

# INHOUD

<b>WELKOM BIJ CREATURES 2!</b> .....	<b>3</b>
<b>CREATURES 2 INSTALLEREN</b> .....	<b>3</b>
VOORDAT JE BEGINT: .....	3
DE INSTALLATIEPROCEDURE .....	4
<b>CREATURES 2: DE SAMENVATTING!</b> .....	<b>5</b>
WAAR BEN IK EIGENLIJK MEE BEZIG? .....	5
ALBIA IN HET KORT: .....	5
VERZORGING VAN NORNEN IN HET KORT: .....	6
<b>HOE SPEEL JE CREATURES: DE VIJF STAPPEN-GIDS!</b> .....	<b>7</b>
STAP 1: BROED EEN EI UIT!.....	8
STAP 2: LEER JE NORN EERST EEN PAAR BEGINSLEN EN GEEF HAAR EEN NAAM! .....	9
STAP 3: VEEL GEKLETS! .....	11
STAP 4: VOORZICHTIGHEID EN VERKENNING.....	15
<i>Albia doorkruisen</i> .....	15
<i>Gebruik van toepassingen voor Nornverzorging</i> .....	16
STAP 5: NORNEN VERMENIGVULDIGEN!.....	19
<b>CREATURES 2: DE LOOP DER GEBEURTENISSEN</b> .....	<b>20</b>
<b>WAT JE WEL MOET WETEN</b> .....	<b>21</b>
SELECTEREN VAN EEN NORN .....	21
AANPASSING VAN DE STATUS- EN DE WERKBALK .....	21
TOETSENCOMBINATIES EN VOLLEDIG SCHERM-STAND .....	22
ZIEKTE .....	22
<b>ALBIA</b> .....	<b>23</b>
PLANTEN EN DIEREN .....	24
DE CREATURES .....	25
<b>CREATURES 2 EN HET INTERNET</b> .....	<b>26</b>
INTERNETHULPMIDDELEN.....	26
<i>Officiële Creatures websites</i> .....	26
NORNEN UITWISSELEN OP HET INTERNET .....	26
NIEUWE OBJECTEN TOEVOEGEN .....	26
<b>APPENDIX A: NIEUWE FUNCTIES T.O.V. CREATURES 1</b> .....	<b>28</b>
<b>CREDITS</b> .....	<b>29</b>
CREATURE LABS: .....	29
<b>LICENTIEOVEREENKOMST</b> .....	<b>30</b>

---

---

# creatures<sup>2</sup>

**Ze maken je aan het lachen.**

**Ze maken je aan het huilen.**

**Ze zetten je aan het *denken*.**

Een enorme wereld en zes Norneieren die erop wachten om te worden uitgebreed. Begin met je eerste babywezen en ga op verkenningstocht door Albia. Omdat er achter elke boom gevaar schuilt moet je altijd op je hoede zijn als jij en je Nornfamilie een vreedzaam bestaan willen opbouwen. Wie weet vind je de genetische splitsmachine en krijg je de kans om Albia voor altijd te bevrijden van de bedreiging van de kwaadaardige Grendels.

## Voorwoord

Albia is beschadigd, het oppervlak is opengereten door een verwoestende vulkaanuitbarsting. Maar dat is niet alles... de geheime laboratoria van het eeuwenoude volk de Shee met alle achtergelaten experimenten en machines zijn onthuld nadat het land door de aardbevingen omgewoeld is. De erfenis van de Shee is de enige hoop voor de Norns in Albia. Verken een gevaarlijke en opwindende nieuwe wereld, die uiteindelijk leidt tot de ontdekking van de plaats waar de Norns zelf zijn gemaakt.

## Welkom bij Creatures 2!

Creatures 2 bevat de meest geavanceerde kunstmatige organismen ooit. Elke Norn die je uitbroedt is gevormd door zijn eigen digitale DNA, en bevat dezelfde chemicaliën en organen die je in een levend dier vindt. Dankzij hun hersenen kunnen ze zelf denken en vaardigheden ontwikkelen om te overleven in de wildernis. Uiteindelijk beginnen ze hun eigen kinderen uit te broeden, en elk kind heeft dan weer zijn eigen DNA.

Je doel is om een bloeiende Nornbevolking te creëren. Je moet Albia verkennen om al het voedsel en de activiteiten te vinden die je Norns een lang en gezond leven bezorgen. Je worstelt met het weer en krijgt te maken met een verzameling planten en dieren met hun eigen overlevingstechnieken. Op een gegeven moment kom je de wrede Grendels tegen - door ziekten geteisterde, gewelddadige wezens die duizenden jaren geleden per ongeluk door de Shee zijn gemaakt. Je kunt verspreid over Albia allerlei machines en hulpmiddelen vinden om je Norns te verzorgen. Van de Wetenschapskit waarmee je hun biochemie kunt controleren tot de Neurologiekit waarmee je hun hersenen kunt beïnvloeden, en je kunt zelfs een manier vinden om de Grendels op Albia te beheersen: de genetische splitsmachine!

Norns.... fok ze. Voed ze op. Ga met ze op pad. Leer met ze.

## Creatures 2 installeren

Creatures 2 wordt samen met het originele Creatures 1 op één CD-ROM, de Albia Years geleverd, met alle voorzieningen om de installatie te automatiseren. Doe je Albia Years CD in de cd-rom speler, volg de instructies en binnen een paar minuten kun je als het goed is je eerste Norn uitbroeden!

### *Voordat je begint:*

Om de Albia Years te kunnen installeren heb je het volgende nodig:

- Windows™, 2000, ME, XP
- 64MB RAM
- 340 MB vrij op harde schijf
- DirectX compatibele 16-bit videokaart; resolutie 640x480 (XP 800x600 16 bit kleuren)
- DirectX compatibele 16-bit geluidskaart
- 4x cd-rom speler

### Klinkt erg ingewikkeld.

#### Toch?

Nou, niet echt. Creatures zijn virtuele wezentjes die zich net gedragen als echte wezens. Dat maakt ze wat gemakkelijker in de omgang omdat ze *doen* wat je denkt dat ze gaan doen. Het zou ontzettend ingewikkeld geweest zijn als we elke actie van een creature hadden moeten voorprogrammeren. Zo hebben overigens de meeste mensen kunstmatige wezens ontworpen. Het probleem is dat elke actie in feite een opeenvolging van een heleboel acties is en je had je wezentje niet iets kunnen laten doen wat wij niet eerst al bedacht hadden. Dus hebben we in Creatures 2 de bouwdoos van het leven gepakt en een soort "biologisch bouw pakket" gemaakt waar je wezens mee kunt maken. Elke Norn, Grendel en Ettin in Creatures 2 is een compleet zelfstandig levend systeem, compleet met aderen, hersenen en organen. De genetische code noemen we Digitale DNA en daarmee kunnen je wezens zelfs evolueren in de loop der tijd. Met meer dan 550 afzonderlijke genen en honderden miljarden mogelijke genetische combinaties is eigenlijk niets onmogelijk. Met miljoenen Norns die over het internet geruild worden is het best mogelijk dat jij de eerste Creatures fokker bent die een veel intelligentere Norn uitbroedt dan waar mee je begon. Waar het eigenlijk om gaat is dat de natuur erg goed is in het maken van beesten. Dus hebben we de natuur maar gekopieerd!

**Let op:** je hoeft Creatures 1 niet te verwijderen om Creatures 2 te kunnen installeren. Beide producten kunnen zonder problemen naast elkaar worden gebruikt.

## *De installatieprocedure*

---

Start je computer op. Als Windows is geladen moet je de Albia Years CD-ROM in je speler doen. Na een paar seconden verschijnt het Autorun menu. Als het Autorun menu niet verschijnt dubbelklik dan op het icoontje Deze Computer. Dubbelklik vervolgens op je cd-rom speler. Klik op het bestand setup.exe om de installatie te starten.



Klik op de *Installeren-knop* en volg de instructies. Als je geen standaardinstellingen verandert, installeert het setup-programma Creatures 2 op je C: schijf.

Tijdens de installatieprocedure kan het zijn dat de setup Microsoft DirectX op je computer probeert te installeren. DirectX is *vereist* om Creatures 2 te kunnen spelen. Als de installatie voltooid is, kan het zijn dat je je computer opnieuw moet opstarten. Meestal moet dit omdat DirectX wijzigingen aanbrengt aan je video- en geluidsdrivers om Creatures 2 goed te laten werken. Als je wordt gevraagd om opnieuw te starten, moet je de Albia Years CD-ROM uit de speler verwijderen, en hem er weer in doen als Windows weer is geladen.

Je kunt Creatures 2 nu draaien door op de *Start Creatures 2-knop* in het dialoogvenster te klikken, of via het Windows START-menu:



Je bent er nu klaar voor om je eerste Norn uit te broeden!

