

***seconda parte, divertitevi, mi raccomando!

LA COMUNICAZIONE

Quando le vostre creature cominceranno ad avere un vocabolario abbastanza ampio, potrete iniziare a creare delle frasi per dare loro alcuni ordini: potrete infatti comandargli di dormire, di mangiare e perfino di attaccare i Grendels. Questi ordini dovranno essere semplici e facili da comprendere. Un ordine tipo contiene un soggetto, un verbo e un complemento.

Ad esempio:

Ciccino tira battello: il Norn Ciccino farà andare verso sinistra il battello.

Arturo corre sinistra: il Norn Arturo correrà verso sinistra.

Ciccina viene papà: Ciccina raggiungerà la mano (se l'avete chiamata papà).

Arturo: questo corrisponde all'ordine Arturo vieni. Ma per iniziare a farvi ubbidire nella maniera più decorosa dai vostri Norn dovrete prima insegnargli la disciplina.

Ecco il tipico ordine che vi troverete a impartire al norn. Tutto ciò che dovrete fare sarà digitare la frase e poi premere invio, oppure in alternativa selezionarne una già impartita dall'apposito menù. E se non ubbidisce son dolori!

Questo è un ordine un poco balzano, ma vi posso garantire che, con mio

immenso stupore, è stato eseguito alla lettera. Potenza dell'intelligenza artificiale.

LA DISCIPLINA

Una cosa è sicura: i Norn non sono dei robot, ma delle creature indipendenti, che possono obbedire o seguire l'ordine secondo il loro carattere.

Per farvi obbedire, bisognerà spesso ripetere gli ordini molte volte e ricompensare i Norn obbedienti con una carezza. Se il Norn si intestardisce a disobbedirvi dategli uno scapaccione, per ricordargli chi è il padrone. Più botte gli darete più sarà difficile che vi disobbedisca, ma se esagererete con le maniere forti, il Norn diventerà scontroso (una specie di Bossetti, non lo volete, vero? NdXAM).

Come alternativa alle azioni dirette (carezza o sculacciamento) ci sono gli ordini 'Ciccina si' e 'Ciccina no'. Fate attenzione a quando infliggete una punizione, infatti se in quel momento il Norn stava mangiando, la prenderà come un'azione sbagliata e non vorrà più rifarlo (e un Norn che non mangia è un Norn morto...).

Ti decidi o no a venire a vedere il filmينو?
Spack! A parte tutto non è consigliabile massacrare troppo i vostri animaletti, dato che con la violenza ingiustificata non otterrete nulla (sono un legale-legale, si capisce?).

I NORN CRESCONO

I Norn non sono eterni e anche se li manterrete in buona salute, vivranno per non più di 15 ore. Durante questo tempo passeranno attraverso 5 stadi:

1. Neonato

Marciano a quattro zampe, sono molto sensibili alle malattie e non sanno niente. Utilizzate il computer per insegnargli i verbi ed evitate qualunque contatto con i Grendels.

2. Bambino

Dopo circa venti minuti diventano dei bambini in quanto iniziano a camminare eretti. Sono più indipendenti e più curiosi di scoprire il mondo che gli sta intorno. Sono anche meno soggetti alle malattie.

3. Adolescente

Dopo cinquanta minuti i Norn divenuti adolescenti, cominciano ad interessarsi al sesso opposto. Dei segni di mutazioni genetiche possono apparire e possono anche essere delle malattie.

4. Adulto

Dopo un'ora e venti i Norn entrano nell'età adulta. Questa è l'età che dura di più. Resistono bene alle malattie e sono pronti a riprodursi.

5. Anziano

Tra le dieci e le quindici ore di vita, i Norns diventano vecchi, sterili e si muovono lentamente rimanendo frequentemente vittime di malattie. Alla fine, che lo vogliate o meno, i Norn muoiono di vecchiaia.

Armando ha fame di esplorazione e sono riuscito a farlo giungere in prossimità di quella pianta di pomodori. Se ne mangiasse uno, la sua fame sarebbe presto convertita in qualcosa di più piccante...

