux et de tissus musculaires.

L'énergie utilisée par les Norns fait décroître leurs réserves. Lorsque son glycogène est en baisse, le Norn a besoin d'amidon; quand son tissu adipeux est en baisse, il a besoin de matières grasses et lorsque son tissu musculaire diminue, il a besoin de protéines. Si un Norn a une faible réserve de glycogène, il s'étendra pour se reposer en grognant. C'est le signe que ton Norn n'a pas assez mangé, alors il est préférable de l'isoler pour bien le nourrir. Les Norns femelles qui ont pondu plusieurs œufs doivent souvent être isolées afin de se reposer et de refaire leurs forces.

D'une façon empirique, on peut donc dire d'un Norn dont l'organisme contient beaucoup de glycogène, de tissu adipeux et de tissu musculaire qu'il est bien nourri et en santé.

6.3 Poisons et antidotes

Même le Norn le plus équilibré peut entrer en contact avec les éléments les plus maléfiques qui soient – dont certains poisons. Plusieurs des bactéries sécrètent diverses toxines et les Créatures peuvent tomber malades si elles s'aventurent à manger des choses qu'elles ne devraient pas. Les détritiques, par exemple, ne font pas partie d'une saine alimentation pour les Norns ! Il se peut aussi qu'un Norn vienne au monde avec une mutation se traduisant par une intoxication chronique.



Voici une liste de toutes les toxines et de leurs effets. Par chance, il existe également des antidotes !



REMÈDE CONTRE
LES MÉTAUX
LOURDS



REMÈDE CONTRE
LE DÉCOUPLEUR
ATP



SIROP
ANTIOXYDANT



REMÈDE
CONTRE LE
CYANURE



ÉLIXIR
D'ARNICA



POISON	EFFET	ANTIDOTE
Métaux lourds	Minent lentement le système immunitaire et entraînent la stérilité en l'absence de traitement.	AEDA
Cyanure	Ralentit les mitochondries, principal organe produisant l'énergie vitale du Norn. Une dose massive peut provoquer une mort instantanée !	Thiosulfate de sodium
Belladone	Ralentit les mitochondries tout en bouleversant l'état émotif et les systèmes de régulation chimique du Norn.	Aucun – la belladone se dégrade lentement avec le temps
Ceddonase	Réagit avec le tissu adipeux, le retirant de l'organisme du Norn.	Se dégrade lentement avec le temps
Glycotoxine	Réagit avec le glycogène, le retirant de l'organisme du Norn.	Élixir d'arnica
Histamine A	Provoque l'éternuement. Symptôme fréquent de maladie.	Antihistamine
Histamine B	Provoque la toux. Symptôme fréquent de maladie.	Antihistamine
Alcool	Se retrouve dans les déchets fermentés. Affecte l'état émotif du Norn et peut causer des dommages à long terme au foie.	Déshydrogénase
Découpleur ATP	Poison le plus redoutable. Peut bloquer toute production d'énergie dans l'organisme du Norn. Provoque souvent la mort subite. Par chance, ce poison est rarissime !	Remède général
Oxyde de carbone	Empêche l'absorption d'oxygène au cours de la respiration.	Sirop antioxydant



Si tu veux voir comment agit un antidote ou veiller de près ton Norn intoxiqué, emmène-le dans la chambre de rétention. Une fois la nacelle de rétention scellée, clique sur le visage du Norn dans la fenêtre au-dessus de la nacelle, puis clique sur la croix rouge, à droite de l'écran principal, pour activer le scanner. Clique sur le symbole en forme d'os pour consulter le graphique montrant le niveau des toxines présentes dans l'organisme de ton Norn.

6.4 Immunité et maladies

Comme si les poisons ne suffisaient pas, il y a aussi une grande quantité de bactéries porteuses de maladies qui flottent dans l'espace autour des vaisseaux. Capables de se multiplier et de se modifier, ces bactéries peuvent varier en nombre et entraîner des malaises plus ou moins sévères avec le temps. Les symptômes de maladie sont très variés : ce peut être tout aussi bien une légère infection dans ta population de Norns, passant totalement inaperçue, qu'un mal qui les terrassera en quelques minutes.