## Creatures 2: de samenvatting!

Als je niet kunt wachten om te beginnen, doe jezelf een lol en lees in ieder geval deze pagina!

### *Waar ben ik eigenlijk mee bezig?*

---

1. Norns fokken en uitbroeden. Ze sterven na ongeveer 10 uur, dus voor die tijd moet je zorgen dat ze gaan paren om je bevolking in stand te houden.
2. **Verken Albia en vind de geheime machines.** Om lang genoeg te overleven om te paren, moeten je Norns Albia verkennen. Onderweg vind je nieuwe machines en hulpmiddelen.
3. Uiteindelijk krijg je de beschikking over de genetische splitsmachine, waarmee je twee Creatures kunt laten paren waardoor je een kruising van twee soorten krijgt. Dit kan ook met Ettins en Grendels!



Vind dit en je mag de  
Wetenschapskit  
gebruiken!

### *Albia in het kort:*

---

- Een jaar in Albia duurt 8 uur en is verdeeld in 4 seizoenen van elk 2 uur. Elk seizoen beslaat 4 dagen. Dag, seizoen en temperatuur worden op de statusbalk weergegeven, aan de onderzijde van het hoofdvenster van Creatures 2.
- Jij wordt in Albia **door een hand** vertegenwoordigd. Je beweegt deze met de muis. Je kunt veel objecten in Albia gebruiken door de hand op de gemarkeerde plekken te plaatsen en er één maal met de linker muisknop op te klikken. Je kunt veel objecten oppakken door met de hand over het object te bewegen en er een keer met de rechter muisknop op te klikken. Klik nogmaals om los te laten. Maar: je kunt Norns niet oppakken, **tenzij** ze verdrinken in de oceaan. Je kunt een geredde Norn niet neerzetten op een plaats waar je nog niet bent geweest.
- Je kunt zien wat een object is door er met de hand overheen te bewegen en te wachten. Het woord tussen vierkante haken is de naam van de categorie, het woord dat voor de naam staat is de naam die de geselecteerde Norn voor dat object heeft geleerd.

### *Verzorging van Norns in het kort:*

---

- Norns gedragen zich net als kleine kinderen. Als je ze als kleine peuters behandelt kan het niet fout gaan: straf ze als ze fouten maken en beloon ze als ze iets goed doen.
- Je kunt een Norn belonen door hem op zijn neus te kietelen (klik op de neus) en je kunt hem straffen door op zijn achterwerk te klikken.



Je belooft een Norn door op haar neus te klikken. Zie je dat engeltje? Dat geeft aan dat je een beloning geeft.



Je straft een Norn door op haar achterste te klikken. Het duiveltje geeft aan dat je straf uitdeelt.

- Norns leven ongeveer 10 uur, en ze komen na ongeveer 1½ uur in de puberteit. Hierna kunnen ze paren.
- Om te zien waar een Norn naar kijkt moet je het 'Zicht door het oog van een wezen' uit het 'Zicht'-menu kiezen. Norns kunnen namen van objecten worden aangeleerd door een naam voor een object in te typen als een Norn ernaar kijkt. Begrippen zoals kijken, eten en slaan kunnen worden aangeleerd met behulp van de computer van de leermachine. Woorden voor gevoelens zoals honger, eenzaam en bang kunnen met een andere computer, die onder de plaats staat waar de Norns voor het eerst worden uitgebreed (gebruik de lift aan de rechterkant).



Deze leercomputer brengt begrippen (werkwoorden) bij zoals kijken, pakken, eten en duwen.



Deze leercomputer brengt gevoelens bij zoals koud, eenzaam, honger en bang.

- Als je een Norn hebt leren spreken kun je haar behoeften beter begrijpen en kun je ook met haar communiceren door commando's zoals 'Alice eten voedsel' in te voeren om haar dingen te laten doen. Natuurlijk trekken ze zich niet altijd wat van je aan!

## Hoe speel je Creatures: de vijf stappen-gids!

Dit hoofdstuk geeft een beschrijving van de geboorte en de eerste levensstadia van je eerste Norn. Als je dit hebt doorgewerkt krijg je in het volgende gedeelte meer informatie over de verzorging van Norns en over het leven op Albia.



Als je meer informatie nodig hebt kun je de Creatures 2 on-line help gebruiken door op F1 te drukken of Onderwerpen uit het Help-menu te selecteren

### CREATURES 1 BEZITTERS:

Als je Creatures 1 al kent raadpleeg dan bijlage A waarin je een samenvatting vindt van de nieuwe functies in Creatures 2.

Het Creatures 2 scherm bestaat uit een hoofdprogramma venster, een statusbalk, werkbalkknoppen voor snelle toegang tot programmafuncties en enkele menuopties. Als je Creatures 2 opstart krijg je een *Tip van de dag*. Je kunt deze uitschakelen door het vinkje bij 'Tips laten zien bij opstarten' op het dialoogvenster van de tip van de dag te verwijderen. Het hoofdvenster ziet er als volgt uit:

**1. Venster van Albia:** toont een beeld van Albia dat meestal gecentreerd is op je Norn. Je kunt het beeld verschuiven met de schuifbalken, maar je kunt het maar een klein stukje van de geselecteerde Norn weg schuiven

**2. Werkbalken:** gebruik hiermee snel en gemakkelijk de functies. Niet beschikbare functies zijn grijs.

**3. De Hand. Dit ben jij in deze wereld. Norns zien de hand net als elk ander voorwerp.**

**4. Broedmachine:** als je eieren hier in legt worden ze uitgebroed!

**5. Status van je Norn.** Laat de fysieke status van je Norn zien, inclusief gezondheid en hartslag.

**6. Gebeurtenisbalk:** als een Norn wordt geboren, een ei wordt gelegd, of een Norn sterft zie je deze gebeurtenis op de balk. Je kunt deze verwijderen met een dubbelklik en naar het gebied gaan waar het zich afspeelde.

**7. Albia status:** toont het seizoen, het jaar, de tijd, de dag en de omgevingstemperatuur.

## STAP 1: Broed een ei uit!

Klik op de Nest-knop op de werkbalk om de zes eieren waarmee je begint te zien:



Het nest verschijnt na ongeveer twee seconden. Je hebt in totaal zes eieren, waarvan er drie een vrouwelijke Norn en drie een mannelijke Norn bevatten. Als je geen eieren meer hebt wordt er gevraagd of je extra eieren wilt hebben. Als je de muiswijzer over de eieren beweegt kun je zien of ze vrouwelijk of mannelijk zijn.



Mannelijk ei



Vrouwelijk ei

Dubbelklik op een ei om het naar Albia te sturen. Voor deze handleiding hebben we een vrouwelijke Norn uitgebroed.

### Als ik zo gemakkelijk nieuwe eieren krijg, waarom zitten er dan maar 6 in het nest?

Het leven is kostbaar, en de kracht van natuurlijke selectie en evolutie is ongelooflijk. Als je steeds terug gaat naar 'eerste generatie' (d.w.z. de oorspronkelijke eieren) Creatures dan wordt alle vordering die je met je Norns hebt gemaakt ongedaan gemaakt. De beste manier is om altijd op natuurlijke wijze te vermenigvuldigen, omdat op die manier alleen het sterkste digitale DNA overleeft.



Pak het ei op door je hand er overheen te bewegen en één keer met de rechter muisknop te klikken. Beweeg de hand daarna over de broedmachine en klik nogmaals op de rechter muisknop om het ei los te laten. Als het ei niet in de broedmachine valt, moet je het opnieuw proberen en moet je extra veel aandacht besteden aan waar je het ei loslaat.

Het duurt ongeveer 30 seconden om een ei uit te broeden, evenveel tijd als Creatures 2 nodig heeft om het digitale DNA te verwerken en een nieuw wezen te bouwen.

Je Creature is uniek, het DNA is opgebouwd uit een combinatie van twee DNA-strengen van de ouders, die we op je CD-ROM hebben gezet. Als ze wordt geboren, weet ze niet hoe ze moet eten, hoe ze moet paren of hoe ze zichzelf moet beschermen. Ze voelt pijn, angst, verveling en honger, maar ze weet in het begin niet waarom ze die gevoelens ervaart. Door te experimenteren, te spelen, dingen te proberen en te verkennen - en met *jouw* hulp - zal ze geleidelijk aan leren hoe ze moet overleven.

### Komen eieren in de vrije natuur ook uit?

Ja, maar het duurt wel even. Het gaat sneller als je een ei in de broedmachine legt. Maar als je eieren laat slingeren komen ze op gegeven moment wel uit. Behalve als je ze aangeraakt hebt. Als je eieren aangeraakt hebt worden ze bevroren en komen pas uit als je ze in de broedmachine legt! TIP: op deze manier kun je eieren bewaren (soort reservevoorraadje) totdat het je uitkomt om ze uit te broeden!

