

# INHOUDSOPGAVE

<b>1. BEGINNEN</b> .....	2
1.1 VOORDAT WE BEGINNEN .....	2
1.1 <i>Afwijzing van garantie op DirectX</i> .....	2
1.2 INSTALLATIE EN INSTELLING .....	3
<b>TECHNISCHE ONDERSTEUNING</b> .....	5
<b>2. CREATURES 3 SPELEN</b> .....	6
2.1 WAT GA JE DOEN .....	6
2.2 HOE DOE JE DAT? .....	6
2.3 DE BASIS - WAT JE ECHT MOET WETEN! .....	7
2.4 AAN DE SLAG .....	9
2.5 DE WERELDWISSELAAR GEBRUIKEN .....	11
<b>3. DE ZES-STAPPEN-GIDS NAAR DE EERSTE NORN</b> .....	12
STAP 1: GEEF JOUW NORN EEN NAAM! .....	12
STAP 2: NORN VERZORGEN EN DINGEN LEREN .....	12
STAP 3: LEER ZE PRATEN! .....	13
<i>Praten met Norn</i> .....	15
STAP 4: NORN LATEN VOORTPLANTEN! .....	17
STAP 5: ZORG VOOR HEN! .....	18
STAP 6: GEEF ZE EEN NETTE BEGRAFENIS! .....	20
STAP 7: EEN OPMERKING OVER DE GEAVANCEERDE INFORMATIE OVER JOUW NORN .....	20
<b>4. DE WERELD MET ALLES EROP EN ERAAN</b> .....	21
4.1 EEN RONDLEIDING OVER HET SCHIP .....	22
4.1.1 <i>Het Nornterrarium</i> .....	22
4.1.2 <i>Het jungleterrarium</i> .....	23
4.1.3 <i>Het waterterrarium</i> .....	25
4.1.4 <i>Het Ettinterrarium</i> .....	26
4.2 NORN, GREDEL EN ETTIN .....	27
4.2.1 <i>Norn</i> .....	27
4.2.2 <i>Gredels</i> .....	28
4.2.3 <i>Ettins</i> .....	28
4.3 AGENTEN EN BLAUWDRIJKEN AANSLUITEN .....	28
4.3.1 <i>Agenten met elkaar verbinden</i> .....	29
4.3.2 <i>Blauwdrukken</i> .....	30
4.3.3 <i>Dingen die je met elkaar kunt verbinden</i> .....	31
4.4 DE GROTE MACHINES .....	32
4.4.1 <i>Chemische energie en recyclers</i> .....	32

---

5. INTERNET EN UITBREIDEN VAN HET PRODUCT .....	34
5.1 CREATURES UITWISSELEN .....	34
5.2 CREATURES ONTWIKKELEN .....	35
CREDITS .....	36

---

## 1. BEGINNEN

*Zelfs in een virtuele wereld dreigt er gevaar!*

*Duizend jaar geleden verliet de oeroude beschaving van Shee de schijfvormige wereld van Albia in een gigantisch ruimteschip op zoek naar een nieuwe, rondere wereld. Toen de Grendels hen tijdens hun vlucht aanvielen, hebben ze hun ruimteschip verlaten en zijn ontsnapt naar de planeet waar het omheen cirkelde.*

*Het ruimteschip blijft zweven en met jouw hulp kunnen de achtergebleven Norns weer gedijen. Maar kijk uit voor de Grendels, een gemeen soort dieren die erop uit zijn jouw Norns kwaad te doen of, erger nog, hun eieren te stelen.*

*Om je te helpen, zul je heel veel geavanceerde machines vinden die je allemaal aan elkaar kunt koppelen zodat je enorme automatische apparaten krijgt. De brug en machinekamer bevatten een encyclopedische reeks van gadgets die je kunnen helpen tijdens je missie om je Norns te beschermen.*

*Maar wees voorzichtig... het is niet plus daarbuiten.*

### 1.1 Voordat we beginnen

In deze handleiding worden termen gebruikt zoals "rechtsklikken" en "selecteren". Wanneer wij "klikken op" of "selecteren" zeggen, bedoelen wij dat je de muisaanwijzer of de hand van Creatures 3 (de muisaanwijzer wordt een hand als je Creatures 3 hebt gestart) op iets plaatst en vervolgens de linkermuisknop indrukt en weer loslaat. Rechtsklikken is dezelfde handeling, alleen nu met de rechtermuisknop.

#### *DirectX 7 installeren*

**DirectX** is een programmacode van Microsoft die het mogelijk maakt dat programma's als Creatures 3 de functies en voorzieningen van de computer kunnen gebruiken, zoals het beeldscherm en de geluidskaart.

Voor dit spel heb je DirectX 7 nodig. Als je DirectX 7 niet hebt, kun je dit programma van de cd installeren. Het installeren van DirectX 7 is een installatieoptie van het spelprogramma. Klik op de knop DirectX 7 installeren in het installatieprogramma of start DXSETUP.EXE. Je kunt DirectX 7 installeren of opnieuw installeren, de certificatie van de stuurprogramma's testen of de bestaande audio- en videostuurprogramma's opnieuw instellen zoals hierna wordt beschreven.

#### *Afwijzing van garantie op DirectX*

Creatures 3 maakt gebruik van de DirectX-geluids- en videostuurprogramma's van Microsoft. DirectX is een programmeringshulpmiddel van Microsoft. De installatie van DirectX kan problemen met het beeld en onregelmatigheden in het systeem veroorzaken bij computers waarop videostuurprogramma's worden gebruikt die niet compatibel met DirectX zijn. DirectX is een product van Microsoft en daarom kan Creature Labs niet aansprakelijk worden gesteld voor wijzigingen die door de installatie van DirectX in de computer worden aangebracht. Bij problemen met DirectX die niet



kunnen worden opgelost met het installeren van het nieuwste Windows-stuurprogramma voor de videokaart, moet je voor technische ondersteuning contact opnemen met Microsoft of met de leverancier van jouw videokaart.

Microsoft behoudt de intellectuele eigendomsrechten op DirectX. De gebruiker mag door de aan hem verleende beperkte licentie DirectX bij producten van Microsoft gebruiken.

## 1.2 Installatie en instelling

Welkom bij Creatures 3! Eerst moet je ervoor zorgen dat je het programma op je computer kunt starten. Om Creatures 3 te kunnen gebruiken, heb je het volgende nodig:

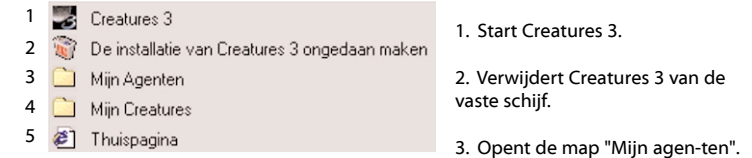
- Een computer met minimaal een 200Mhz MMX-processor (of gelijkwaardige processor)
- Windows 95 of Windows 98
- 32MB RAM
- elkaar koppelen van agenten
- Een geluidskaart met stuurprogramma's die compatibel zijn met DirectX (alhoewel Creatures 3 ook zonder een dergelijk stuurprogramma werkt!)
- Een grafische kaart met stuurprogramma's die compatibel zijn met DirectX
- CD-ROM- of DVD-ROM-station

Je installeert Creatures 3 als volgt op je computer:

1. Plaats de CD-ROM in het CD-ROM-station.
  2. Na enkele seconden verschijnt er een venster met opties voor de introductie of het installeren van het programma. Klik op "Installeren".
- Er gebeurt niets!** Het kan zijn dat AutoRun niet is ingesteld. Dubbelklik eerst op het pictogram "Deze computer" op het bureaublad en vervolgens op het pictogram van het CD-ROM-station. Als het bovenstaande venster niet verschijnt, dubbelklik je op het pictogram voor "Autorun.exe".
3. Het installatieprogramma wordt nu gestart. Volg de instructies op het scherm. Wanneer in het installatieprogramma wordt gevraagd of je DirectX wilt installeren, kun je **het beste op de knop "Ja" klikken, omdat je DirectX nodig hebt bij Creatures 3**. Als DirectX reeds is geïnstalleerd, overschrijft de installatie DirectX niet als de aanwezige versie nieuwer is dan de versie die wordt geïnstalleerd.
  4. Nadat DirectX is geïnstalleerd, zul je misschien de computer opnieuw moeten opstarten. Je merkt het vanzelf als je de computer opnieuw moet opstarten.

Klaar is kees! Je kunt nu met Creatures 3 gaan spelen. Je start het spel door "Creatures 3" in het menu Start te kiezen. Als je tijdens de installatie van het programma de standaardinstellingen hebt geaccepteerd (je hebt dus steeds op de knop VOLGENDE geklikt zonder iets te veranderen), kun je Creatures 3 als volgt starten:

1. Klik op de knop START.
2. Klik op "Programma's".
3. Klik op "Creatures 3".
4. Klik nogmaals op "Creatures 3". In dit laatste menu staat een optie waarmee je Creatures 3 van je computer kunt verwijderen, als je dat al zou willen.



Wanneer je een blauwdruk maakt voor aan elkaar koppelen van agenten (zie 4.3), komt die blauwdruk in deze map te staan. Je kunt ook de blauwdrukken van andere spelers gebruiken als je die in deze map plaatst.

4. Opent de map "Mijn creatures". In deze map komen de creatures te staan die je vanuit de wereld exporteert en uitwisselt met je vrienden, of de nieuwe creatures die je in je wereld wilt plaatsen.
5. Opent je webbrowser en probeert verbinding te maken met de introductiepagina van Creatures 3.

### De CD-ROM van Creatures 3 moet in het CD-ROM-station zijn geplaatst om Creatures 3 te kunnen starten!

Je kunt Creatures 3 afsluiten via het menu Opties rechts van het Creatures 3-scherm of door op de toets ESC (Escape) te drukken. Wanneer je Creatures afsluit, wordt jouw **spel automatisch opgeslagen**. Wanneer je het programma opnieuw start, ga je verder waar je de vorige keer bent gebleven.