Lorsqu'une bactérie infecte un Norn, elle lui injecte un de huit antigènes différents, numérotés de 0 à 7. Certains de ces antigènes réagissent avec la structure biochimique du Norn pour produire des toxines, par exemple des histamines. Tous les antigènes sont susceptibles d'hypothéquer la santé à long terme en atrophiant certains organes internes du Norn. Par contre, cela ne constitue un problème que si le Norn a été victime de plusieurs infections au cours de sa vie, alors inutile de paniquer ! Les antigènes peuvent aussi avoir un effet bénéfique en stimulant le système immunitaire du Norn de manière à produire un des huit anticorps, également numérotés de 0 à 7.

Les bactéries elles-mêmes peuvent en outre injecter des toxines directement dans le sang de ton Norn. Si tu constates une intoxication douteuse chez un Norn, il y a fort à parier qu'il a été infecté à un moment ou à un autre. Les bactéries étant évolutives, tu ne peux jamais savoir exactement quels symptômes la maladie provoquera.

6.5 Fertilité

Lorsqu'ils jouent à Créatures Exodus, bien des utilisateurs veulent d'abord et avant tout créer plein de Norns. D'où l'utilité de bien connaître tous les rouages des systèmes hormonaux des Créatures.

Tous les Norns deviennent fertiles durant leur adolescence. Chez les Norns mâles, la fertilité est une question de testostérone, une hormone présente en plus ou moins grande quantité selon l'âge et l'état de santé général du Norn. La fertilité du Norn est directement proportionnelle à son taux de testostérone. Les Norns femelles ont également une hormone de reproduction, l'œstrogène, qui a ceci de particulier qu'elle suit un cycle. Ainsi, les taux d'œstrogène d'un Norn femelle seront successivement élevés, puis faibles, élevés à nouveau et ainsi de suite. La femelle est fertile lorsque son taux d'œstrogène est élevé.

Lorsqu'un Norn est fertile, il doit trouver un partenaire du sexe opposé pour se reproduire. C'est ici qu'entrent en jeu les phéromones. Lorsqu'un Norn est prêt à s'accoupler, il libère une substance appelée « potentiel d'éveil ». Si, pour quelque raison que ce soit, un Norn n'est pas prêt à s'accoupler, il sécrète plutôt ce qu'on appelle l'« extincteur de libido », qui a pour effet d'éliminer de son organisme toute pulsion sexuelle et tout potentiel d'éveil. Si un Norn se trouve à proximité d'un Norn du sexe opposé et de la même espèce, les phéromones du premier déclencheront celles du second. Ces phéromones réagissent avec le potentiel d'éveil pour susciter une pulsion sexuelle chez le Norn. Lorsque les deux Norns seront suffisamment « à l'aise » ensemble, ils échangeront un baiser et la femelle pourrait alors devenir enceinte.





Durant la grossesse, le taux de progestérone est en hausse constante. Lorsque la progestérone aura atteint un taux maximal, le Norn pondra un œuf. La progestérone, tout comme le suivi de la grossesse, empêche le Norn d'être fertile pendant cette période afin d'éviter les grossesses multiples. Après avoir donné naissance, la femelle est infertile pendant une certaine période et redevient féconde avec le temps.

6.6 Le cerveau du Norn

Bien que le jeu ne permette pas d'examiner l'intérieur du cerveau d'un Norn, on peut mieux comprendre pourquoi ce dernier agit de telle et telle manière si on connaît le moindre des mécanismes mentaux.

Le CD du jeu comprend un programme appelé « VAT Kit » qui sert à observer les impulsions des neurones du cerveau du Norn et à voir comment il prend ses décisions. Pour savoir ce que signifient toutes les lignes et les couleurs, il faut aller bien plus loin que ce manuel ! Tu pourras obtenir plus d'information à propos du cerveau des Norns sur le site Web du Réseau de développement de Créatures.