Ze zal spoedig uit haar ei komen. Er verschijnt een **GEBOORTE**-gebeurtenis op de gebeurteniswerkbalk. Je kunt hierop dubbelklikken om de gebeurtenis te accepteren - maar doe dat nog niet!





## STAP 2: Leer je Norn eerst een paar beginselen en geef haar een naam!

Selecteer *Zichtpunt Wezen* in het beeld-menu. Er verschijnt een ander venster. Zet dit op een plaats waar het niet in de weg staat, maar waar je het wel gemakkelijk kunt bekijken. Het object in het midden van dit nieuwe venster laat zien waar je Norn nu naar kijkt. Zwaai met je hand in de buurt van je pasgeboren Norn. Hoe extremer de bewegingen die je ermee maakt zijn, hoe duidelijker de hand wordt voor het babywezen.



Na een paar seconden zie je dat het babywezen haar aandacht op de hand richt. Zorg ervoor dat de Norn naar je hand blijft kijken, selecteer het hoofdscherm van *Creatures 2* en type 'moeder' (of 'papa' als je een mannelijke Nornouder bent).

Je moet dit woord waarschijnlijk een aantal keer invoeren voordat ze het heeft geleerd. Je kunt de CTRL-toets ingedrukt houden en op 'S' drukken om het laatst ingetypte woord te herhalen. Na een paar keer heeft ze de naam van de hand geleerd.

Je zult merken dat door de naam ervoor in te typen (in dit geval dus 'moeder') je de Norn kunt aanmoedigen om naar je hand te kijken als ze ergens anders naar kijkt. Hierdoor zal de Norn proberen om haar aandacht op de hand te vestigen. Dit werkt overigens met elk object dat eenmaal benoemd is. Dus als je Norn het woord voor voedsel weet, kun je "voedsel" intypen om haar aandacht daarop te richten.

Laten we de Norn nu leren om de hand te volgen. Kietel haar neus door erop te klikken. Bij de hand verschijnt een klein engeltje om aan te geven dat je de hand op de juiste plaats op haar neus hebt geplaatst. Als je in plaats daarvan een rood duiveltje ziet, staat de hand goed om je Norn een klap te geven - doe dit als ze zich misdraagt.

Verplaats de hand. Als ze er naar toe loopt, moet je haar weer kietelen en de procedure herhalen. Ze vindt het leuk en ze leert dat ze wordt beloond als ze naar de hand toeloopt. Het werkt bijna hetzelfde als een peuter lokken met snoep! Als ze er geen aandacht aan besteedt, moet je haar een zacht klapje geven en de procedure herhalen.

### **Hey! Dit is moeilijk! Ze wil niet naar de hand kijken!**

Volhouden! Klik op haar neus om haar te kietelen en zwaai dan de hand voor haar hoofd heen en weer. Zodra ze naar de hand kijkt beloon je haar weer met kietelen. Als het echt niet lukt probeer dan een nieuwe Norn uit te broeden. Je kunt het later altijd nog een keertje met deze proberen. Je kunt je eerste Norn met behulp van het Bestands-menu op je harde schijf opslaan. Dan haal je haar later, als je meer ervaring als Norn-ouder hebt weer naar Albia om het nog eens te proberen.

## GEBOORTE

Het is tijd om haar een naam te geven. Dubbelklik op de GEBOORTE-gebeurtenis.

Hiermee wordt de Eigenaarskit-toepassing geopend en wordt de juiste Norn geselecteerd (je kunt maar één Norn tegelijk selecteren).

Er zijn acht van deze toepassingen; ze zijn allemaal ontworpen om je te helpen met een specifiek aspect van de verzorging van Norns.

De Eigenaarskit geeft je geboorteregistratie, fotoalbum en algemene informatie over het leven van de Norn..

Klik op het tabblad waarop *Eigenaar* staat om de geboorteregistratie-informatie in te voeren.

Klik op het tabblad waarop *Eigenaar* staat om de geboorteregistratie-informatie in te voeren. Geef je Norn een naam door op het naamvenster te klikken en een naam in te typen. Je kunt daaronder ook gegevens van jezelf als ouder invoeren. Deze informatie kan worden gebruikt om de ouders van een Norn te identificeren, als hij via het Internet wordt gestuurd.

**Let op:** wees voorzichtig! Geef niet teveel informatie over jezelf! Als je besluit om Norns via het Internet te gaan uitwisselen, dan wordt **alle** informatie die je op dit scherm hebt ingevoerd ook doorgestuurd. Dus denk goed na voordat je je echte naam en e-mailadres op Internet zet.

### Handige tip!

Als je een heleboel Norns hebt gehad kan het moeilijk worden om bij te houden van welke generatie ze zijn. Geef de eerste generatie namen die beginnen met een 'A' en hun kinderen namen met een 'B' enzovoorts. Op die manier kun je snel zien tot welke generatie een Norn behoort. Je kunt ook een familiestamboom van de geselecteerde Norn bekijken, door de *familie*-pagina in de Eigenaarskit-toepassing te gebruiken.

Als je de informatie hebt ingevoerd moet je op de *Registreer geboorte-knop* drukken om de geboorte van je Creature te registreren. Hiermee leer je je Norn ook haar naam, namelijk Alice.

### STAP 3: Veel geklets!

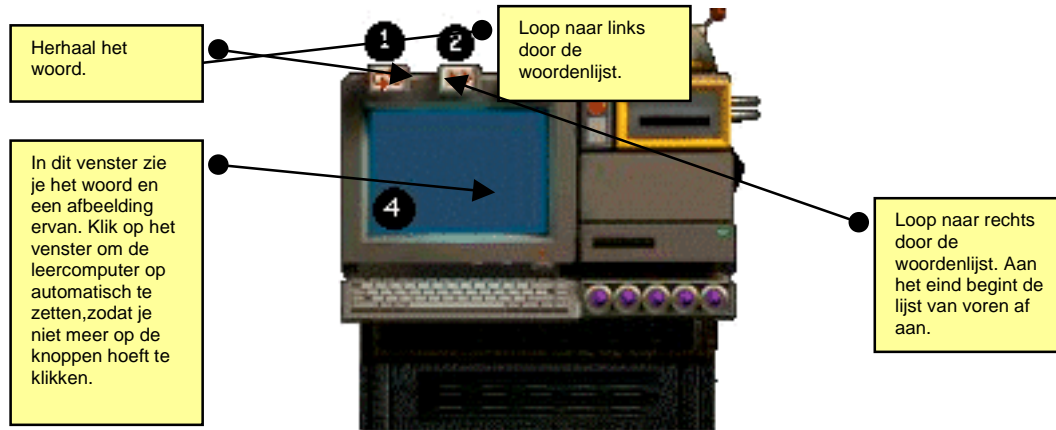
Het proces dat we in stap 2 hebben gebruikt om de hand een naam te geven, kan ook worden gebruikt voor *alle* objecten in Albia. De enige moeilijkheid is dat je moet wachten tot je Norn ergens naar kijkt voordat je het object kunt benoemen. Dit kan een heleboel tijd kosten als je een onbereidwillige Norn hebt!

#### Handige tip!

Negeert je Norn je? Zwaai eens een voorwerp voor haar heen en weer of gooi het vlak voor haar op de grond. Beide manieren kun je gebruiken om haar aandacht op een voorwerp te vestigen voordat je haar fatsoenlijk hebt leren praten.

Gelukkig is er een gemakkelijkere manier. Norns kunnen woorden in verband brengen met eenvoudige *begrippen* zoals 'trekken', 'eten' en 'kijken'. Nu ze deze woorden kennen en weten wat ze betekenen, kunnen ze ze in een gesprek gebruiken of erop reageren als ze worden ingetypt.

Er staat rechts van de broedmachine een leercomputer waarmee Norns namen van begrippen kan worden geleerd. Elk woord in de computer heeft zijn eigen pagina, en je kunt door deze pagina's lopen met de links- en rechts-knoppen. Er is ook een knop om het woord dat nu op het scherm staat te herhalen.



De leercomputer. Beide versies (een voor begrippen en een voor gevoelens) werken op dezelfde manier, maar ze hebben andere woordenlijsten.

Begrippen moeten meestal een paar keer herhaald worden voordat een Norn de woorden leert. Woorden die je al vroeg aan een Norn kunt leren zijn:

*Kijken* Moedigt een Norn aan om naar een object te kijken.

*Eten* Verzoekt een Norn om een object op te eten.

*Kom* Vraagt een Norn om een object te naderen.

Je kunt een Norn deze woorden aanleren door haar bij de leercomputer te krijgen en dan de verschillende pagina's door te lopen, tot je bij de bovenstaande woorden komt. Herhaal ze enkele keren, waarbij je je Norn af en toe moet kietelen als ze dingen snel leert. Laat je Norn ook met de machine spelen! Er is een aparte rij knoppen op de leermachine die laag genoeg zit voor een Norn om te bedienen!