IL NUTRIMENTO

Il nutrimento è un importante elemento per preservare la salute dei Norn. Utilizzate il kit della salute per vedere quanto un Norn abbia fame. Se le indicazioni sono notevoli in tal senso, occorre nutrirlo con gli alimenti che si trovano in Albia. Cinque prodotti sono commestibili, ma solo quattro tra questi hanno effetto sulla fame, mentre i pomodori agiscono solo sulla sessualità. Un Norn veramente affamato avrà un coefficiente di "fame" a 256 (è il massimo).

Se mangia delle carote, la sua fame si ridurrà di 100 (arriverà quindi a 156). Il formaggio è il miglior alimento in quanto taglia quasi del tutto la fame (-250!) e procura 150 calorie. Purtroppo lo si trova in piccole quantità in Albia e viene consumato molto velocemente. Nel kit di salute di ciascun Norn ci sono 12 pezzi di formaggio: utilizzateli in caso di emergenza assoluta. Le carote sono la sorgente di alimentazione migliore, dato che non mancheranno mai nel giardino. Ai Norn non piacciono molto, ma dovrete fare in modo che

si adeguino, con le buone o con le cattive (un po' come vostra madre con la minestra ndXAM).

Il miele è un alimento un po' particolare, perché, anche se i Norn lo adorano, li nutre molto poco (solo 40 calorie). Il miele lo si trova in alcuni barattoli che, quando sono vuoti, possono essere riempiti con l' aiuto delle api (quando un barattolo è vuoto, lo si vede in quanto è rovesciato). Un consiglio è quello di spargere i barattoli per tutto Albia e di marcarli come luoghi preferiti (grazie al menù "Camera"): in questo modo li si possono controllare, riempire e restituire ai Norn molto velocemente.

Tra gli alimenti preferiti dai Norn, troviamo il miele il quale, come sostiene mia nonna, fa bene alla gola. Ne troverete in gran quantità sopra il luogo natio, ma potrete giungervi solo dopo un lungo peregrinare.

IL MONDO DI ALBIA

Il mondo di Albia è costituito da un ambiente delle dimensioni di una quindicina di schermi di larghezza per tre di altezza. Ci si muove per Albia seguendo i Norn e ci si può spostare attorno a loro per un spazio limitato. Per spostarsi all'interno del mondo senza seguire un Norn occorre stabilire dei luoghi preferiti, utili in particolare perché permettono di andare da un luogo all'altro (magari anche parecchio distante) molto velocemente per vedere che succede. Purtroppo non si possono memorizzare che 5 luoghi (l'incubatore è obbligatoriamente nella lista); il mio consiglio, quindi, è quello di scegliere almeno il giardino e gli alveari, per prendere il cibo.

Oggetti utili? Eccovene una lista di quelli che potete trovare in Albia con la relativa funzione:

Il computer, per insegnare le azioni ai Norn.

L'incubatore, per far schiudere le uova.

Gli alveari, per riempire i barattoli di miele.

La distilleria, per riempire i bicchieri di alcool.

Il pallone, la trottola, il cannone, ecc., giochi che permettono ai Norn di non annoiarsi.

Il pianoforte, la radio, il giradischi, ecc., la musica piace molto ai Norn.

Lo schermo e il proiettore: aprite lo schermo e accendete il proiettore per distrarre il Norn.

Il giardino: dove si trovano i limoni e le carote.

La doccia: per i Norn affaticati che hanno caldo.

Il fuoco in cucina, la pendola: per calmare un Norn.
Gli ascensori, il sottomarino, ecc.: mezzi di trasporto.

Armando è un tipo intraprendente e ama esplorare il mondo; tra le sue prime esperienze va annoverato un viaggio in sottomarino. Quanti di voi possono vantare un viaggio in sommergibile all'età di tre anni?

Che c'è di meglio di un bel viaggetto in funivia per raggiungere le lande lontane? Purtroppo tra di esse non è incluso l'incantevole paesaggio dello sfondo.

***aridaje, lo spazio è cattivo e le trasmissioni vengono di nuovo sospese sino a file da definirsi. Diciamo sul crea3.doc...