Opmerking: tijdens het spelen van het spel kan er soms even worden gepauzeerd. Dit komt omdat Creatures 3 een reservekopie maakt van jouw creatures en wereld, zodat Wanneer in het installatieprogramma wordt gevraagd of je DirectX wilt installeren, als er iets mis mocht gaan (bijvoorbeeld een vastlopende computer), je altijd nog een reservekopie achter de hand hebt waarmee je het probleem kunt oplossen.

### Tip – Help! Creatures 3 is plots verdwenen!

Creatures 3 wordt in een volledig scherm uitgevoerd. Creatures 3 kan soms last hebben van andere actieve programma's. Als het pictogram van Creatures 3 nog op de taakbalk staat, kun je het spel terughalen door op dat pictogram te klikken.



## 2. CREATURES 3 SPELEN

### 2.1 Wat ga je doen?

Je probeert een volk van Norns te kweken. Norns zijn creatures die duizenden jaren geleden zijn voortgebracht door een intelligent ras, de Shee genaamd. Norns leven ongeveer zeven uur. Zij hebben hun eigen bloedsomloop, hersenen en zelfs een genetische structuur die Creatures Digital DNA wordt genoemd. Norns zijn vriendelijke en vriendelijke dieren. Zij kunnen op eenvoudige manier met elkaar leren praten, zijn gek op worteltjes en kaas en worden in hun bestaan bedreigd. Waarom? Omdat hun verzorgers, de Shee, het ruimteschip hebben verlaten en naar de planeet zijn gegaan waar het ruimteschip omheen cirkelde. Zonder de hulp en zorg van de Shee staan de Norns bloot aan allerlei gevaren, van de gemene en gevaarlijke Grendels tot de onzichtbare bacteriën die door de wind rond het ruimteschip worden geblazen.

Met jouw hulp kan het goed met de Norns gaan. Je kunt ze beschermen, dingen leren, aanmoedigen zich voort te planten en zelfs grote, geautomatiseerde machines maken die je van dienst kunnen zijn bij jouw taak. Uiteindelijk kun je zelfs verantwoordelijk worden voor het uitbroeden van Norns die zonder jou de aanvallen van Grendels kunnen afslaan. Dit is geen gemakkelijke taak. Het slechtste van de natuur ligt te wachten om je dwars te zitten... veel geluk!

### 2.2 Hoe doe je dat?

Norns zijn op echte dieren gebaseerd. Zij eten, slapen, praten, spelen, leren, planten zich voort en gaan ten slotte dood. Norns zijn krachtige creatures met een sterke drang tot overleven. Als ze genoeg tijd krijgen, kunnen zij zelf de basis onder de knie krijgen. Maar met jouw hulp kan dat veel sneller en leven ze doorgaans gelukkiger. Je hebt niet rechtstreeks controle over de Norns omdat het levende creatures zijn. Je kunt ze vragen of ze iets willen doen, maar zij kunnen iets anders gaan doen. Als je ze goed behandelt, zullen ze je respecteren en naar je luisteren. Je taak in Creatures 3 omvat veel dingen, zoals:

- **Norns dingen leren en uitbroeden.** Norns planten zichzelf voort, maar je moet een volk beginnen met een **beginnend gezin** (al opgevoede mannelijk en vrouwelijke Norns) of een paar **eieren** (om zelf je eigen Norns uit te broeden). In het **leslokaal** leer je ze een basistaal, zodat ze met jou en elkaar kunnen communiceren.
- **Norns verzorgen.** Net zoals levende dieren kunnen Norns ziek worden of gewond raken. Je kunt een diagnose stellen en ze in de **kliniek**, op de **brug** van het schip behandelen.
- **Jouw Norns beschermen.** Je kunt grote machines maken waarmee je jouw Norns kunt beschermen en verzorgen. Dit doe je door veel kleine machines aan elkaar te koppelen waarmee je grotere systemen krijgt.
- **Norns uitbroeden.** Je kunt Norns aanmoedigen te gaan broeden door ze op de

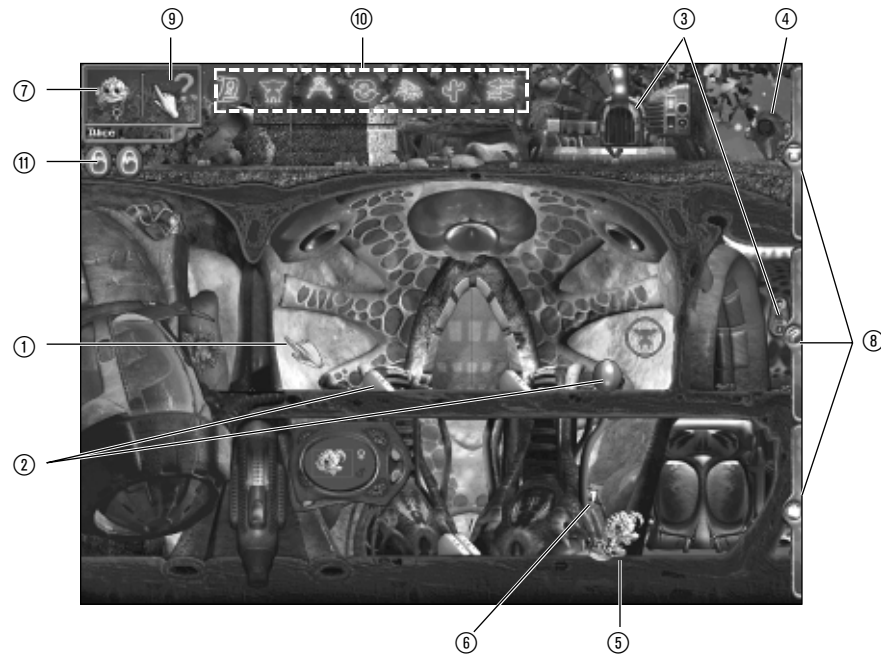


juiste plaats en de juiste tijd bij elkaar te brengen. Norns zijn na 30 minuten volwassen en kunnen na 45 minuten gaan broeden.

## 2.3 De basis - wat je echt moet weten!

Creatures 3 speelt zich af op een groot ruimteschip. Dit ruimteschip bestaat uit een middenstuk dat de **hoofdgang** wordt genoemd met aan het ene uiteinde de **brug** van het schip en aan het andere uiteinde de **machinekamer**. Buiten de hoofdgang zijn er vier grote ruimten, de terraria. Elk van deze ruimten heeft zijn eigen ecosysteem, zijn eigen gevaren en zijn eigen voedselketen. Zie hoofdstuk 4 voor alle gegevens van het schip.

Het volgende scherm is een voorbeeld van een scherm uit Creatures 3.



- ① **De hand.** Hiermee ga je door de wereld. Je kunt de hand met de muis verplaatsen. Het handobject is een agent (zie hierna).
- ② **Agenten.** Een agent is een object in de wereld. Elk object in de wereld (een plant, bij, deur, Norn of zelfs de hand) is een agent. Veel agenten voeren acties uit. Creatures kunnen acties op gang brengen door met agenten te spelen. Je doet dit door op de agenten zelf of op de knoppen en regelaars van die agenten te klikken.
- ③ **Machineagenten.** Dit zijn agenten, net als planten en dieren, maar zij beschikken over speciale verbindingspoorten waarmee je ze aan elkaar kunt koppelen, zoals in

de afbeelding. Op die manier maak je grotere machines die complexere taken kunnen uitvoeren.

- ④ **Een agent oppakken.** Veel agenten kunnen worden opgepakt. Je kunt een agent oppakken door er met de hand overheen te gaan en vervolgens te klikken met de rechter muisknop. Als je nogmaals rechtsklikt, wordt de agent losgelaten en valt op de grond (tenzij de agent bijvoorbeeld een bij of een vogel is; dan vliegt hij weg!). **Norns kunnen niet worden opgepakt!** Wanneer je echter rechtsklikt op een Norn, kun je ze bij de hand nemen waarna ze automatisch de **geselecteerde creature** worden.
- ⑤ **Een creature.** Norns, Grendels en Ettins verschillen van de andere agenten in de wereld. Deze agenten hebben hun eigen Creatures Digitaal DNA en hebben een genetisch bepaalde biochemie en genetisch bepaalde hersenen. Zij kunnen net zoals wij leren en zich aanpassen. Elke creature heeft zijn eigen persoonlijkheid.
- ⑥ **Geselecteerde creature.** Het kleine, rode pijltje wijst naar de geselecteerde creature. Het scherm schuift automatisch op, zodat de geselecteerde creature altijd is te zien. Je kunt een andere creature selecteren door op de toets TAB te drukken of de **creatureselector** te gebruiken (zie hierna).
- ⑦ **Heads up display (HUD).** Hier zie je de kop van de geselecteerde creature, zijn naam en geslacht. Ook is er een knop voor **Agent Help** (zie hierna). Als je meerdere creatures hebt en steeds op TAB drukt, ga je alle creatures af en zie je dat de informatie per creature anders is. Het gezicht linksboven op het scherm laat zien welke creature er is geselecteerd. Je kunt erop klikken om het beeld op die creature te centreren of erop klikken met de rechtermuisknop en vervolgens langs alle creatures in de wereld gaan.
- ⑧ **Onderdelen van de gebruikersinterface.** Er zijn drie "menu's" in Creatures 3: Nornselector, Opties en Inventaris. Door op een tabblad te klikken wordt het bijbehorende menu geopend. Je sluit het menu door nogmaals op het tabblad te klikken. Met Nornselector krijg je een overzicht van alle creatures en hun namen. Je **selecteert** een creature door erop te klikken. In het menu Opties staan de basisbedieningen, zoals het in- of uitschakelen van geluidseffecten en muziek en pauzeren van het spel. De Inventaris is een soort doosje met dingen die je met je mee kunt dragen. Dit hulpmiddel komt van pas als je machines, voedsel en andere spulletjes wilt opslaan die je nodig hebt voor het verzorgen van de Norns.
- ⑨ **Agent Help.** Met Agent Help kun je over elke agent informatie opvragen. Bij de handaanwijzer komt een vraagtekentje te staan waarmee je op een agent kunt rechtsklikken (de linkermuisknop heeft een andere functie, namelijk het uitspreken van de naam van de agent, zodat de creatures die kunnen leren). Er verschijnt een venster waarin wordt uitgelegd wat die agent is en wat die doet. Met Agent Help kun je heel veel nuttige informatie over een creature opvragen, waaronder een fotoalbum en de belangrijke gebeurtenissen uit zijn leven, en kun je de creature een naam geven. In dit menu kun je ook jezelf een naam geven door in het vakje naast het handpictogram te typen. Jouw Norns zullen je vervolgens met jouw naam aanspreken.