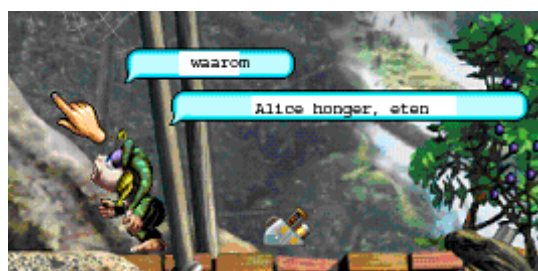
#### Handige tip!

Jonge Norns kunnen woorden leren voordat ze de betekenis ervan kennen. Dit betekent niet dat je Norn *dat woord nooit zal begrijpen, het kan betekenen dat het genetisch instinct nog niet genoeg is ontwikkeld*

Om met je Norn te praten zet je de hand dicht bij haar en typ een zin. Bijvoorbeeld:



Je vraagt haar dichterbij de Hand te komen



Je vraagt haar waarom ze iets denkt

Je hoeft de naam van de Norn niet perse te aan het begin van een zin gebruiken, maar als je geen naam gebruikt kan *elke* Norn binnen gehoorsafstand je commando horen! Dit kan handig zijn, maar in andere gevallen als je je gesprek tot één Norn wilt beperken, is het beter om de naam van de Norn te gebruiken om verwarring te voorkomen.

Je kunt 'kijken' gebruiken om een Norn te verzoeken naar een object te kijken. Dit is een gemakkelijke manier om je Norn namen van objecten te leren. Als je je Norn bijvoorbeeld de naam voor voedsel hebt geleerd, kun je zinnen zoals deze proberen:

*Alice komen voedsel*

Hiermee vraag je Alice om het dichtstbijzijnde voedselobject te naderen.

*Alice eten voedsel*

Hiermee vraag je Alice om het voedsel op te eten.

Door opdrachten te geven en te belonen bij goede reacties kun je je Norn snel leren overleven.

#### Handige tip!

























He! Mijn Norn negeert me. Als je een zin invoert, en je Norn negeert je dan moet je haar een klap op haar achterwerk geven en het commando daarna weer geven. Als ze uiteindelijk gehoorzaamt, moet je haar wel belonen zodat ze leert dat het goed is om je te gehoorzamen!

In het eerste uur van het leven van een Norn leer je haar de namen van zoveel mogelijk objecten zodat je effectief met haar kunt communiceren. **Belangrijk!** Objecten in Albia zijn onderverdeeld in categorieën! Dit betekent dat kaas en honing beide *voedsel* zijn. Norns begrijpen alleen maar categorieën. Je kunt uitzoeken tot welke categorie een object behoort door de hand er twee seconden op te plaatsen. In de onderstaande tabel staan de categorieën en een aantal voorbeeldobjecten.

<b>Categorie</b>	<b>Voorbeeld</b>	<b>Categorie</b>	<b>Voorbeeld</b>
<b>Hand</b>	Hand	<b>Knop</b>	Liftknop
<b>Natuur</b>	Watervallen, golven en fakkels.	<b>Plant</b>	Tomatenplant, notenplant
<b>Eieren</b>	Eieren van Norns, Grendels en Ettins	<b>Voedsel</b>	Kaas, honing
<b>Automaat</b>	Kaasautomaat	<b>Drinken</b>	Waterpomp, fontein
<b>Hulpmiddelen</b>	Zaadlanceerders, deuren en dingen die je kunt oppakken	<b>Rommel</b>	Beschimmeld voedsel
<b>Medicijnen</b>	Flesjes met pillen en andere medicijnen	<b>Speelgoed</b>	Ballen, speelgoedauto, knuffelhond
<b>Weer</b>	Wolken, regen en sneeuw	<b>Slechte plant</b>	Cactus, stuifzwam
<b>Nest</b>	Mierennesten, bijenkorven	<b>Slecht insect</b>	Mieren, bijen, muggen
<b>Insecten</b>	Rupsen, vlinders, slakken	<b>Slecht schepsel</b>	Vleermuizen, krabben
<b>Schepsel</b>	Vissen, kameleons, konijnen	<b>Zaad</b>	Cactuszaad, truffidzaad e.d.
<b>Knol</b>	Wortels, aardappels	<b>Bloem</b>	Spyro, perenplant
<b>Fruit</b>	Peren, arnicabessen	<b>Voertuig</b>	Onderzeeër
<b>Lift</b>	Liften	<b>Computer</b>	Leermachines
<b>Media box</b>	Snufjes zoals een klok en een kalender	<b>Links/rechts</b>	Rubberboot, roeiboot
<b>Broedmachine</b>	Broedmachine	<b>Teleport</b>	Teleports en andere magische hulpmiddelen
<b>Machine</b>	Grote machines zoals de genenmachine		

In de kamer onder de broedkamer vind je een tweede leermachine die kan worden gebruikt om de Norn woorden in verband te laten brengen met gevoelens en bepalingen. Dit is heel handig omdat je Norn je dan kan vertellen hoe ze zich *voelt*.

In deze tabellen staan de verschillende begrippen die je aan je Norn kunt leren en wat ze betekenen.

Leermachine voor begrippen	Leermachine voor gevoelens
 <b>Duwen</b> Activeer een object.	 <b>Pijn</b> Het wezen heeft pijn.
 <b>Trekken</b> Activeer een object.	 <b>Bedroefd</b>
 <b>Stoppen</b> Deactiveer een object.	 <b>Honger</b>
 <b>Komen</b> Nader een object.	 <b>Koud</b>
 <b>Rennen</b> Weglopen van een object.	 <b>Heet</b>
 <b>Pakken</b>	 <b>Moe</b>
 <b>Laten vallen</b>	 <b>Slaperig</b>
 <b>Wat?</b> Wat doe je?	 <b>Eenzaam</b>
 <b>Rusten</b>	 <b>Druk</b>
 <b>Links</b>	 <b>Bang</b>
 <b>Rechts</b>	 <b>Verveeld</b>
 <b>Eten</b>	 <b>Boos</b>
 <b>Kijken</b> Richt aandacht op een object.	 <b>Vriendelijk</b> Wezen heeft hoge geslachtsdrift.
 <b>Ja</b> Beloon een wezen.	 <b>Gewond</b> Het wezen is gewond.
 <b>Nee</b> Straf een wezen.	 <b>Stikken</b> Het wezen stikt.
 <b>Waarom</b> Waarom doe je dat?	 <b>Dorst</b>
	 <b>Gestrest</b>

Onthoud dat als je een Norn hebt geleerd om te spreken dat andere Norns nieuwe woorden oppikken door te luisteren! Onderwijs een Norn dus goed, en hij helpt anderen met leren.

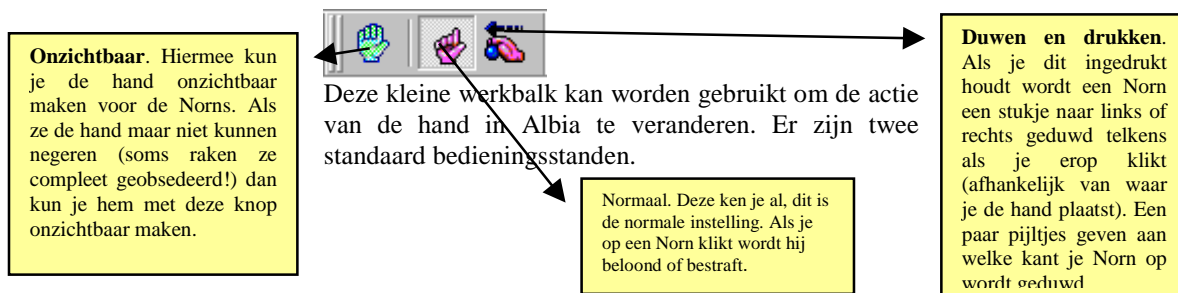
#### Handige tip!

“Wat” en “waarom” zijn heel erg handig! Zo kom je te weten wat je Norn denkt en waarom!

## STAP 4: Voorzichtigheid en verkenning

Nu kun je Albia gaan verkennen. We raden je aan om eerst met één Norn op pad te gaan en te leren omgaan met de omgeving en deze te verkennen voordat je een partner uitbroedt. Norns kunnen pas paren als ze 2 uur oud zijn, dus je hebt meer dan genoeg tijd!

We hebben kietelen en slaan al geïntroduceerd en ook het gebruik van de woorden 'komen' en 'kijken' om de Norn aan te moedigen om te gaan verkennen. Er zijn ook andere manieren van communiceren met je Norns; namelijk met de Aanwijzer-werkbalk:



Met een combinatie van verleiding, commando's en drukken en wegduwen moet je met gemak heel Albia kunnen verkennen. Begin met verkennen van het omringende gebied en leer jezelf omgaan met de twee leermachines en de verschillende stukken speelgoed. Leer je Norn in ieder geval hoe hij moet eten!