Les Norns ne sont pas programmés de la même manière qu'un ordinateur – ils ne reçoivent pas d'instructions internes du type « si A se produit, exécute B ». Ils sont plutôt dotés d'un comportement émergent, qui résulte d'un ensemble de facteurs. Comme tu le sais sûrement maintenant, les Norns peuvent éprouver différentes émotions ou « pulsions », par exemple la fatigue, la faim ou l'ennui. À tout moment, le comportement du Norn vise à réduire une de ses pulsions, normalement celle qui est la plus puissante. Le Norn doit découvrir lui-même comment telle ou telle pulsion peut être réduite, c'est-à-dire quel geste poser et quel agent faire intervenir.

Le cerveau du Norn est un réseau neuronal conçu de telle façon que le Norn puisse apprendre comment apaiser ses pulsions. Les réseaux neuronaux sont calqués sur le fonctionnement de notre propre cerveau, qui consiste à la base en une série de minuscules fils connectés les uns aux autres, par lesquels circulent des « messages » sous forme d'impulsions d'énergie. Au fur et à mesure que nous grandissons et apprenons, la forme du réseau ainsi que les points de connexion se modifient et se déplacent.

C'est exactement ce qui se passe dans le cerveau d'un Norn, quoique virtuellement. Tout ce qui module substantiellement les pulsions du Norn, en les exacerbant ou au contraire en les atténuant, contribue à renforcer les connexions du réseau neuronal, si bien que des événements ponctuels – comme se faire piquer ou manger quelque chose de savoureux – s'inscrivent dans la « mémoire » de la Créature. Le Norn peut ainsi se souvenir d'événements comme étant positifs ou négatifs, et apprend à éviter ou à effectuer le même geste par la suite. Tu peux faciliter ce processus mnémonique en tapant ou en chatouillant le Norn, tel que décrit au début de ce manuel.

Mais si le cerveau des Norns est « câblé » au hasard à la naissance, comment se fait-il qu'ils ne posent pas de gestes totalement aléatoires et stupides lorsqu'ils sortent de leur œuf ? Eh bien, s'ils agissaient ainsi, ils ne vivraient pas vieux. Il ne faut pas oublier que, tout comme nous (encore !), ils sont dotés d'instincts. Les instincts d'un Norn sont des « idées » codées génétiquement à propos des conséquences d'une action donnée. Par exemple, c'est l'instinct qui suggère que manger un morceau de fruit calmera l'appétit. Ces gènes d'instinct sont traités pendant que le Norn est dans l'œuf ainsi que durant son sommeil. On pourrait même affirmer que les Norns rêvent. Certains instincts ne se manifestent qu'à l'âge adulte. Tu remarqueras ainsi que les Norns ne traitent les instincts relatifs à la reproduction qu'une fois devenus adolescents.





7. Développement du produit

Créatures Exodus est conçu pour que les joueurs puissent élargir et développer facilement le potentiel du jeu. Si tu les désires, tu peux en apprendre davantage sur les fonctionnalités du jeu et ajouter de nouveaux agents pour varier. Tu trouveras plusieurs sites Web créés par des adeptes de Créatures, d'où tu pourras télécharger de nouveaux agents pour ton jeu!

7.1 De nouveaux agents pour ton monde

Non seulement il t'est possible d'importer des Norns, mais tu peux aussi ajouter de nouveaux agents à ton monde, qu'ils aient été créés par Creature Labs ou par d'autres joueurs. Ces nouveaux agents peuvent être téléchargés depuis Internet en tant que fichiers «.agent» (par exemple : «alimentnouveau.agent»).

Tous les agents ne seront pas nécessairement fonctionnels sur la Station d'accueil lorsqu'elle se trouve en mode Capillata seulement – les agents plus anciens exigent que tu joues à Créatures 3 ou que le Capillata soit arrimé à l'Arche. Normalement la page Web d'où tu télécharges les agents devrait t'indiquer avec quel mode ils sont compatibles.

Une fois que le téléchargement est terminé, tu dois placer le fichier d'agent à un endroit identifiable par le jeu, afin qu'il puisse procéder à l'injection de l'agent. Créatures 3 et la Station d'accueil utilisent le dossier «Creatures 3/My Agents» pour ce faire.