- ⑩ **Favoriete plaats.** Nadat je een nieuw gedeelte van het ruimteschip hebt bezocht, komt er hier een nieuw pictogram te staan. Als je op dat pictogram klikt, ga je heel snel naar het betreffende gedeelte van het ruimteschip.
- ⑪ **Gebeurtenissen.** Deze laten zien welke belangrijke gebeurtenissen zich hebben voorgedaan, zoals zwangerschap, geboorte en dood. Je kunt op een gebeurtenis klikken om deze te wissen en naar de creature of de plaats gaan waar de gebeurtenis heeft plaatsgevonden.

In de volgende tabel staan de sneltoetsen die je kunt gebruiken:

- **TAB** Bladert door de creatures.
- **ESC** Sluit Creatures 3 af. Hierbij verschijnt een dialoogvenster waarin je kunt aangeven dat je het programma echt wilt afsluiten. Wanneer je Creatures afsluit, worden je creatures en wereld automatisch opgeslagen.
- **F1** Schakelt Agent Help in of uit.
- **F6-F12** Sneltoetsen voor spreken. Aan deze toetsen zijn zinnen gekoppeld die je kunt gebruiken als je jouw creatures leert praten.
- **CTRL-S** Als je CTRL ingedrukt houdt en op de toets S drukt, wordt de laatste zin die je hebt getypt, nogmaals gebruikt.



Als je met het toetsenbord typt, verschijnt er een "tekst-bal-lon-ne-tje". Dit is de manier om te communiceren met je creatures. Wanneer je een zin typt zoals "eten fruit", zal elke creature binnen gehooraafstand deze zin oppikken. Als zij de woorden begrijpen, voeren zij de handeling misschien

uit. Als je een bepaalde creature wilt aanspreken, kun je de zin vooraf laten gaan door de naam van die creature. Dus "Alice eten voedsel" is bedoeld voor de Norn met de naam "Alice".

Een tekstballonnetje dat je per ongeluk oproept, kun je verwijderen door enkele malen op de Backspace te drukken.



## 2.4 Aan de slag

Wanneer je Creatures 3 voor de eerste keer start, moet je een naam voor je wereld opgeven. Als je dan creatures per e-mail naar andere spelers van Creatures 3 stuurt, weten zij tenminste waar die creatures vandaan komen. Je kunt hier het beste je eigen naam invoeren.

Na een korte pauze kun je met getrainde en "geslachtsrijpe" volwassen Norns beginnen (zij vormen dus een **beginnend gezin**) of je eigen Norns uit eieren uitbroeden. Als je al met Creatures hebt gespeeld, zul je waarschijnlijk met eieren beginnen. Wil je

echter wat uitproberen en een idee krijgen wat zorgen voor Norns eigenlijk inhoudt, dan kun je het beste met een **beginnend gezin** starten. Er verschijnt een optievenster zoals in de afbeelding op de volgende bladzijde:



.....  
**Tip - Ik heb de eieren geprobeerd maar nu wil ik met een gezin starten!**

Als je de verkeerde optie hebt gekozen en toch liever met een gezin wilt beginnen, moet je een nieuwe wereld maken vanuit de wereldwisselaar (zie 2.5).

.....

.....  
**Tip - Ik wil die eieren niet. Ik wil zelf het geslacht en mijn eigen broedsel kunnen kiezen!**

Als ervaren spelers een broedexperiment met door hen gekozen Norns in een nieuwe wereld willen opzetten, moeten zij de eerste twee Norns exporteren die door het spel zijn gemaakt (dat kan een beginnend gezin of de eerste twee eieren zijn). Vervolgens gebruiken zij de Norneierenlegmachine om eieren van het gewenste broedsel te maken: Bruin, Bengal of Civet. Je kunt de starteieren ook in jouw inventaris of in water leggen, waardoor ze niet worden uitgebreed.

.....

### Je hebt de knop Eieren gekozen:

Creatures 3 begint met twee eieren die vlak bij de eierenlegmachine liggen. Uit het ene ei komt een vrouwelijke Norn en uit het andere ei een mannelijke Norn. Pak het ei op (met de rechtermuisknop) en leg het in de broedmachine.



Het ei wordt nu uitgebreed. Dit duurt ongeveer 10 seconden. Zodra het ei is uitgebroed, komt het pasgeboren kind uit de broedmachine.

### Je hebt de knop Beginnend gezin gekozen:



Creatures 3 begint met twee geslachtsrijpe Norns, een vrouwtje en een mannetje. Zij worden naast de broedmachine geplaatst (zie hiervoor).

Dit gezin is naar de Nornterrariumvijver helemaal rechts gegaan om voedsel te vinden voordat er een foto van hen kon worden gemaakt!



## 2.5 De wereldwisselaar gebruiken

Wanneer je Creatures 3 afsluit of opnieuw start, zie je de **wereldwisselaar**. In Creatures 3 kun je in meerdere werelden spelen. Deze werelden staan volkomen los van elkaar, dus als meerdere leden uit het gezin het spel spelen, kunnen zij ieder hun eigen wereld en creatures hebben. Wanneer je Creatures 3 voor de eerste keer start, moet je jouw eerste wereld een naam geven. Daarna zie je een lijst met alle werelden waaruit je er een kunt kiezen om die wereld te laden:



## Opties van de wereldwisselaar

### Lijst met werelden.

Dit is een lijst van alle werelden die je hebt gemaakt. Je selecteert een wereld door erop te klikken. Je moet een wereld selecteren om die te laden, te verwijderen of te beveiligen met een wachtwoord. Als je dubbelklikt op een wereld, wordt deze geselecteerd en direct geladen.

### Laden gekozen wereld.

Als je hierop klikt, wordt Creatures 3 met de op dat moment geselecteerde wereld geladen.

### Wachtwoordbeveiliging gekozen wereld.

Je kunt als je dat wilt, een wachtwoord instellen voor een wereld. Als je een wereld laadt waaraan een wachtwoord is toegekend, zul je het wachtwoord moeten opgeven om te kunnen spelen. **Vergeet het wachtwoord dus niet!**

### Wissen gekozen wereld.

Als je klaar bent met een wereld, kun je die verwijderen door de wereld te selecteren en op deze knop te klikken. **Pas op: als je een wereld verwijdert, ben je die en alle creatures uit die wereld voorgoed kwijt!** Heb je een wachtwoord aan de wereld in kwestie toegekend, dan kun je de wereld alleen verwijderen als je het betreffende wachtwoord hebt opgegeven.

### Maak een nieuwe wereld.

Klik hierop om een nieuwe wereld te maken. Je wordt gevraagd een naam voor de wereld op te geven, waarna die automatisch wordt geladen.

### Creatures 3 afsluiten.

Als je hierop klikt, wordt Creatures 3 afgesloten en keer je terug naar het bureaublad.

## 3. DE ZES-STAPPEN-GIDS NAAR DE EERSTE NORNS

### Stap 1: Geef jouw Norns een naam!

Je kunt je Norns een naam geven met **Agent Help**. Druk op F1 of klik op Agent Help op de HUD (linksboven in het scherm). Bij het handje zie je nu een vraagteken.



*Agent Help selecteren met de HUD. Door op F1 te drukken, schakel je de Help in of uit.*

Rechtsklik nu op de Norn die je een naam wilt geven. Er verschijnt een venster waarin je allerlei informatie over de creature krijgt, waaronder de belangrijke gebeurtenissen tijdens zijn leven (geboorte, zwangerschap, enzovoort), een fotoalbum en algemene informatie.

Klik in het naamvak en typ een naam voor de creature.

Sluit het venster door te klikken op de ronde sluitknop rechtsboven. Als

je op het menu **Creatures** klikt, zie je de naam van de creature op het scherm.

Nadat je een creature een naam hebt gegeven, kun je ertegen praten.



### Stap 2: Norns verzorgen en dingen leren

Jouw Norns leren zelf het verschil tussen goede en verkeerde handelingen. Als zij bijvoorbeeld een vuur aanraken, verbranden zij zichzelf. Hiervan leren zij dat je beter geen vuur kunt aanraken. Zo ook met eten. Als zij eten, merken zij dat zij geen honger meer hebben, dus als zij hongerig zijn, gaan zij op zoek naar voedsel.



Alhoewel zij erg goed kunnen leren, kun je ze helpen door ze te belonen of te straffen. Als je op een neus van een Norn klikt, hoor je een geluid alsof je haar kietelt. Dit is een beloning waardoor de Norn zich gelukkiger en meer ontspannen voelt. Maar wanneer jouw Norn iets doms of gevaarlijks doet, kun je op haar achterste klikken waardoor je haar in feite een tik geeft.



Straf: een klein tikje...



... en kietelen als beloning!

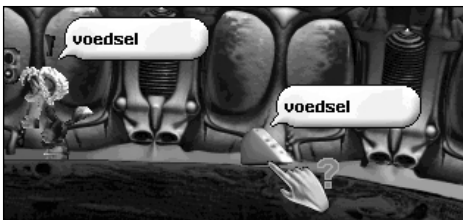
Wanneer je na verloop van tijd jouw Norns hebt leren praten, kun je stoppen met lichamelijk contact en ze vertellen wat goed en verkeerd is (zie stap 3).