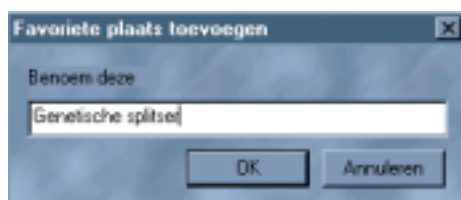
### Albia doorkruisen

Gewoonlijk kun je alleen die stukken van Albia zien waar een Norn is. Er zijn enkele functies die je helpen om terug te gaan naar plaatsen die je al minstens één keer eerder hebt bezocht. De eerste methode is het gebruik van de Ecologiekit-toepassing die je kunt starten vanuit het *Extra*-menu of het werkbalkpictogram:

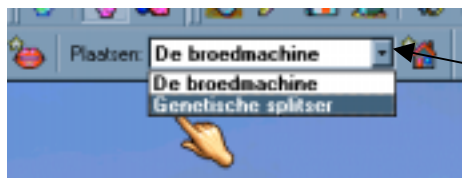


Selecteer het Locatie-tabblad, en klik dan op een van de kleurgebieden op de kaart. Deze gekleurde gebieden tonen de delen van Albia die je al bezocht hebt.

Als je het 'Boven houden'-hokje in de Ecologiekit aankruist (of een van de andere toepassingen) dan blijft het toepassingsvenster altijd boven alle andere vensters.



Je kunt favoriete plaatsen met behulp van *Favoriete plaats toevoegen* in het *Cameramenu* markeren zodat je er gemakkelijk naar terug kunt gaan.



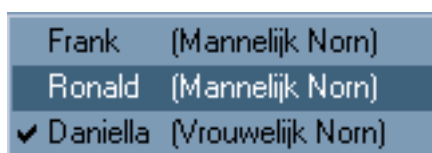
Favoriete plaatsen verschijnen op de werkbalk en kunnen gemakkelijk worden geselecteerd door op de knop aan de rechterkant van het kader Plaatsen te klikken.

## Gebruik van toepassingen voor Nornverzorging

Onthoud dat je toegang hebt tot de Eigenaarskit om foto's van je Norn te nemen, of naar de familiestamboom te kijken.

Raadpleeg de on-line help in Creatures 2 voor meer informatie over de toepassingen.

Let op! Voor het gebruik van veel toepassingen moet er een Norn geselecteerd zijn. Om een Norn te selecteren moet je een naam uit het Creatures-menu kiezen of met de rechter muisknop op een Norn klikken. Je kunt ook de TAB-toets gebruiken om een Norn te selecteren. Als je meerdere keren op TAB drukt loop je langs alle Norns.



Er zijn ook andere toepassingen die je misschien wilt gebruiken die je kunnen helpen bij de verzorging van je Norns. Ze kunnen allemaal 'bovenop' worden gehouden door het 'Boven houden'-hokje aan te kruisen. Hierdoor blijft het toepassingsvenster altijd bovenop alle andere vensters. Sla de on-line help binnen Creatures 2 er op na voor meer informatie over deze toepassingen.



### Gezondheidskit

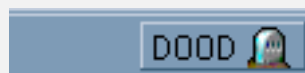
Hiervoor moet een Norn worden geselecteerd.

De Gezondheidskit-toepassing levert standaard medische verzorging voor je Norns. Het heeft pagina's waarmee je de staat van de interne organen kunt controleren en kunt zien of je Norn honger heeft, slaperig of verveeld is. Er is ook een selectie medicijnen die je kan helpen om verschillende ziektes te genezen of verlichten.



### Wezenbegrafplaats

Net zoals echte dieren zijn Norns niet onsterfelijk. Doorgaans leven ze ongeveer 10 uur, maar soms gaan ze eerder dood door ongelukken, verwondingen of ziekte. Op de wezenbegrafplaats kun je een paar woorden schrijven als herdenking van de doden. Je kunt zelfs een foto kiezen die je hebt genomen, en die op de grafsteen plaatsen. Op de begraafplaats kun je de grafstenen bekijken. Je kunt de begraafplaats bekijken door te dubbelklikken op een doodgebeurtenis op de statusbalk:







### **Voortplantingskit**

Hiervoor moet een Norn geselecteerd worden.

De Voortplantingskit controleert de voortplantingsprocessen in de Norns. Hij bevat ook vruchtbaarheidstests en indicators voor zwangerschapsvoortgang voor vrouwelijke Norns. Er is zelfs een aantal afrodisiaca om koppige Norns over te halen om te gaan paren.



### **Observatiekit**

De Observatiekit toont een lijst van alle Norns in Albia met wat informatie, zoals de leeftijd, het geslacht en de gezondheidsstatus. Dit venster is schaalbaar zodat je het altijd op je scherm kunt houden. Gevorderde gebruikers van de Observatiekit kunnen een alarm instellen om af te laten gaan als er bepaalde chemicaliën in de bloedsomloop van de Norn verschijnen.



### **Ecologiekit**

Albia heeft een gecompliceerd ecosysteem dat in de gaten kan worden gehouden met de Ecologiekit. De Ecologiekit bevat pagina's die volledige kaarten van Albia tonen, waarop je de temperaturen, windsnelheden en plekken met organische en niet-organische voeding kunt bekijken - handig om te weten te komen waar planten zouden kunnen groeien.



### **Injectiekit**

Met de injectiekit kun je nieuwe objecten aan Albia toevoegen. Deze objecten kun je van het Internet downloaden, of worden gekocht op add-on CD-ROMs. Er is een speciale pagina waarop je kunt controleren of de objecten gevaarlijk zijn voordat je ze aan Albia toevoegt.

Er zijn nog twee andere toepassingen die je aanvankelijk niet kunt gebruiken. Maar met behulp van speciale objecten die je op Albia kunt vinden, kun je ze wel gebruiken. Het zijn zeer gevorderde hulpmiddelen, dus wees voorzichtig!



Maakt gebruik van de Wetenschapskit-toepassing mogelijk



Maakt gebruik van de Neurologiekit-toepassing mogelijk



Maakt gebruik van enkele aanvullende gevorderde functies in de Wetenschapskit-toepassing mogelijk



## Wetenschapskit

Er moet een Norn geselecteerd zijn.

De Wetenschapskit is een geavanceerde toepassing voor de controle van Norns. Het bevat pagina's om het niveau van de chemicaliën in de bloedsomloop te bekijken, en je kunt een injectienaald gebruiken om het leven van een zieke Norn te redden. Als het je lukt om de aanvullende gevorderde functies van de Wetenschapskit te mogen gebruiken, dan kun je elke willekeurige chemische stof injecteren en de genetische samenstelling van een Norn bekijken. Dit kan handig zijn voor gevorderde medische verzorging.



## Neurologiekit

Er moet een Norn geselecteerd zijn.

De Neurologiekit is een speciale gevorderde toepassing voor controle van de hersenactiviteit in Norns. Daarmee kun je de indeling van de hersenkwab bestuderen en individuele neuroncellen in de hersenen plaatsen.

## STAP 5: Norns vermenigvuldigen!

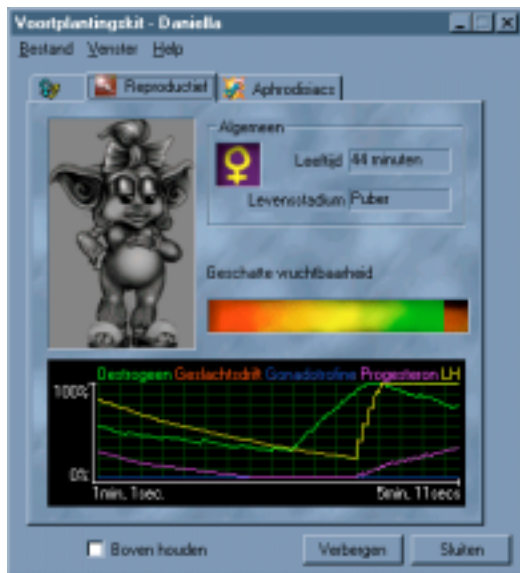
Als je Norn ongeveer 2 uur oud is, komt ze in de puberteit. Dit is een verwarrende tijd voor de Norns omdat er allerlei nieuwe genen worden ingeschakeld zodat ze zich kunnen voortplanten. De mannelijke en de vrouwelijke Norns krijgen nu geslachtsdrift en kunnen paren.

Als je gewend bent geraakt aan communiceren met één Norn wil je waarschijnlijk een partner van het andere geslacht uitbroeden.