L'injection de l'agent se fera différemment selon le mode de jeu :

3

1. Allume le générateur dans l'ingénierie de manière à faire apparaître une image dans l'écran principal.
2. Utilise les flèches pour passer en revue les agents que tu peux injecter jusqu'à ce que tu atteignes celui que tu désires.
3. Clique sur le bouton d'injection pour intégrer l'agent à ton monde.
4. Pour retirer l'agent de ton monde, tu dois cliquer deux fois sur le bouton X : une fois pour ouvrir le couvercle (afin de ne pas retirer un agent par erreur !) et une deuxième fois pour actionner le bouton en dessous.



1. Clique sur le bouton d'injection d'agent dans l'aire des communications de manière à faire apparaître une liste d'agents.
2. Utilise les flèches gauche et droite en bas de l'écran pour faire défiler les pages d'agents à injecter (en supposant qu'il y ait plus d'une page!)
3. Clique sur un agent afin d'obtenir une image ainsi qu'une brève description.
4. Clique sur la flèche verte si tu veux injecter cet agent ou sur le bouton d'annulation rouge si tu veux le retirer.



7.2 Exportation de Créatures vers un fichier

Les Norns qui peuplent les jeux de Créatures sont des entités uniques – chacun est le fruit de l'ADNn qui lui a été légué et des expériences qu'il a vécues. Ils sont entièrement libres de se promener dans le Capillata, l'Arche ou tout autre vaisseau ou région de l'espace sidéral encore inexploré. Ils peuvent même traverser le Warp et accéder à de nouveaux mondes sans perdre leur identité propre.

Retirer une Créature de cet univers pour l'envoyer sur ton disque dur rompt cette continuité et ouvre la porte à des contretemps comme le dédoublement de fichiers. Pour éviter ce genre de situation, chaque Créature ne peut se souvenir que de sa propre vie et des événements qui se sont produits, tant et aussi longtemps qu'elle demeure dans l'univers de la Station d'accueil.

Cela dit, il est possible d'exporter une Créature vers ton disque dur mais la séquence des événements qui ont marqué la vie de cette Créature sera effacée... alors pense-y à deux fois avant de décider d'exporter une Créature. Demande-toi si c'est vraiment nécessaire ; si tu veux l'envoyer à quelqu'un d'autre, il est préférable de la faire transiter par le Warp. Ce faisant, les renseignements sur la Créature seront conservés et ses réalisations pourront être inscrites à la Centrale de la Station d'accueil.

Tu peux exporter une Créature vers ton disque dur à l'aide du bouton d'exportation dans le menu Créatures. Ton Norn se transformera en fichier que tu pourras transmettre par courriel ou tout simplement 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. Assure-toi que la Créature que tu souhaites importer est sélectionnée (une flèche rouge au-dessus d'elle te l'indiquera) ;
3. Clique sur le bouton « plus » ;

Les Norns exportés seront envoyés dans le dossier « Mes Créatures ».

7.3 Développement des Créatures

Les agents de Créatures Exodus 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 joindre gratuitement le Réseau de développement de Créatures (Creatures Developer's Program ou CDN). Si tu souhaites obtenir des informations supplémentaires sur le CDN, visite le site www.gamewaredevelopment.co.uk. Tu auras également la possibilité de poser tes questions à l'équipe de développement de Créatures Exodus.

Si tu ne t'intéresses pas à la programmation, mais que tu as envie d'approfondir d'autres aspects de Créatures Exodus, tu peux t'amuser à bricoler l'ADN numérique des Créatures (ADNn).

Tu peux y parvenir de manière naturelle en sélectionnant les individus ou en utilisant le mixeur génétique de l'Arche, ou en modifiant directement l'ADNn au moyen de l'éditeur de gènes Genetics Kit. Tu peux acheter cet outil complexe en ligne par l'entremise du CDN. Si tu as d'abord envie d'en savoir plus, essaie 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 d'effectuer des recherches sur des sites Web présentant les trouvailles des autres joueurs. En général, tu trouveras également plein d'informations utiles, des agents et des types différents de Créatures à télécharger.