### Stap 3: Leer ze praten!

Norns kunnen een eenvoudige taal leren waarmee ze met jou en met elkaar kunnen communiceren. Merendeels is dit in de vorm van onderwerp-werkwoord-zelfstandig naamwoord zoals "Melanie eten voedsel". Norns kunnen ook laten merken hoe ze zich voelen, dus kan een van de creatures bijvoorbeeld "Melanie heel moe" zeggen. Zo kun je ontdekken wat het belangrijkste is voor een creature en adequate hulp bieden. Je kunt Norns op diverse manieren leren praten:

#### Agenten benoemen.

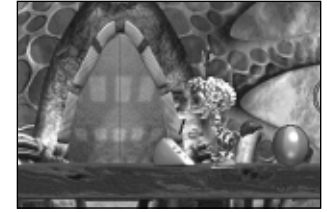
Elke agent heeft een categorienaam, zoals "fruit", "voedsel" en "machine". Je kunt creatures heel makkelijk de namen van deze categorieën aanleren. Druk op F1 om Agent Help in te schakelen en klik op de agent die je jouw creatures wilt aanleren. Elke creature binnen gehooraafstand hoort de naam van de categorie en begint deze te leren. Norns pikken de kennis niet direct op, dus zul je misschien meerdere malen moeten klikken voordat zij de categorie hebben geleerd.



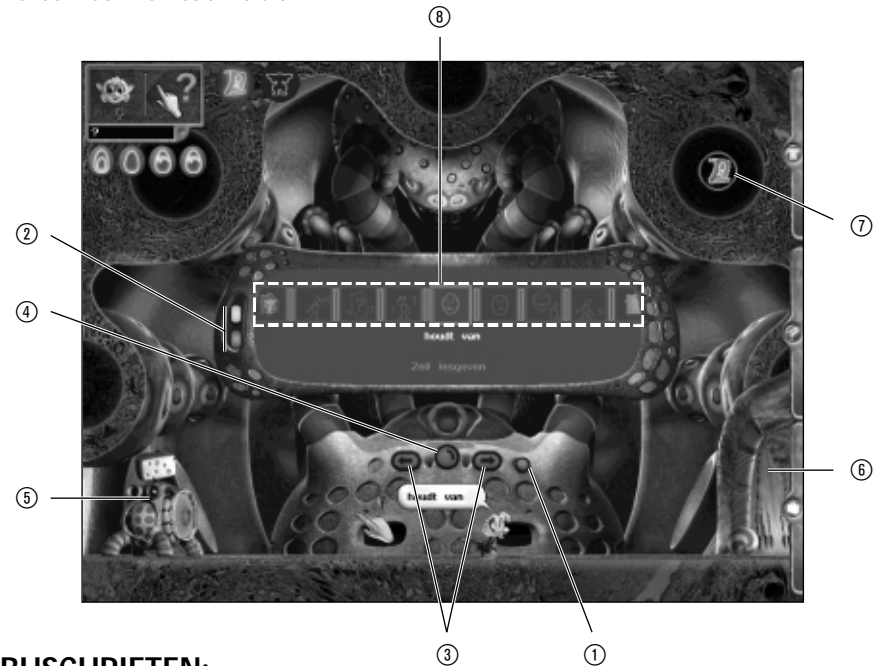
Klikken op een object om de categorie een naam te geven

### Acties en gevoelens een naam geven.

Dit gaat op twee manieren. De eerste manier is het leslokaal dat zich net boven de eierenlegmachine bevindt. In het leslokaal staat een grote machine die speciaal door de Shee is ontworpen voor het leren praten van creatures. Je kunt een creature dit lokaal inkrijgen door haar bij de deur te plaatsen en vervolgens op de deur te klikken.



De leermachine ziet er zo uit:



#### BIJSCHRIFTEN:

- ① **Aan/uitknop.** Klikken op deze knop schakelt de leermachine in en uit.
- ② **Woordsoort.** Je kunt Norns twee categorieën woorden met deze machine aanleren: gevoelens en acties. Met deze knoppen kun je tussen de twee categorieën schakelen.
- ③ **Ander woord.** Hiermee verander je het woord dat je de Norn aanleert. Net zoals bij agentcategorieën moet je het soms enkele malen proberen voordat een creature het woord oppakt.
- ④ **AutoLes.** De leermachine kan in de automatische modus worden gezet. In deze modus worden alle woorden in de machine continu doorlopen. Dit is een goede manier om Norns te leren praten terwijl je zelf iets anders doet.





- ⑤ **Kaasmachine.** Deze machine zorgt ervoor dat de Nornleerlingen tijdens het leren iets te eten hebben.
- ⑥ **Uitgang.** Door deze deur ga je het leslokaal uit en kom je weer in het Nornterrarium.
- ⑦ **Ruimtepictogram.** Wordt weergegeven in de reeks Favoriete plaatsen wanneer je een nieuwe ruimte verkent. Je kunt je er snel mee verplaatsen tussen gebieden waar je al geweest bent.
- ⑧ **Woordenlijst.** Lijst van woorden in het huidige woordenboek.



De tweede manier om Norns te leren praten is het zoeken van de **Kennisstenen**, zoals die links.

Diverse van deze kennisstenen liggen verspreid in het ruimteschip. Wanneer een Norn een steen activeert, brengt de steen allerlei woorden rechtstreeks naar het brein van de creature over.

Met kennisstenen kun je Norns veel sneller iets aanleren, maar je moet wel eerst die stenen zien te vinden.

### Praten met Norns

Nadat je de Norns woorden hebt geleerd, kun je met ze gaan communiceren. Om met ze te praten, verplaats je het handje naar ze (zodat ze je kunnen horen) en typ je iets. Druk vervolgens op Enter waarna de zin wordt uitgesproken. Als je tegen meerdere creatures tegelijk wilt praten, moet je een zin zonder naam van een bepaalde creature invoeren. **Als je tegen een bepaalde Norn iets wilt zeggen, moet je haar naam voor de zin plaatsen** (dus "eten voedsel" wordt gehoord door elke Norn binnen gehoorafstand, maar "Alice eten voedsel" wordt alleen opgepikt door de Norn die Alice heet).

Hieronder staan enkele voorbeelden die je zou kunnen doen:

- \* **Hun aandacht op een agent vestigen.** Hiervoor typ je de naam van de agentcategorie waarnaar je de Norns wilt laten kijken. Je doet dit met het woord "kijken", dus "kijken voedsel" of "Bob kijken machine".
- \* **Uitzoeken wat zij doen.** Typ "wat". Een creature kan antwoorden met iets als "Melanie benaderen voedsel" wat betekent dat de Norn Melanie naar voedsel toeloopt.
- \* **Uitzoeken waarom zij het doen.** Typ "uitdrukking". Een creature kan antwoorden met bijvoorbeeld "Lucy hongerig".
- \* **Vragen iets te doen.** Voorbeelden van instructies voor een creature kunnen zinnen zijn zoals "Alice eten voedsel", "Jenny benaderen machine" of "Dilbert gebruiken deur".

.....  
**Tip - Welke categorie is deze agent?**

Als je niet precies weet in welke categorie een agent valt en je wilt de agent in een zin gebruiken, schakel je de Agent Help in en klik je op de agent in kwestie. De agentcategorie wordt dan uitgesproken (elke creature binnen gehoorafstand zal het woord horen en het onthouden).  
.....

<b>Duwen</b>	Voert een actie op een agent uit. Het duwen van een kaasmachine produceert een stuk kaas. Liften die worden geduwd, gaan omhoog; liften die worden getrokken, gaan omlaag.
<b>Trekken</b>	Voert een actie op een agent uit. Deze actie is vergelijkbaar met gebruiken, maar heeft een andere uitwerking op een agent.
<b>Benaderen</b>	Loopt naar een agent toe.
<b>Terugtrekken</b>	Loopt weg van een agent.
<b>Slaan</b>	Slaat een agent. Dit woord wordt vooral gebruikt om Norns aan te moedigen Grendels te slaan.
<b>Pakken</b>	Pakt een agent op.
<b>Laten vallen</b>	Laat de agent vallen die je draagt.
<b>Ja</b>	Dit is een andere manier om de creature te belonen voor de handeling die hij of zij heeft uitgevoerd. Heeft hetzelfde effect als de creature op de neus kriebelen.
<b>Nee</b>	Dit is een andere manier om de creature te straffen voor de handeling die hij of zij heeft uitgevoerd. Heeft hetzelfde effect als de creature een tik geven.
<b>Kijken</b>	Kijkt naar een agent.
<b>Eten</b>	Eet een agent.
<b>Uitdrukking</b>	Drukt wensen en behoeften uit.
<b>Blij</b>	Is gelijk aan uitdrukking. Hiermee vraag je hoe creatures zich voelen.
<b>Links</b>	Gaat naar links.
<b>Rechts</b>	Gaat naar rechts.
<b>Wat</b>	Vraagt wat een creature aan het doen is.
<b>Rusten</b>	Moedigt een creature aan uit te rusten. Als een creature echt moe is, kan hij of zij in slaap vallen. Dat hangt ervan af of hij dringendere zaken te doen heeft!

Creatures bouwen een relatie op met andere creatures, dus zou je kunnen zien dat jouw creatures tegen andere creatures zeggen hoe zij zich voelen. Creatures onthouden of de interactie met andere creatures positief dan wel negatief was, maar maak je geen zorgen. Vijanden blijven niet altijd vijanden! Je kunt te weten komen wat de ene creature over de ander denkt door het gewoon te vragen. Typ bijvoorbeeld "Bob houden van Lucy" of "Bob haten Lucy" en Bob zal antwoorden of hij Lucy aardig of niet aardig vindt.



**Tip – Norns kunnen van elkaar leren**

Norns kunnen van elkaar leren! Als je een baby-Norn hebt die niet kan praten, zie je dat die van de creatures in zijn omgeving leert praten. Als je niet voorzichtig bent en de baby loopt in de val van de Grendels, kunnen jouw Norns de taal van de Grendels gaan spreken. Ook zul je zien dat Norns kunnen toepassen wat zij hebben geleerd en kun je bijvoorbeeld de volgende zin zien:

Laura: "Laura wil zetmeel"

Bob: "Laura eten zaad"

In dit voorbeeld vertelt Bob aan Laura dat het eten van een zaadje een manier is om haar trek in zetmeel te stillen.