### Handige tip!

Train Norns eerst in een geïsoleerde omgeving! Als je wilt leren hoe je je Norns moet verzorgen, is dat veel gemakkelijker te doen als je ze alleen hebt. Norns vinden elkaar interessant omdat ze interessante en onvoorspelbare dingen doen, dus soms is het erg moeilijk om ze bij elkaar vandaan te houden. Als je het *erg* moeilijk vindt om twee Norns bij elkaar vandaan te houden, dan moet je er één exporteren met *Huidig wezen exporteren* in het *Bestand*-menu. Hiermee wordt de geselecteerde Norn van Albia verwijderd en op de harde schijf gezet. Je kunt haar opnieuw importeren op een geschikter moment, als het veiliger is. Geïmporteerde Norns verschijnen bij de broedmachine.

Je kunt de Voortplantingskit gebruiken om de vruchtbaarheid en het voortplantingsproces te controleren.



Als vruchtbare mannetjes- en vrouwtjesnorn elkaar tegenkomen, bestaat de kans dat ze gaan paren - zolang hun geslachtsdrift tenminste nog hoog is. **Als Norns paren dan hoor je een lang kusgeluid dat eindigt met een smak; dat wordt een smakzoen genoemd!** Als ze hebben gepaard hoeft dat nog niet te betekenen dat de vrouwtjesnorn meteen zwanger is. Je kunt de Voortplantingskit gebruiken om er zeker van te zijn.

Maak je geen zorgen als je Norn niet meteen zwanger is, het kan wel een uur duren voordat je ze zo ver kan krijgen om te gaan paren. Als je je eerste ei hebt, kun je wachten tot het wordt uitbroed in het wild, of je kunt het in de broedmachine stoppen zodra het klaar is met groeien.



## Creatures 2: de loop der gebeurtenissen

Een spel van Creatures 2 kan eeuwig doorgaan omdat je theoretisch gezien eeuwig kunt doorgaan met vermenigvuldigen van Norns. Elke generatie Norns heeft z'n eigen unieke digitale DNA, waardoor de mogelijkheden eindeloos zijn. Creatures 2 ontwikkelt zich ook doordat je nieuwe objecten en wezens afkomstig van het Internet of van add-on CD-ROM pakketten aan Albia kunt toevoegen. Om je een idee te geven van hoe de ontwikkelingen verlopen tijdens een spel van Creatures 2, laten we je een tabel zien waarin de levensduur van de Norns staat en wat je kunt verwachten tijdens hun ontwikkeling. Maar onthoud dat elk spel in Creatures 2 anders is, en dat de tabel alleen maar een richtlijn is. Let erop dat de Albiaanse tijd niet altijd hetzelfde is als de echte tijd, en dat het soms wel 25% kan verschillen!

Na	Kun je dit verwachten:
10 minuten	Eerste Norn uitgebreed, benoemd en een aantal basiswoorden geleerd.
30 minuten	Eerste Norn kent bijna alle woorden, en heeft een klein beetje verkend. Je kunt nu een tweede Norn uitbroeden. Waarschijnlijk kun je nu bij de Wetenschapskit. Je eerste Norn is aan het eind van zijn kinderjaren.
1 ½ uur	Je eerste Norn zit in de puberteit en kan nu paren. Het is nu eind lente in Albia en het wordt naarmate de zomer dichterbij komt steeds warmer.
2 uur	Het is zomer. Je twee Norns zien elkaar voor het eerst en leren elkaar kennen.
3 uur	Nu heb je waarschijnlijk je eerste babynorn! Je eerste natuurlijke geboorte. Het is midden in de zomer en er vliegen overal vlinders rond die de bloemen bestuiven. Je hebt de Grendel en de Ettins nu waarschijnlijk ook ontmoet.
5 uur	Nu heb je waarschijnlijk al verscheidene natuurlijke geboortes gehad, en de Norns van de tweede generatie zijn nu misschien al aan het broeden. Als je hebt verkend, dan heb je alle nieuwe functies waarschijnlijk al gevonden, waaronder de gevorderde Wetenschapskit en de Neurologiekit.
Daarna ...	Blijft Albia veranderen, je Norns zich ontwikkelen en je zult geleidelijk aan uitvinden hoe je de genetische splitsmachine moet gebruiken, waarmee je twee wezens (waaronder Ettins en Grendels) kunt kruisen om een nieuw ei te maken.

## Wat je wel moet weten

Creatures 2 is een zeer geavanceerd en krachtig product, ook al is het zo ontworpen dat het eenvoudig te bedienen is. Er zijn vele speciale programmafuncties om het product nog leuker te maken. In dit gedeelte van de handleiding worden verscheidene van deze functies beschreven, er wordt over de menubalk gesproken en enkele van de opties worden meer gedetailleerd behandeld.

### Selecteren van een Norn

Je moet een Norn selecteren om een toepassing zoals de Wetenschapskit, Gezondheidskit of de Eigenaarskit te kunnen gebruiken. Creatures 2 verandert je gezichtspunt op Albia automatisch zodat je kunt zien welke Norn is geselecteerd. Norns kunnen in het **Creatures**-menu worden geselecteerd.

Je kunt de TAB-toets gebruiken om van Norn te wisselen. De naam van de geselecteerde Norn wordt op de titelbalk van het venster weergegeven, en haar huidige gezondheidsstatus wordt rechts van de statusbalk weergegeven



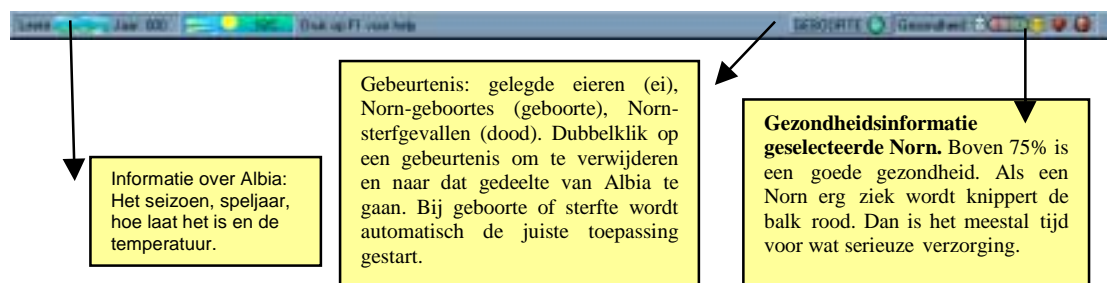
#### Handige tip!

Hé, ik heb een Norn geselecteerd, maar hij is buiten het beeld gelopen en nu kan ik hem niet meer zien!


















Je hebt per ongeluk de camera-volgfunctie uitgeschakeld. Klik op de werkbalkknop voor de camera-volgfunctie, of selecteer Norn volgen uit het Camera-menu. Je kunt wisselen tussen soepel schuiven (dan blijft de geselecteerde Norn altijd in het midden van het scherm) of normaal schuiven, waarbij het beeld wordt gewijzigd als de geselecteerde Norn dicht bij de rand van het scherm komt.

### Aanpassing van de status- en de werkbalk

De statusbalk onderaan het scherm is verdeeld in drie basisgedeeltes:



De indicator rechts van de *Informatie Geselecteerde Norn* (rechtterkant van de statusbalk) toont wat op dat ogenblik het belangrijkste is voor de geselecteerde Norn:

 Moe	 Verveeld	 Behoeft aan plezier
 Koud	 Druk	 Bang
 Warm	 Honger	 Gewond
 Eenzaam	 Boos	 Pijn
 Verliefd	 Slaperig	 Gestrest
 Verstikking	 Dorst	

De statusbalk en de werkbalken kunnen aan- en uit worden geschakeld in het Camera-menu.

## *Toetsencombinaties en volledig scherm-stand*

---

Er zijn verschillende toetsencombinaties om de bediening van Creatures 2 gemakkelijker te maken:

- CTRL en S** Herhaal de laatste ingetypte tekst.
- TAB** Selecteer een andere Norn - door herhaaldelijk op TAB te drukken, loop je langs alle Norns.
- F1** Start help. Dit is contextgevoelig, dus als je erop drukt binnen de Wetenschapskit, dan krijg je hulp over de Wetenschapskit.
- F7** Schakel de Standaard werkbalk aan of uit.
- F8** Schakel de Aanwijzer-werkbalk aan of uit.
- F9** Schakel de Toepassingenwerkbalk aan of uit.
- F10** Schakel de Spraakgeschiedenis en Favoriete plaatsen-werkbalk aan of uit.
- F11** Schakel de Statusbalk aan of uit.
- F12** Volledig scherm-stand aan of uit (als je dit in combinatie met F7 tot F11 gebruikt, kun je Creatures 2 op het volledige scherm spelen).
- Pijljestoetsen Schuif over Albia. Als je *SHIFT* tegelijkertijd ingedrukt houdt, dan schuift het scherm sneller.