Remarque : Creature Labs ne peut être tenu responsable du contenu de toute création d'un tiers pour Créatures Exodus.

7.4 Ressources Internet

www.gamewaredevelopment.co.uk Carrefour où sont stockées toutes les statistiques de la Station d'accueil.

www.creatures.net Réseau Créatures – tu y trouveras une foule de renseignements intéressants à propos des produits Créatures.

cdn.creatures.net Réseau de développement de Créatures (CDN).

www.creaturelabs.com Site des concepteurs de Créatures Exodus.

Si tu souhaites trouver un site Web conçu par un particulier, effectue une recherche Internet en tapant les mots-clés « Creatures Norn ». Tu peux également utiliser le moteur de recherche spécial du Réseau Créatures, qui te permet de trouver d'autres sites Web.

8. Dépannage

INSTALLATION Si le programme d'exécution automatique ne fonctionne pas ou est désactivé, clique avec le bouton droit de la souris sur l'icône CD-ROM et choisis l'option Explorer dans le menu déroulant. Localise le répertoire d'installation et double-clique sur « Setup.exe » pour lancer le programme d'installation. Si le CD ne tourne pas ou que ton lecteur ne reconnaît pas le CD, nettoie soigneusement le disque et essaie de nouveau. Si le problème persiste, communique avec le Soutien à la clientèle (voir ci-dessous).

CARTES VIDÉO Si tu constates un problème d'image lorsque tu joues, c'est peut-être qu'il te faudrait mettre à jour le pilote de ta carte. Vérifie le nom du fabricant de ta carte vidéo et effectue une recherche sur Internet pour trouver son site Web.

CARTES SON Assure-toi d'avoir les pilotes les plus récents pour ta carte son. Certains fabricants offrent gratuitement des programmes de diagnostic qui te permettent de tester ta carte son et d'identifier précisément de quel type il s'agit.

DIRECTX DirectX 7.0 est installé avec Créatures Exodus. Si tu penses que l'installation de DirectX est devenue corrompue, insère de nouveau ton CD-ROM Créatures Exodus dans le lecteur et double-clique sur le fichier « Setup.exe » dans le répertoire « Install\DirectX » afin de réinstaller DirectX 7.

AGENTS ET CRÉATURES PROVENANT DE TIERS Il est possible d'obtenir de nombreux agents et Norns sur des sites Web tiers et auprès d'autres utilisateurs. En principe, les objets provenant de tiers ne devraient pas causer de tort à ton jeu, mais cela pourrait arriver dans certains cas. Nous ne pouvons être tenus responsables des dommages causés à ton jeu ou à ton ordinateur par un agent ou une Créature provenant d'un tiers. Si tu éprouves des problèmes après l'injection d'un agent ou d'une Créature de l'extérieur, nous t'invitons à contacter son concepteur. Nous te recommandons également d'utiliser un bon programme antivirus pour t'assurer que les fichiers téléchargés sont exempts de virus.

SOUTIEN ADDITIONNEL Si un problème survient pendant le déroulement du jeu, consulte le site Web de soutien, où tu trouveras une foire aux questions ainsi que des trucs et astuces. Tu pourras aussi trouver une solution à ton problème dans la [base de connaissances](#) du site Web. Utilise les mots-clés pour trouver rapidement de l'information sur le sujet qui t'intéresse.



creatures™ Exodus



De manière générale :

- Si aucune des suggestions de dépannage ne règle le problème, essaie de créer un nouveau monde.
- Désinstalle puis réinstalle le jeu complètement. Tes parties déjà sauvegardées devraient toujours se trouver sur ton disque dur alors ne t'inquiète pas de les voir disparaître. Mais comme on n'est jamais trop prudent, effectue quand même une copie de sauvegarde au préalable !
- Consulte le site de soutien pour voir les nouveaux ajouts et mises à jour – peut-être qu'une solution a été mise au point pour corriger ton problème.