**Stap 4: Norns laten voortplanten!**

Nadat je jouw Norns een basistaal hebt aangeleerd en je ze kunt verzorgen met voedsel of ontspanning, kun je aan een baby-Norn gaan denken. Norns zijn vruchtbaar als ze ongeveer 1 uur oud zijn. Dat kan variëren, omdat elke creature anders is. Wanneer je jouw eigen Norns gaat uitbroeden, hebben deze Norns genetische mutaties die kunnen veranderen wanneer (of als) zij vruchtbaar worden. Met Agent Help kun je uitzoeken in welke levensfase de Norns zich bevinden. De leeftijd van een creature, zoals wordt getoond in de Agent help, wordt in de wereld zelf gemeten. Dit loopt alleen synchroon met de echte tijd als jouw computer snel genoeg is. Op standaard-computers gaat de tijd maximaal half zo snel als in werkelijkheid. Zo kun je de levensverwachting van de creature op verschillende computers met elkaar vergelijken. De leeftijd meet de tijd die de creature heeft geleefd, en niet de tijd die jij hebt geleefd.

Wanneer Norns vruchtbaar zijn, scheiden zij een bepaalde chemische stof (feromoon) af die door andere creatures kan worden opgemerkt. Paren is een sterke instinctieve drang en doorgaans planten de Norns zich zonder jouw hulp voort. Je kunt het gehele proces echter versnellen door de mannetjes aan te moedigen op de juiste tijd bij de vrouwtjes te zijn. Als een creature dus de handeling "duwen" (zie de woordenlijst in stap 3) bij een andere creature geduwd, kan daarmee de voortplanting in gang worden gezet. Zeg eens "Norn duwen" tegen een groep volwassen creatures en kijk wat er gebeurt! Je weet wanneer zij zich voortplanten, want dan hoor je een kussss-achtig geluid.



Lucy is ongeveer een half uur oud en een puber, dus bijna zover om haar eerste baby te krijgen!

De vrouwtjes zijn na de paring niet altijd direct zwanger. Dat hangt af van hun hormooncyclus. Als een vrouwtje zwanger raakt, zie je een gebeurtenis Zwangerschap op de HUD linksboven in het venster verschijnen.



Wanneer je op deze gebeurtenis klikt, ga je naar de creature die zwanger is.

Wanneer ze haar ei legt (na ongeveer 10 minuten) verschijnt er een eigebeurtenis. Wanneer je op deze gebeurtenis klikt, ga je naar het nieuwe ei.

Je kunt het ei zelf uitbroeden in een broedmachine of de natuur zijn werk laten doen.



In de afbeelding zie je naast de data voor elke gebeurtenis in het leven van een creature symbolen van een ei en het geslacht staan. Op deze symbolen kun je klikken. Als je op een van deze symbolen klikt, ga je direct naar de betreffende creature. Op deze manier kun je heel gemakkelijk meer te weten komen over een kind of de ouders.



Met Agent Help kun je de levensgeschiedenis van een Norn in kaart brengen!

jouw Norns ziek worden. Er zijn agenten in de wereld waarmee je kunt onderzoeken of een creature een infectie heeft opgelopen.

Hier zie je een Norn die de draagbare medische scanner activeert. Als de meter helemaal rond is, is hij gezond. Rechts van de scanner zie je de medis-





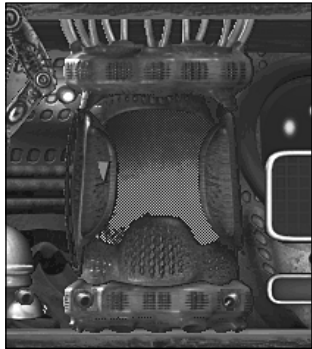
che noodteleporter die een creature rechtstreeks naar de ziekenboeg op de brug brengt (zie hierna).

Als er een creature ziek is, kun je het volgende doen:

- Houd haar warm!
- Zorg ervoor dat ze genoeg te eten heeft.
- Houd haar uit de buurt van andere Norns en afleiding. Denk er goed aan dat bepaalde ziekten erg besmettelijk kunnen zijn en dat de zieke geen andere creatures mag besmetten.

Dit geldt ook voor gewonde creatures. Als jouw Norns worden aangevallen door Grendels, kun je ze weer op de been helpen met een goede en liefdevolle medische verzorging.

Maar als het steeds slechter met jouw Norn gaat, kan het nodig zijn ze naar de ziekenboeg op de brug van het schip te brengen. Hiervoor moet je wel de wereld intrekken en de veiligheid van het Norrterrarium verlaten.



Om de ziekenboeg te gebruiken moet je eerst de creature in de medische capsule opsluiten en de schermen activeren. Zoek met Agent Help bijzonderheden over elk object op als je niet alles weet.

Je plaatst een creature in de medische capsule door de creature naast de capsule te zetten en vervolgens op die capsule te klikken. Misschien moet je eerst de capsule openen (door erop te klikken).

Je kunt allerhande informatie bekijken en zelfs de concentratie chemische stoffen in de bloedsomloop van een creature controleren.

In de ziekenboeg vind je ook diverse handige objecten die je met andere agenten kunt verbinden (zie "Agenten en blauwdrukken verbinden"), of die je in jouw inventaris met je mee kunt dragen voor het geval je snel een diagnose van een probleem moet stellen.

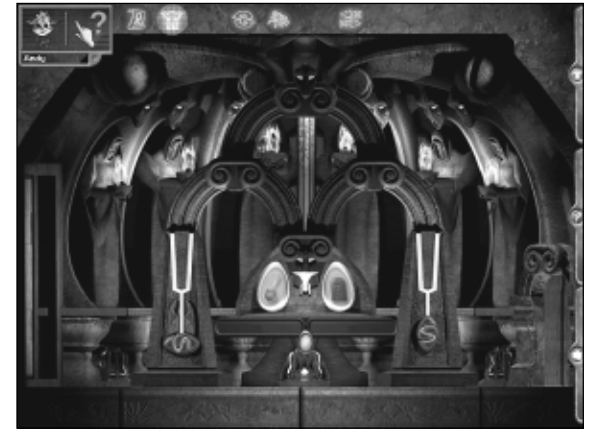
Als je eenmaal doorhebt hoe je grotere machines maakt door agenten aan elkaar te koppelen, kun je zelfs de gehele medische verzorging automatiseren door een medische scanner op de medische noodteleporter aan te sluiten, zodat zieke creatures automatisch naar de ziekenboeg worden gebracht.



## Stap 6: Geef ze een nette begrafenis!

Jouw Norns zullen eens doodgaan. Een Norn leeft gemiddeld 7 uur. Een Norn kan langer leven als er goed voor is gezorgd. Ze kunnen eerder sterven aan een besmettelijke ziekte of een verwonding of zelfs doodgaan van de honger. Ook zijn er enkele gevaarlijke planten en dieren. Sommige daarvan kunnen een Norn binnen 30 seconden tot op het bot kaalvreten.

Wanneer een Norn sterft, verschijnt er een doodsgebeurtenis. Als je op deze gebeurtenis klikt, ga je naar de grafkelder en teken je het dodenregister. De grafkelder bevindt zich boven de deur van het leslokaal. Je kunt wanneer je maar wilt deze grafkelder binnengaan en kijken naar de creatures die zijn overleden of de dood van andere creatures registreren.



Wanneer je de dood van een creature gaat registreren, kun je een foto selecteren en enkele woorden ter herinnering aan de overledene typen.

## Stap 7: Een opmerking over de geavanceerde informatie over jouw Norns

Behalve dat je in de kliniek de infecties en de biochemie van een creature kunt onderzoeken (zie stap 5), kun je ook geavanceerde informatie over de genetische mutaties van een creature bekijken. Je doet dit door Agent Help bij een Norn te selecteren en te klikken op het pictogram links van de rode sluitknop:



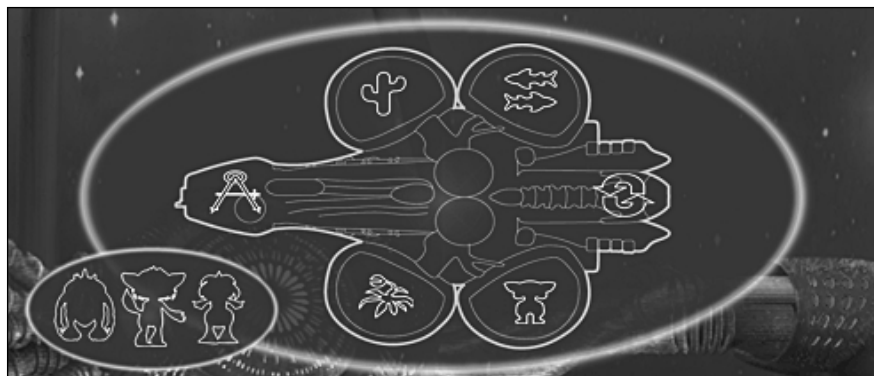
Dan zie je het volgende:

- De code van jouw creature. Een code is een unieke genetische identificatiecode voor jouw creature.
- Kruispunten. Dit is het aantal plaatsen waar het DNA van de creature van beide ouders afkomstig is..
- Mutatiepunten. Dit geeft aan hoeveel genen er zijn gemuteerd. Een groter aantal duidt op een creature met een groot aantal genetische mutaties die erg interessant kunnen zijn.



## 4. DE WERELD MET ALLES EROP EN ERAAN

Creatures 3 speelt zich af op een groot ruimteschip. Het ruimteschip is vele eeuwen geleden gebouwd door het aloude ras van de Shee. Met dit schip kunnen zij en hun genetische creaties (waaronder de Norns en de Ettins) naar een nieuwe, ronde planeet gaan. Albia was hun vorige woonplaats, een schijfvormige wereld met heel weinig ruimte om te bouwen. De Grendels waren verstekelingen en waren vernielzuchtig als zij in de jungle kwamen. De Shee verlieten het schip en gingen naar hun nieuwe planeet. Ze lieten de Norns en Ettins achter om de hevige aanvallen van de Grendels af te slaan.



Het schip zelf bestaat uit vier grote terraria. In elk terrarium woont een bepaalde groep soorten. Deze vier terraria komen uit op een hoofdgang met aan de ene kant een brug en aan de andere kant een machinekamer.