## *Ziekte*

---

Albia is een prachtige, opwindende wereld, maar er zijn ook gevaren. Van de wrede Grendel die bij de moerassen op de loer staat tot de opvliegerige bijen die de gewoonte hebben om passerende Norns te steken. Albia heeft ook bacteriën, de kleinste organismen in de natuur. Sommigen zijn opgesloten in grotten, andere worden door andere wezens gedragen, zoals de Grendels. Norns die met bacteriën besmet zijn kunnen heel erg ziek worden. Als je Norns beginnen te hoesten en te niezen of koorts krijgen, dan hebben ze een ziekte opgelopen. Je kunt de Gezondheidskit gebruiken om hun hart te controleren en je kunt uit verschillende medicijnen kiezen.

Als je de Wetenschapskit-toepassing hebt gevonden kun je erg geavanceerde geneeskunde uitproberen, waaronder injecteren van je Norn met verschillende medicijnen en andere chemicaliën. Als je weet welke chemicaliën je moet injecteren kun je zelfs het hart van een Norn dat gestopt is weer opnieuw laten kloppen!

Als je Norn ziek is moet je proberen haar in quarantaine te houden, uit de buurt van de andere Norns, zodat de infectie zich niet verspreidt - vooral als je Norn niest, aangezien dat snel verspreidt. Hou de zieke Norn warm en voed haar goed, zodat ze snel herstelt.

## Albia

Albia is een enorme schijfwereld. Als je naar rechts, het oosten, blijft reizen dan kom je op een gegeven moment weer uit waar je bent begonnen. Sinds de laatste vulkaanuitbarsting is Albia behoorlijk veranderd. Bijna alles van de oude wereld werd vernietigd, en nu worden de oude verborgen laboratoria van de Shee (ze zijn nu jammer genoeg al lange tijd uitgestorven) voor het eerst onthuld.

Albia is net zoals de echte wereld, er zijn seizoenen, dagen, nachten en er is weer. Tijdens de lange winternachten kan het buiten heel nat en erg koud worden. Zo koud zelfs dat de zee kan bevriezen (waardoor de Grendels je via een kortere weg kunnen bezoeken...). Alle planten en dieren die je ziet hebben hun eigen levenscyclus. Cactussen moeten worden bestoven voordat ze hun zaad kunnen verspreiden, en insecten hebben bloemen nodig om te kunnen overleven. Dit vormt een enorm, levend ecosysteem voor je Norns om in te leven.



Er zijn vele dingen om te ontdekken, en in dit hoofdstuk worden enkele van de planten en dieren die je tegen kunt komen besproken en worden de Grendels, Ettins en Norns geïntroduceerd.

## *Planten en dieren*

---

Er zijn heel veel planten en dieren te vinden op Albia, en veel daarvan kunnen alleen in bepaalde ecologische omgevingen leven. Hier zijn enkele dingen die je waarschijnlijk te zien krijgt:

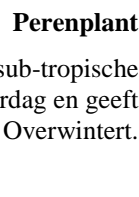
### **Spinnomosa**

Houdt van warme woestijnomstandigheden, groeit het hele jaar door (behalve in de winter) in de ochtenden, en bloeit 's nachts.



### **Spikeocausius**

Houdt van warme woestijnomstandigheden, bloeit in de lentenachten.



### **Perenplant**

Houdt van gematigde/sub-tropische omstandigheden, opent de kelk overdag en geeft sappig fruit. Overwintert.



### **Gelsemium**

Een vreemdsoortige paddestoel-achtige plant die op weinig plaatsen groeit - de vrucht is een waardevol medicijn en overleeft maar kort zonder de plant als de omstandigheden niet goed zijn.

### **Troffid plant**

Deze plant plant zich voort door seksuele reproductie, en er groeit een enkel zaadje aan dat in een beschermende bel zit. Het is een sterke plant die in de meeste klimaten kan overleven. De vrucht is uitermate voedzaam.



### **Wortel**

Standaard voedsel voor Norns en vele andere wezens op Albia.

### **Aardappel**

Een andere knolvoedselbron voor Norns, met een hoog zetmeelgehalte.







### Mier

Mieren zijn harde werkers die erom bekend staan dat ze wortels en rot fruit opeten.



### Vleermuis

Vleermuizen verschijnen 's nachts en kunnen gevaarlijk zijn.



### Bij

Bijen zijn vrij ongevaarlijk, tenzij je ze verstoort; in dat geval moet je rennen!



### Slak

Er is niet veel bekend over de Albiaanse slak, maar het ziet er naar uit dat hij ongevaarlijk is.



### Kwal

Kwallen kunnen zeer gevaarlijk zijn als ze worden aangeraakt.



### Zandervis

Zandervissen zwemmen aan het eind van het jaar in scholen, voordat ze gaan paren. De Norns vinden ze erg lekker.



### Goudvis

Albiaanse goudvissen kunnen maar een paar seconden iets onthouden.



### Anemoon

Anemonen zijn onschadelijk, maar ze trekken zich in en verbergen zich als ze worden aangeraakt of verstoord.

## De Creatures

---

### De Norns



Norns, die duizenden jaren geleden door de Shee zijn geschapen, zijn vredelievende wezens die genieten van het leven en graag op onderzoek uitgaan.

### De Grendels



Een ongelukkige bijwerking van de experimenten van de Shee heeft geleid tot de wrede Grendel. En nu loopt er een nog wredere soort Grendels rond!!

### De Ettins



De Ettins zijn door de Shee geschapen als constructiewerkers, bouwers en werkers. Ze hebben over de jaren het grootste gedeelte van dit instinct verloren, maar ze kunnen nog steeds heel erg actief zijn.

## Creatures 2 en het internet

Creatures 2 heeft een grote keus aan uitbreidingsopties waarmee je Norns en objecten via het Internet kunt uitwisselen. Creatures 1 is al overdadig aanwezig op het Internet, met meer dan 400 onafhankelijke websites en een nieuwsgroep en ook nog eens vele kleine Creatures-groepen die informatie, wezens en nieuwe objecten uitwisselen. De officiële website van Creatures is specifiek ontworpen voor eigenaars van Creatures en je vindt er een grote hoeveelheid informatie; van ontwikkelaarsgegevens voor degenen die zelf nieuwe objecten aan de genetische editors willen toevoegen, tot gratis downloads om je programma mee te verbeteren.

### *Internethulpmiddelen*

---

Omdat er honderden websites zijn, is de beste plaats om te beginnen een zoekmachine zoals Google ([www.google.nl](http://www.google.nl)) of Ilse ([www.ilse.nl](http://www.ilse.nl)). Typ 'Creatures, Norn' in het venster voor de trefwoorden, en bekijk de uitkomst.

*Let op:* Gameware Development Ltd heeft geen controle over de inhoud van de websites van derden, en is niet verantwoordelijk voor de inhoud.

### Officiële Creatures websites

Officiële Nederlandse Creatures web site:

<http://creatures.games.nl>

Creature Labs

<http://www.creaturelabs.com/>

Er is ook een Internet-nieuwsgroep die 'alt.games.creatures' heet. Controleer bij je provider of je toegang hebt tot nieuwsgroepen. *Deze groep wordt niet gecontroleerd en daarom kan er niet worden gegarandeerd dat het materiaal geschikt is voor jonge lezers.* Maar het grootste gedeelte van de mensen in 'alt.games.creatures' zijn vriendelijk, meewerkend en verstandig.

### *Norns uitwisselen op het Internet*

---

De Norns uit Creatures 2 kunnen gemakkelijk op je harddisk worden opgeslagen of zelfs naar een vriend worden gestuurd via het Internet. Je kunt de *Export geselecteerde* wezen-optie in het Bestand-menu gebruiken om een wezen van Albia te verwijderen. Als je een folder hebt geselecteerd om je wezen in op te slaan, wordt er een bestand aangemaakt waarin de norn komt te staan. Hij wordt standaard 'creatures\_name.exp' genoemd. Als je bijvoorbeeld een wezen dat Alice heet naar je desktop hebt geëxporteerd, krijg je een bestand dat 'Alice.exp' heet.

Dit bestand kun je dan op dezelfde manier e-mailen als elk ander bestand - bekijk de handleiding van je e-mail-programma om te weten komen hoe je bijlagen verstuurt. Je kunt Norns ook op je persoonlijke homepage zetten zodat andere gebruikers ze ook kunnen bekijken.

Als je een Norn direct per e-mail wilt verzenden zonder dat je wilt exporteren, dan kun je de *Verzenden naar*-optie in het Bestand-menu gebruiken.