Si tu ne sais toujours pas comment régler la situation, envoie un courriel au Soutien à la clientèle et explique le problème en détail. Joins le libellé exact des messages d'erreur ainsi que des copies d'écran s'il y a lieu.

Mais ce qui compte par-dessus tout, c'est de joindre le fichier journal intitulé « creatures_engine_logfile.txt ». Toutes les erreurs survenues pendant le jeu Créatures 3 seront répertoriées dans le dossier Créatures 3 et celles survenues pendant le jeu Station d'accueil (Capillata seul ou arrimé) se retrouveront dans le dossier Docking Station.

Courriel : customer_support@creaturelabs.com

Web : www.gamewaredevelopment.co.uk/help_index.php

Le Soutien à la clientèle de Creature Labs est un service technique dont le mandat est d'assurer le fonctionnement adéquat du jeu ; son rôle n'est pas de répondre aux questions qui ont trait directement au contenu. À noter également que le soutien est offert en anglais puisque les développeurs sont au Royaume-Uni.



Crédits – Créatures 3

IDÉE ORIGINALE ET CONCEPTION DE CRÉATURES 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 Créatures 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

GRAPHISME 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

ASSURANCE QUALITÉ ADDITIONNELLE Pete Morrish, Dave Carter

DIRECTEUR DU MARTEKING Lisa de Araujo

DIRECTEUR ARTISTIQUE AU MARTEKING Darren Cantell

ASSISTANTE AU MARKETING Gill Collins

SOUTIEN À LA CLIENTÈLE Tytn Hays

SOUTIEN ADMINISTRATIF Louise Hazard, Mel Thomsett, Sarah Reardon

REMERCIEMENTS À Ben Simpson, Bret Berry, David Bishop, Lee Singleton, Henry's Bar and Café à Cambridge



Crédits – Station d'accueil

PRODUCTEUR Mark Ashton

D'APRÈS UNE IDÉE ORIGINALE DE Ben Campbell et Toby Simpson

PROGRAMMEUR Francis Irving

INGÉNIERIE DES AGENTS Ashley Harman et Mark Ashton

GRAPHISME DU JEU Nathan Thomas et Sean Nicholls

GRAPHISME DES NORNIS Sean Nicholls

GÉNOMES Helen Burchmore et Lis Morris

NEUROSCIENCE ET ÉLÉMENTS BIOLOGIQUES Gavin Buttimore et David Bhowmik

MUSIQUE Peter Chilvers

EFFETS SONORES Ashley Harman et Mark Ashton

GRAPHISME ADDITIONNEL Matthew Jeffery et Ruthine Burton

PROGRAMMATION DE MOTEUR SUPPLÉMENTAIRE Alima Adams, Gavin Buttimore et Mark Bennett

CONCEPTION DU SITE WEB Darren Cantell

IMAGERIE DU SITE WEB Nathan Thomas

TEXTES DU SITE WEB Francis Irving

FORUMS DU SITE WEB Chris Dewey

CONCEPTION DE L'ARCHITECTURE DE RÉSEAU Mark Stamps

PROGRAMMATION DU SYSTÈME Mark Stamps, Francis Irving et D'Jo Brooke

CONCEPTION, CONSTRUCTION ET VÉRIFICATION DU SERVEUR
Wayne Stallwood, Mark Stamps et Dave Clarke

DIRECTEUR DE L'ASSURANCE QUALITÉ Paul Dobson

ASSURANCE QUALITÉ Pete « no R » Morrish et Dave Carte

VÉRIFICATION ADDITIONNELLE DU SITE WEB ET TATILLONNA Dominique Whitman

AUTEUR DU MANUEL Lis Morris

RÉVISION ET CHARCUTAGE DU MANUEL Mark Ashton

L'HOMME EN COSTUME Howard Newmark

DIRECTEUR DU DÉVELOPPEMENT Ian Saunter

DIRECTEUR DU MARTEKING Lisa de Araujo

ASSISTANTE AU MARKETING Gill Collins

DIRECTEUR DES TI Mark Stamps