Sleutel voor terrariasymbolen:



Brug



Ettinterrarium



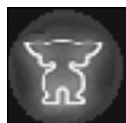
Waterterrarium



Machinekamer



Jungleterrarium



Nornterrarium

Houd er rekening mee dat er buiten de deuren in de hoofdgang allerlei andere deuren zijn waardoor je snel van het ene naar het andere terrarium kunt gaan. Deze deuren kunnen ook door de Grendels worden gebruikt voor het stiekem uitvoeren van aanvallen op jouw Norns en hun eieren.

## 4.1 Een rondleiding over het schip

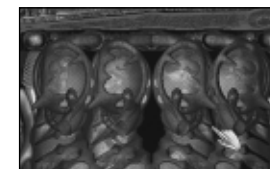
Elk van de vier terraria biedt onderdak aan een unieke set planten en dieren. Er is niets wat je tegenhoudt om naar een ander terrarium te gaan, maar pas op voor de piranha's in het waterterrarium. Voordat je weet wat er gebeurt, kunnen zij alle andere vissen hebben verorberd (piranha's hebben geen natuurlijke vijanden).

**Tip – Er is iets uitgestorven! Dat vind ik jammer. Wat kan ik doen?**

In elk terrarium vind je lanceerders voor zaden en eieren waarmee je nieuwe planten en dieren kunt voortbrengen! Elke lanceerder is weer anders, maar hieronder staan enkele voorbeelden die als hulp kunnen dienen:



◀ Deze zaad- en eilanceerder kan in het Ettinterrarium worden gevonden. Klik op de groene knoppen om te kijken wat voor levend wezen er wordt voortgebracht!



Dit tamelijk eng uitziende apparaat is de zaad- en eilanceerder in het jungleterrarium. Misschien durf je helemaal niet op deze knoppen te drukken omdat je te bang bent voor wat er gaat gebeuren!

### 4.1.1 Het Nornterrarium

Dit is een veilige en tamelijk vriendelijke streek waar jouw Norns worden uitgebroed.

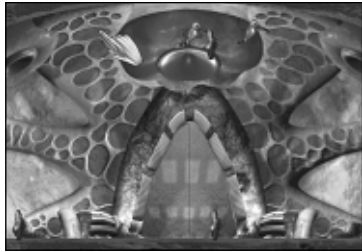


Er is voldoende voedsel om ze groot te brengen en zich te laten voortplanten. De volgende bewoners en machines kun je in het Nornterrarium tegenkomen:

#### Ingang naar de grafkelder

Dit is de ingang naar de grafkelder. Wanneer jouw Norns doodgaan, kun je hier een grafsteen voor ze maken. Klik op de stenen deur om de grafkelder in te gaan. De ingang naar de grafkelder bevindt zich recht boven de ingang naar het leslokaal.





### Ingang naar het leslokaal

Dit is de ingang naar het leslokaal waar je jouw creatures kunt leren praten. Deze ingang bevindt zich direct boven de eierenlegmachine en rechts van de broedmachine waarin je de eieren uitbroedt.

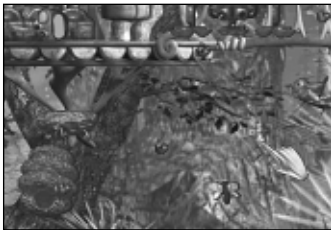
### Libel

Libellen vliegen in het rond en vreten elk insect op dat hun pad kruist. Ze zitten op planten en paren. Nadat zij hebben gepaard, zoeken de vrouwtjes een goed plekje in de vijver op waar zij vervolgens hun eitjes laten vallen.



### Bijen

Een bij is, zoals je wel weet, een bezig baasje. Ze verlaat de bijenkorf, gaat op zoek naar bloemen en brengt vervolgens lekkere, zoete nectar mee naar huis. Maar laat je niet in slaap sussen door haar vriendelijke voorkomen! Als een bij wordt geplaagd, zal ze met een chemische stof hulp invoeren en vervolgens haar belager venijnig steken. Andere bijen in de buurt zullen ook een duits in het zakje doen.



## 4.1.2 Het jungleterarium



Dit terrarium is oorspronkelijk bedoeld voor alle gemene planten en dieren die van de Shee niet in aanraking mochten komen met de anderen. Het is een ideale plaats waar de Grendels als verstekelingen kunnen leven.

Een Grendelmoeder leeft hier en legt soms haar eieren. Als een van de eieren van jouw Norns zoekraakt, moet je zeker hier kijken! Hier vind je allerlei gevaarlijke dingen, van de piranha tot aan zwermen wespen met allerhande rondvliegende gemene, onzichtbare bacteriën. Wees gewaarschuwd!

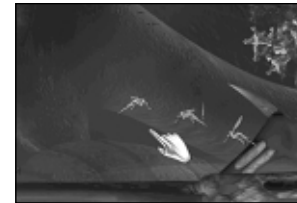


### Piranha

Een bloeddorstige vis die een creature binnen een minuut helemaal kan oppeuzelen. Blijf uit de buurt van die vissen als je botten je lief zijn.

### Wespen

Dit insect voedt zich met fruit en leeft doorgaans alleen. Maar als hij wordt lastiggevalen, zal hij zijn belager meerdere malen steken en andere wespen te hulp roepen.



### Steekvlieg

Houd je verre van dit ettertje! De steek van deze vlieg is vervelend. Hij blijft maar rond jouw creatures hangen. Leer jouw creatures dit voortdurende jengelende beestje te negeren. Wat je ook doet, zorg ervoor dat ze niet proberen deze beestjes op te pakken of te prikken.

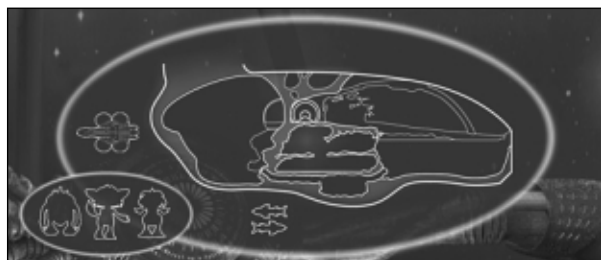
### Rocklice

Een kwaadaardig dier dat insecten eet. Hij graaft zich in de grond in en pakt alles wat voorbijkomt. Hij slaapt ook onder de grond, kan lopen en springen en is doorgaans zeer vervelend gezelschap.





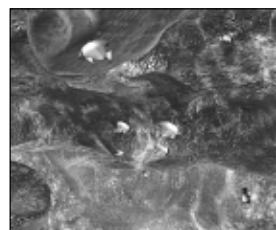
### 4.1.3 Het waterterrarium



De oceanen van Albia waren altijd rijk aan leven. Sommige tropische vissen waren de grootste creaties van de Shee, dus namen zij een geheel terrarium en vulden dat met zeeleven.

#### Handlevis

Handlevissen zwemmen graag met elkaar, maar als zij honger hebben, hebben zij alleen belangstelling voor voedsel. Handlevissen eten alleen de zaden van de gumingrasplant. De zaden van deze plant bevatten bepaalde chemische stoffen die de handlevissen nodig hebben om te kunnen overleven. Als het ooit zover komt dat je geen handlevissen meer hebt, kun je eieren van deze vissen maken door de viseilanceerder te activeren. Je vindt de viseilanceerder in de donkere, vochtige kamers tussen de oostelijke en westelijke zeeën.



#### Kleine regenbooghaaien

Andere onderwaterdieren worden misleid door de aantrekkelijke kleuren van de regenbooghaaitjes. Hierdoor denken zij dat zij tussen vrienden zwemmen, maar de regenbooghaai is een wreed en hongerig zeemonster. Regenbooghaaien scheppen er een groot genoegen in om allerhande vis te eten. We weten van ze dat ze enkele hapen nemen uit de Norns, Ettins of Grendels in het water! Er wordt gefluisterd dat de regenboogkleuren van

deze haai-achtigen na verloop van tijd kunnen veranderen, zodat je eindigt met allerlei gekleurde haai-achtigen, vooropgesteld dat er voldoende voedsel voor ze is.

#### Clownvis

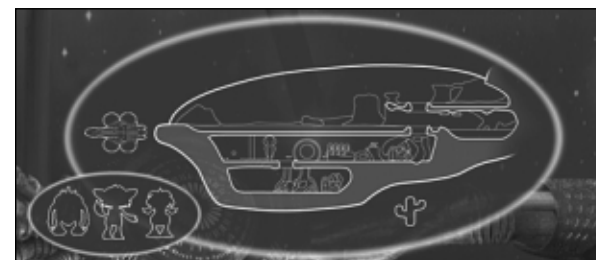
Dit is een clownvis. Clownvissen zwemmen graag met elkaar, maar als zij honger hebben, hebben zij alleen belangstelling voor voedsel. Clownvissen eten alleen de gekleurde aquamites. Als zij geen bron van aquamites kunnen vinden, kunnen de clownvissen uitsterven. Als het ooit zover komt dat je geen clownvis meer hebt, kun je eieren van deze vissen maken door de viseilanceerder te activeren.



#### Viseilanceerder

Dit is de vaste plaats voor de viseilanceerder. Druk op de knipperende gele knop om de stroom in te schakelen en klik vervolgens op de schermen om een visensoort te kiezen en op te geven hoeveel eieren van die vis je wilt maken. Om de vis de eitjes te laten maken moet je op de knipperende, lichtblauwe knop klikken. De eitjes worden in de vissencrèche gelegd. Als je ze daar uit wilt krijgen, zul je de draaideuren aan het einde van een van de onderwatertunnels moeten openen.

### 4.1.4 Het Ettinterrarium



De Ettins houden van hete en droge woestijnen. Deze woestijn is er met een vulkaanmachine die je desnoods kunt automatiseren door agenten aan elkaar te koppelen. Ook kun je een machine ontwerpen die de vulkaan laat

uitbarsten wanneer er een Grendel verschijnt door een creaturedetector aan de activering van de vulkaan vast te maken.

#### Vulkaan

Dit is de gevaarlijke vulkaan uit het Ettinterrarium. Zo nu en dan barst deze vulkaan uit, maar dat kun je ook automatiseren. De hete stenen die bij de vulkaanuitbarsting vrijkomen, kunnen erg pijnlijk zijn voor jouw creatures, dus kijk goed uit! Sommige dieren in het Ettinterrarium leven van de stenen.