### *Nieuwe objecten toevoegen*

---

Elke plant, dier en insect op Albia is een apart systeem dat een *autonome agent*, of gewoon "agent" wordt genoemd. De meeste mensen noemen het echter gewoon objecten. Je kunt op vele manieren nieuwe "agenten" toevoegen aan Albia. De Gezondheidskit en de Voortplantingskit bevatten pagina's waarmee je medicijnen kunt toevoegen aan Albia. Je kunt op deze manier ook vele andere objecten toevoegen. Creature Labs heeft een verzameling 'agenten' ontwikkeld waarvan je sommige gratis kunt downloaden van onze website, en ze komen ook uit op CD-ROM. Naast de door Creature Labs beschikbaar gestelde 'agenten' hebben ook vele gebruikers van Creatures geleerd hoe ze hun eigen "agenten" kunnen ontwikkelen. Bekijk de nieuwsgroep ('alt.games.creatures') of één van de vele onafhankelijke websites voor meer informatie.

Er is een speciale toepassing die “De injectiekit” heet waarmee je nieuwe “agenten” aan Albia kunt toevoegen, of van tevoren kunt onderzoeken op mogelijke gevaren.

## Appendix A: Nieuwe functies t.o.v. Creatures 1

- **Omgeving:** een nieuw speelgebied dat twee maal zo groot is als de wereld van Creatures 1 en dat in 16 bit, 65536 kleuren wordt weergegeven. Het speelgebied bevat nu vulkanen, moerassen, woestijnen, watervallen en de nieuwe genetische splitsmachine waarmee je je eigen kruisingen tussen Grendels en Norns kunt maken! De wereld heeft nu ook zwaartekracht, momentum, seizoenen en weern (waaronder regen, bliksem, sneeuw en wind).
- **Kunstmatig-leven technologie:** de kunstmatig leven-technologie achter de norns is sterk verbeterd, ondermeer door de toevoeging van organen. De wezens hebben nu meer dan 550 verschillende genen, en aanzienlijk meer chemische stoffen in hun systeem. De intelligentie van Norns is verbeterd na de toevoeging van de nieuwe Creature Labs technologie aan het neurale systeem.
- **Verbeterde soorten:** Creatures 2 heeft compleet nieuwe Norns met meer huidskleuren en drie maal zoveel gelaatsuitdrukkingen. Sommige Norns hebben staarten, wat het fokken nog interessanter maakt..
- **Programmafunctionaliteit:** alle toepassingen zijn geherprogrammeerd, en de meeste daarvan zijn ook qua uiterlijk nieuw. Nieuwe toepassingen zijn de Ecologiekit, de Neurologiekit en de Wetenschapskit.
- **Weer en seizoenen:** de wereldomvattende weersystemen zorgen voor wind, temperatuur, wolken en seizoensweerspatronen op Albia. In de lente groeien planten, paren insecten en komt Albia tot leven. Een volledig functionerende ecologie neemt bezit van je computer.
- **Compleet nieuwe objecten:** Elk object in Albia is gloednieuw. Er zijn enkele zeer geavanceerde speeltjes, zoals het klapgeweer en een uitgebreid netwerk teleports, liften en voertuigen. Alle planten groeien, vormen zaad en sterven.
- **Genetische splitser:** de ultieme machine die je op Albia kunt vinden! Daarmee kun je met Ettins, Grendels en Norns als genetische donoren je eigen soorten wezens maken. Je moet wel heel Albia door om deze machine te vinden.
- **Natuurkunde:** Albia heeft nu een nauwkeurig natuurkundemodel. Dit betekent dat dingen in het water zinken, vallen als ze van kliffen worden geduwd en stuiten als ze vallen. Je kunt nu zelfs met objecten gooien!

## Credits

### *Creature Labs:*

---

Ontwerp	Toby Simpson
Aanvullend ontwerp	Robin E. Charlton, Mark Ashton, het Creatures-team
Hoofdprogrammeur en systeemontwerp	Robin E. Charlton
Hoofdontwerper agenten en ecologie ontwerp	Mark Ashton
Programmeren	Ben Campbell, Robert Dick
DirectX “dingetjes”	Chris Wylie
Macintosh programmering	Keith Hook
Ontwerp agenten	John “Hoezo?” Ferguson
Genetische constructie	Sandra Linkletter
Aanvullende genetische constructie	Eric Goodwin
Vormgeving	Colin Swinbourne
Ontwerpers	Claudio Berni, Ceri Llewellyn, Darren Thomas, Paul Simon, Sean Nicholls, Colin Swinbourne
Vormgeving introductiefilm	Claudio Berni, Ceri Llewellyn
Hersen- en neurologievormgeving	Dylan Banarse
Muziek	Peter Chilvers
Geluidseffecten	Oscar Wilkinson, Mark Ashton
Muziek intro, postproductie	Richard Joseph
Aanvullend ontwerp/ontwikkeling prototypes	Gary Buckley, Dharmesh Raithatha, Alima Adams
Kwaliteits- en productiemanager	Ben Simpson
Handleiding en helpbestand	Toby Simpson
Kwaliteitsbewaking	Het Creatures-team, Oscar Wilkinson, Tytn Hayes
Met dank aan	Howard Newmark, Lisa de Araujo, Henry’s in Cambridge, Lee Singleton en David Bishop
Original Creatures concept and design	Steve Grand, OBE

*Productie en regie: Toby Simpson*

## Licentieovereenkomst

### **Lees de onderstaande voorwaarden zorgvuldig, alvorens dit programma te gebruiken.**

In deze overeenkomst wordt geregeld wat voor een gebruik u mag maken van bijgevoegde producten, inclusief eventuele handleidingen, diskettes, cd-roms, dvd-disks, computerprogramma's en materialen die erbij horen (de 'software'). Door de software te gebruiken aanvaardt u de voorwaarden van deze overeenkomst.

*Licentieverlening.* Deze overeenkomst geeft u het recht om één kopie te maken en te gebruiken van de software. De software is 'in gebruik' op een computer, als hij in een tijdelijk geheugen geladen is of geïnstalleerd is in het permanente geheugen van die computer. U kunt de software gebruiken op een netwerk mits u voor elke gebruiker één kopie aanschaft.

*Auteursrecht en beperkingen.* De software wordt beschermd door wetten van intellectuele eigendom en door internationale verdragsbepalingen. Gameware Development Ltd behoudt alle auteursrechten. U verkrijgt slechts een licentie zoals in deze overeenkomst omschreven. Het is slechts toegestaan één kopie te maken van de software voor back-up- of archiefdoeleinden. Het is slechts toegestaan de software te kopiëren op één enkele vaste schijf, mits u het origineel alleen bewaart voor back-up- of archiefdoeleinden. Het is niet toegestaan de software te verhuren of in huurkoop te geven of op enig andere wijze openbaar te maken of te verveelvoudigen, behoudens voor uw eigen gebruik. Het is (openbare) bibliotheken verboden zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Gameware Development Ltd of diens aangewezen vertegenwoordiger in deze in de Benelux, te weten Rangeela BV de software uit te lenen. Het is niet toegestaan deze licentie te vervreemden op welke wijze dan ook. Het is niet toegestaan de software te decompileren, disassembleren of te ontsleutelen.

*Beperking van de aansprakelijkheid.* Gameware Development Ltd sluit alle aansprakelijkheid voor defecten in de software uit. Voorzover deze clausule rechtens niet overeengekomen kan worden, zal de aansprakelijkheid van Gameware Development Ltd zich beperken tot het bedrag van de aankoopprijs van de software.

Een Gameware Development Ltd product wordt met de grootste zorg gemaakt en verpakt. Door gebruik te maken van geavanceerde testmethoden zijn wij in staat een hoge mate van kwaliteit voor onze producten te waarborgen.

Toch willen wij u er op wijzen dat wij niet kunnen garanderen dat het door u aangeschafte product 100% foutloos zal functioneren op uw computer. De reden hiervoor is, dat er op de huidige computermarkt dermate veel verschillende systeemconfiguraties te koop zijn dat deze onmogelijk allemaal te testen zijn.

Pas wanneer er problemen met een specifieke configuratie bekend zijn, kunnen wij onze tests aanpassen. Tevens kunnen wij er dan door middel van gepaste programmawijzigingen voor zorgen, dat het programma ook op deze configuratie zonder problemen werkt.

Productinformatie die nadat de handleiding in druk ging beschikbaar is gekomen kunt u terug vinden in het bestand met de naam LEESMIJ.TXT of README.TXT dat op uw cd-rom staat.

Raadpleeg bij een probleem als eerste het helpbestand via de menuoptie *Help* indien het door u gekochte programma over deze functie beschikt. Op de meeste vragen kunt u ook in onze handleiding een antwoord vinden.

© Copyright 2004 Gameware Development Ltd., Alle rechten voorbehouden. Creatures is een geregistreerd handelsmerk van Gameware Development Ltd. Alle andere handelsmerken en geregistreerde handelsmerken zijn eigendom van de respectievelijke eigenaren van deze handelsmerken en worden als zodanig erkend.

Niets van deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door middel van fotokopieën, opnamen, of op welke wijze ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Gameware Development Ltd.