#### Automatische vulkaan-uitbarsting

Dit is een afbeelding van het souterrain onder de vulkaan. Door nog een agent te koppelen aan de uitbarstingsknop op de vulkaan, kun je de vulkaan naar eigen goeddunken laten uitbarsten! In het bovenstaande voorbeeld barst de vulkaan uit als er een Grendel nadert. Voor een extra effect kun je de detector verplaatsen naar een verdieping hoger, precies naast de vulkaan.



### Cacbana en helmgras

De cacbana is helemaal aangepast aan de woestijn omdat ze zonder water kan leven. Alleen bij de productie van zaden heeft deze plant water nodig. Het helmgras kan zeer goed tegen de hitte en groeit op zeer droge plaatsen.

### Gnarler

Dit is de Gnarler, die ook wel bij zijn oeroude Albiaanse naam 'Hungarius Oscari' wordt genoemd. De Gnarler is het resultaat van een uniek experiment waarbij een levens-vorm is ontwikkeld die van niet-organisch materiaal kan leven. Dit dier kan daarom van steen leven. Hij haalt zijn voeding uit de mineralen die de steen bedekken.



## 4.2 Norns, Grendels en Ettins

De Shee maakte drie belangrijke diersoorten tijdens hun verblijf op Albia. Zij namen deze diersoorten met zich mee op hun reis door de ruimte. Maar de eerlijkheid gebiedt te zeggen dat de Grendels een ongelukje waren. Elk van deze creatures heeft zijn eigen digitaal DNA (dDNA), een biochemie en complexe hersenen waarmee zij kunnen leren, denken en communiceren.

### 4.2.1 Norns



Dit zijn de Norns uit het verleden die zich nog veel herinneren van de dingen die ze van de Shee hebben geleerd. Het zijn schattige, sympathieke en vriendelijke creatures die graag in elkaars gezelschap vertoeven, veel lol maken en graag op ontdekking uitgaan.

Soms komen de Norns door hun drang om dingen te onderzoeken in een moeilijk parket terecht.

### 4.2.2 Grendels

De Grendels waren een foutje van de Shee. Ze zijn per ongeluk gemaakt en vervolgens verstoten. Het zijn onaangename creatures die ziektes met zich meedragen en enorm veel plezier aan geweld beleven.

Een Grendelmoeder kreeg het voor elkaar aan boord van het ruimteschip van de Shee te komen waar ze eieren legde. Grendels houden ervan om Norns pijn te doen. Hun favoriete spel is het stelen van de eieren van de Norns. Jouw verdedigingslinie kan door de Grendels worden ondergraven doordat zij de machines die je met elkaar hebt verbonden, kunnen ontmantelen.



#### Tip – Hoe fok ik Grendels en Ettins?

Met de gensplitsermachine kun je vrouwelijke Grendels en Ettins maken. Alle eerste Grendels en Ettins zijn mannetjes. De eierenlegmachines blijven nieuwe eieren produceren wanneer de oorspronkelijke eieren kapotgaan. Zie 4.4 als je meer wilt weten over de gensplitsermachine.



### 4.2.3 Ettins

Ettins zijn vredelievende hamsteraars. Zij hebben de vervelende gewoonte jouw machines te stelen en die mee terug te nemen naar het Ettinterrarium. Zelfs zijn ze nog zo vriendelijk de machines eerst los te koppelen. Niemand weet waarom ze dat doen, maar ze doen het gewoon!

Als je merkt dat je iets kwijt bent, weet je waar je het terug kunt halen.

## 4.3 Agenten en blauwdrukken aansluiten

Tijdens het spelen van Creatures 3 zul je een heleboel machineagenten vinden, zoals de creaturedetector en de medische noodteleporter. Al deze agenten kunnen met elkaar worden verbonden, waardoor je grotere en gecompliceerdere machines krijgt. Dit is een functie met veel mogelijkheden. Er is praktisch geen grens aan wat je kunt aansluiten of wat je met jouw megamachines kunt uitvoeren. Als voorbeeld zou je een Norngeurzender in de luchtsluis kunnen plaatsen. Hiermee lok je Grendels de luchtsluis in. In de luchtsluis zou je een creaturedetector voor het detecteren van Grendels in de deur van de luchtsluis kunnen steken. Je hebt nu een machine gemaakt die automatisch Grendels aantrekt en ze vervolgens vanuit de luchtsluis hun ondergang tegemoet laat gaan.



Nog een voorbeeld is het aansluiten van een medische scanner op de medische noodteleporter. Deze agent kan zieke creatures opsporen en ze direct naar de ziekenboeg sturen. Door in de ziekenboeg een creaturedetector te gebruiken die op een radiozender is aangesloten, kun je overal in de wereld allerlei sirenes en knipperlichten laten afgaan die je waarschuwen dat er een zieke creature is gevonden en in de ziekenboeg is opgenomen.

Door een effectief gebruik van met elkaar verbonden agenten kun je veel taken automatiseren en kun je grote communicatienetwerken opzetten om jouw Norns te verdedigen tegen Grendels en om je op de hoogte te houden van de verblijfplaatsen van de Norns.

### 4.3.1 Agenten met elkaar verbinden



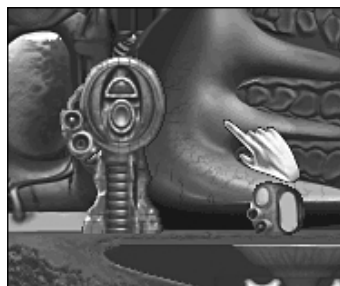
#### Stap 1: Zoek de machines met poorten op

Machines die je op elkaar wilt aansluiten, moeten een uitgangspoort en een ingangspoort hebben. Je gebruikt deze poorten voor het verbinden van agenten met elkaar.

Uitgangspoorten zijn te herkennen aan de kleine pinnetjes in het midden.

#### Stap 2: Zoek jouw machines op!

In het Nornterrarium zijn veel machineagenten die met elkaar kunnen worden verbonden. Laten we als voorbeeld een eenvoudige machine maken die een lamp laat branden wanneer je op een knop drukt. Hiervoor heb je een lamp en een knop nodig. Deze objecten zijn eenvoudig te vinden in het Nornterrarium.



#### Stap 3: Een ingangspoort op een uitgangspoort aansluiten

Je sluit deze poorten op elkaar aan door op de uitgangspoort van de knop te klikken. Als je de muis verplaatst, zie je een gestippelde lijn die de kant opgaat waar jij naartoe gaat. Je hebt de goede poort als de lijn zich van de knop verwijderd. Gaat de lijn naar de knop toe, dan heb je op de verkeerde poort geklikt. Rechtsklik dan op de knop om de bewerking te annuleren en probeer het opnieuw.



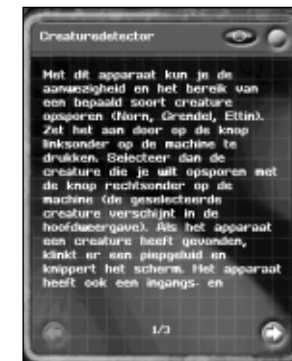
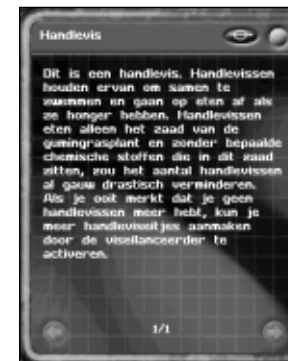
#### Stap 4: De verbinding tot stand brengen

Plaats de hand op de ingangspoort van de lamp en klik. Als het goed gaat, zie je nu een lijn tussen de poorten die de richting aangeeft.

Klik op de knop en het licht gaat branden. Zo, je hebt jouw eerste machine gebouwd.

#### Tip – Wat doet deze agent?

Als je niet precies weet wat een agent doet, druk je op F1 om de Agent Help in te schakelen en rechtsklik je op de machine!



### 4.3.2 Blauwdrukken

Nadat je een machine hebt gemaakt, kan het makkelijk zijn bij te houden tussen welke agenten je een verbinding tot stand hebt gebracht, zodat je de machine een andere keer opnieuw kunt maken. Zo zou je ook de constructiegegevens van jouw machine naar iemand anders kunnen sturen zodat zij de machine ook kunnen maken. Hiervoor kun je blauwdrukken gebruiken.



Je kunt van elke machine die je hebt gemaakt, een blauwdruk maken. Dit is heel eenvoudig. Druk op F1 voor Agent Help en rechtsklik op een van de agenten die deel uitmaken van het systeem.

Rechtsboven in het venster, aan de linkerkant van de rode sluitknop, staat de knop voor het genereren van blauwdrukken.

Als je op deze knop klikt, wordt er een blauwdruk gemaakt...

...sluit daarna het venster en de blauwdruk is klaar!







Klik je op de blauwdruk, dan krijg je een volledige beschrijving van wat je moet aansluiten om een machine te kunnen maken.

In het venster kun je een naam voor de blauwdruk invoeren en vervolgens die blauwdruk op de vaste schijf van de computer opslaan. Zo kun je blauwdrukken met andere gebruikers van Creatures 3 uitwisselen. Blauwdrukken worden opgeslagen in de map "Mijn agenten". Via het menu START onder Creatures 3 kom je bij deze map terecht.

Als je de blauwdruk van iemand anders wilt gebruiken, kopieer je die blauwdruk naar de map "Mijn agenten" en gebruik je de schepper in de

machinekamer (zie 4.4) om de blauwdruk naar jouw wereld te exporteren.

Als je deze blauwdruk naar de kopieerder in de machinekamer (zie 4.4) van het ruimteschip meeneemt, kun je alle onderdelen in één keer maken.

Bevat jouw machine vaste onderdelen, zoals bedieningsknoppen voor de lift of deuren, dan worden deze niet door de kopieerder gemaakt.

### 4.3.3 Dingen die je met elkaar kunt verbinden

Je kunt agentpoorten, zoals deuren, weermachines, eilanceerders, valdeuren, luchtsluizen en liften, op vrijwel elke machine in het gehele ruimteschip met elkaar verbinden. Je kunt een machine ontwerpen die wel voor Norns maar niet voor Grendels een deur opent of een lift roept voor Norns maar dat niet doet als er een Grendel in de buurt is.

## 4.4 De grote machines

Het ruimteschip van de Shee heeft in de machinekamer een verzameling grote machines staan. Deze machines kunnen een aantal voor jou nuttige taken uitvoeren. Dit zijn de volgende machines:

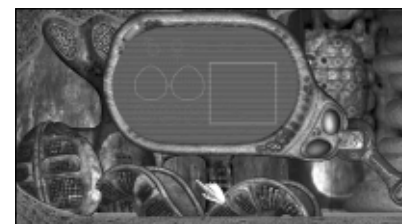
### Kopieerder



Met deze machine kun je een exacte kopie van een andere agent maken. Dit komt van pas als je van op elkaar aangesloten agenten een grote machine wilt maken, maar je een onderdeel tekort komt. Zolang je een agent hebt, kun je er met de kopieerder een kopie van maken.

### Schepper

Deze machine lijkt veel op de kopieerder, maar het verschil is dat je er zelf agenten mee maakt. Je kunt een aantal verschillende dingen selecteren en vervolgens maken.



### Gensplitser

Met deze machine kun je twee creatures samenvoegen. Je hebt bij deze machine twee capsules waarin je de creatures kunt opsluiten, en enkele besturingselementen waarmee je het samenvoegen van genen kunt beïnvloeden. Als je een Grendel in een capsule opsluit en een Norn in een andere capsule, kun je creatures maken die half Norn, half Grendel zijn.

### 4.4.1 Chemische energie en recyclers

De kopieerder, schepper en gensplitser werken op de chemische energie van het ruimteschip. Wanneer je deze machines gebruikt, wordt die chemische energie minder en duurt het even voordat deze weer is opgeladen. Op elke machine zit een metertje waarop je kunt aflezen hoeveel chemische energie er nog in die machine aanwezig is.



Chemische energie controleren



De huidige energieniveaus weergeven



Je kunt op twee manieren de energie sneller laten opladen:

### Recycle agenten die je niet langer nodig hebt



In het Nornterrarium staat een recycler. Je kunt er agenten in laten vallen en die omzetten in chemische energie door op de recycleknop te klikken.

### De machines efficiënter maken

Rondom het ruimteschip bevinden zich diverse agenten die de sleutel hebben voor het upgraden van de kopierder, schepper en gensplitser. Deze agenten kunnen alleen worden geactiveerd door Norns. Gebruik Agent Help om uit te zoeken welke machine wordt bijgewerkt wanneer je een machine vindt, en moedig vervolgens een Norn aan om de machine te gebruiken.



De machines beginnen met een efficiëntie van 0% en kunnen tot 100% worden aangepast. De efficiëntie van een machine wordt op de machine zelf weergegeven. Om ze voor de eerste keer te kunnen gebruiken, moet je een sleutel vinden.

### Tip – Ik heb een sleutel gevonden maar de machine is niet bijgewerkt!



Je ziet enkele sleutels met een stippellijn eromheen. Deze sleutels activeren andere dingen en werken de "drie grote machines" niet bij. Gebruik Agent Help om uit te zoeken wat deze sleutels doen! Er is zelfs een sleutel waarmee je directer met de Grendels en Ettins kunt communiceren.

▲ Ik vraag me af wat deze pickup doet?

## 5. INTERNET EN UITBREIDEN VAN HET PRODUCT

Creatures 3 is een uniek ontworpen programma dat je kunt uitbreiden of verder ontwikkelen. Je kunt Norns heel gemakkelijk opslaan als bestanden en die via e-mail naar andere spelers van Creatures 3 versturen. Ook kun je blauwdrukken uitwisselen. Als je wilt, kun je zelf jouw eigen agenten en creatures leren maken en die via Internet naar andere gebruikers versturen. In dit gedeelte van de handleiding worden deze aspecten van Creatures 3 kort beschreven en wordt aangegeven hoe je meer hierover te weten kunt komen.

### 5.1 Creatures uitwisselen

Met de knop Export in de Nornselector kun je een Norn op de vaste schijf van de computer opslaan. De Norn wordt dan opgeslagen als een bestand. Dit bestand kun je vervolgens via e-mail naar iemand anders sturen of bewaren voor later.

#### Een Norn exporteren:

1. Open de Nornselector
2. Selecteer de creature die je wilt exporteren (de rode pijl)
3. Klik op de minknop



#### Een Norn importeren:

1. Open de Nornselector
2. Klik op de plusknop
3. Selecteer de Norn die je wilt importeren

Geëxporteerde Norns komen in de map "Mijn Creatures" te staan (deze map open je via het menu START).

Wanneer je eenmaal de juiste sleutel in de wereld hebt gevonden, kun je vanuit de gensplittermachine in de machinekamer zelfs Ettins en Grendels en jouw eigen creatures exporteren.

De exportbestanden voor creatures zijn behoorlijk groot, maar kunnen gemakkelijk worden gecomprimeerd. Je kunt deze bestanden dus het beste comprimeren met een compressieprogramma (bijvoorbeeld WinZip). Er zijn veel compressieprogramma's die je kunt downloaden van Internet.



## 5.2 Creatures ontwikkelen

De agenten in Creatures 3 worden "autonome agenten" genoemd. Je kunt met een speciale programmeertaal, CAOS genaamd, jouw eigen agenten ontwikkelen. Als je met CAOS wilt leren werken, kun je je aanmelden bij het gratis programma voor het ontwikkelen van creatures (het CDN). Zie [www.creatures.co.uk](http://www.creatures.co.uk) voor informatie over het CDN. Zo kom je bij het ontwikkelteam van Creatures 3 die jouw vragen kunnen beantwoorden.

Als je niet wilt leren programmeren, maar je bent wel geïnteresseerd in andere aspecten van het programma, kun je gaan spelen met het digitaal DNA (dDNA) van Creatures 3. Dit kun je doen door selectief te kweken met de gensplitser in de wereld van de creatures of door het dDNA rechtstreeks te bewerken met de geneditor van de geneticakit. Dit is een ingewikkeld programma dat on line via het CDN kan worden aangeschaft. Als je echter eerst meer over het een en ander wilt weten, kun je op Internet proberen geneticaprogramma's van andere leveranciers op te zoeken voordat je een toepassing gaat aanschaffen.

Het kan geen kwaad op Internet rond te snuffelen om te zien wat andere spelers hebben gemaakt. Hier kun je een schat aan nuttige informatie, agenten en andere typen creatures vinden die je kunt downloaden.



## CREDITS

### Bij Creature Labs, Ltd. (Een divisie van Gameware Development Ltd.):

Concept en ontwerp van Creatures 3	Toby Simpson
Aanvullend ontwerp	Claudio Berni, Mark Ashton, Robert Dickson, Francis Irving, Barnaby Green, Ashley Harman, Lee Singleton, David Bishop en het ontwikkelingsteam van Creatures 3
Hoofdprogrammeur en het fysicasysteem	Robert Dickson
Hoofdtechnicus agenten	Mark Ashton
Hoofdgraficus	Claudio Berni
Software-engineering en ontwikkelprogramma's	Francis Irving, Guy Tristram, Daniel Silverstone, Gavin Buttimore, David Bhowmik
Neurologische/biologische componenten	Gavin Buttimore, David Bhowmik
Aanvullende engine-ontwikkeling	Alima Adams, Ben Campbell
Ontwerp agenten	Barnaby Green, Ashley Harman
Aanvullend ontwerp agenten	John Ferguson
Art director	Colin Swinbourne
Grafische vormgeving	Claudio Berni, Timothy Mews, Colin Swinbourne, Sean Nicholls, Ceri Llewellyn
Gebruikersinterface	Nathan Thomas
Aanvullende grafische afbeeldingen	Nathan Thomas, Paul Simon, Oliver Dunn, Barnaby Green
Genetische constructie	Eric Goodwin, Helen Burchmore
Aanvullende neurologie	Dylan Banarse
Concept inleidingsfilm	Colin Swinbourne
Vormgeving inleidingsfilm	Claudio Berni
Muziek en postproductie	Peter Chilvers
Man in Pak	Howard Newmark



---

Hoofd ontwikkeling	Ian Saunter
Manager kwaliteitsbewaking	Paul Dobson
Kwaliteitsbewaking	Ben Gonshaw, Barry O Sullivan, Rupert Young
Met dank aan	Ben Simpson, Lisa de Araujo, Henry's Bar and Café in Cambridge

Geproduceerd en geregisseerd door Toby Simpson

### **Bij Mindscape:**

Uitvoerend producent	Bret Berry
Hoofd ontwikkeling	David Bishop
Producer	Lee Singleton
Productieassistent	Dan Achterman
Kwaliteitsbewaking	Mark Hilton (Manager), Derek Holt, Iain White, Ollie White, Peter Mossman
Testafdeling van Mindscape	David Costa (Manager), Trev Markle, Scott Caron, Paul Brandt, Andy Davies, Joe Spitzer
Lokalisatie	Vincent Navizet, Jorg Becker, Sandra Rijnhart, Pierre-Francois Boselli, Louise Gertsch, Maria Fernandez, Sylvain Cassini, SDL International, Nadia Robinet, Mirjam Eulen, Gabrielle Dekker
Executive Vice President	Chuck Kroegel
Vice-president Marketing	Caryn Mical
Productmanager	Anthony Parkins
Overige marketingondersteuning	Kristen Agin, Catriona Patton
Grafische vormgeving	Steve Longdale
Public Relations	Paul Kluge, KC Conroe
Documentatieondersteuning	Mark Whisler
Speciale dank aan	Debbie Minardi, Patrick Baroni



### **ONDERSTEUNING**

Een Mindscape 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 van 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 programwijzigingen 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 dat op uw CD-Rom staat.

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

Uiteraard kunt u bij verdere vragen of voor ondersteuning contact opnemen met onze helpdesk. Zij kunnen u echter alleen dan ondersteuning aanbieden wanneer zij de bijgevoegde Ondersteuningskaart ingevuld hebben ontvangen. U kunt uw vragen