

## **CREATURES: CONSIGLI PER GLI ACQUISTI**

Che il mese di Gennaio sia stato quello del flambeT – nonostante il terrificante freddo invernale – penso sia ormai chiaro a tutti, visto e considerato il tomo che vi siete trovati tra le grinfie. Come se tutto ciò non fosse stato sufficiente, nella gran cagnara di fine numero scorso, il supergatto ebbe la bella pensata di aumentare a 4 il numero delle solle, demandando al sottoscritto – già in procinto di partire con la propria muta di renne per il giro del 25 – la stesura delle due rimanenti nella pazzia di due giorni. Fu così che, in preda alle convulsioni più impensate (anche in vista del clamoroso concerto del barone a base di fiumi di birra e alcolici fuori dal comune in data venerdì 19, risoltosi poi in un bluff di proporzioni epiche all'interno di un non meglio definito oratorio/bambinaia nel quale il MAO in fase di ballo passava di un metro abbondante il resto della masnada), decisi di rispolverare i consigli per un vecchio classico, che dovrebbe essere stato gradito a tutti coloro che hanno adottato un Tamagotchi.

A questo proposito ringrazio Daniele Venzano di Genova che ha spedito tre E-mail prima di riuscire a farmi arrivare questi trucchetti; infine, dopo essere stato costretto a chiudere il National in tempi molto lontani dall'effettiva uscita del numero e aver lasciato un buon numero di richieste (quelle giunte dopo il 10) senza risposta, ricevetti la comunicazione dal suddetto capo con il consueto candore: "le solle non servono più". Maleducazione farmelo sapere prima? Il risultato è che Creatures è finito sul numero che avete tra le mani e Monkey 3 pure.

Spero che quanto segue riesca ad alleviare il mio immane dolore...

Massimo "XAM" Svanoni

### **LA NASCITA DI UN NORN**

I Norn nascono dalle uova; all' inizio del gioco, dovete pertanto utilizzare una delle 6 uova del dischetto. Non fate schiudere tutte le uova in un sol colpo, ma sceglietene solo una o due per cominciare, dato che è piuttosto difficile occuparsi di tanti norn alla volta (inoltre le CPU un po' più lente inizieranno a perdere colpi). Più tardi, quando i vostri Norn saranno in età di riprodursi delle uova appariranno sullo scenario, indicando che stanno per nascere altri piccoli Norn. Le uova si schiederanno in cinque minuti, a meno che voi non le tocchiate: in questo caso, bisogna assolutamente metterle nell' incubatore. Quest' ultimo è sicuramente il modo più veloce per far schiudere le uova ed è buona pratica usarlo sempre.

Alla nascita i bebè Norn sono molto attenti a voi, o meglio alla mano che vi rappresenta nel mondo di Albia. La prima cosa da fare è di dare un nome al vostro Norn e di registrare la sua nascita grazie al kit del proprietario (il pulsante con la piccola chiave). Fatto questo il Norn vi risponderà se lo chiamerete per nome. Portatelo quindi al computer per educarlo.

Questo è l'inizio della vostra meravigliosa avventura; non è necessario utilizzare l'incubatrice, è solamente un modo per fare più in fretta.

### **IL COMPUTER**

Il computer si trova sopra la cucina. E' un passaggio obbligato per l' educazione dei Norn in quanto è l' unico modo di fargli imparare dei verbi. Per attirare il piccolino verso il computer utilizzate un gioco come il pallone per catturare la sua attenzione e conducetelo all' ascensore vicino all' incubatore. Dopo di che fate salire l'ascensore, utilizzate ancora il pallone per portarlo vicino al computer e fate scendere l'ascensore in modo da tagliargli la via di fuga. Il computer permette di imparare 14 verbi. Bisogna

assolutamente che il Norn li impari tutti. Utilizzate i pulsanti del computer finché il Norn non ripete ciascun verbo senza fare errori. Quando comincia a pronunciarli correttamente, fateglieli ripetere ancora almeno tre o quattro volte per farglieli entrare bene nella memoria. Inoltre una piccola carezza dopo ogni verbo imparato non fa assolutamente male. Se non passate attraverso questa fase di apprendimento, il Norn imparerà alcuni verbi dagli adulti, ma li pronuncerà male, e addirittura rischierà di far regredire questi ultimi, facendoli parlare come i bebè (come succede a FBS quando si trova dinanzi a un infante ndXAM)). Potrete anche constatare che il Norn giocherà con i pulsanti più in basso, non preoccupatevi, è un segno di curiosità promettente. Ecco il computer; i pulsanti sono molto semplificati: ripetizione dell'ultimo concetto, prossimo e precedente. Comunque la potenza è quella di un P233 MMX con scheda 3Dfx (sapete com'è, l'intelligenza artificiale pretende parecchio in termini di risorse...).

I norn vi riconoscono nella mano dispensatrice di carezze e scapellotti. Mentre la staranno osservando potrete insegnargli il vostro nome; sarà un soddisfazione ascoltarli mentre si rivolgeranno a voi per qualche ragione.

**ATTENZIONE, NOTA IMPORTANTE:** il verbo "tirare" significa far salire un ascensore o far andare verso sinistra gli altri mezzi di trasporto; il verbo "spingere" significa far scendere un ascensore o far andare verso destra gli altri mezzi di trasporto.

### **L' APPRENDIMENTO DELLE PAROLE**

Dopo i verbi occorre fare imparare al Norn i nomi degli oggetti che le circondano in Albia. Più nomi insegnerete alle vostre creature, più queste potranno esprimersi meglio e saranno in grado di fare più cose.

Attivate la vista del Norn (il pulsante con l'occhio) per sapere cosa sta guardando. La prima cosa da far imparare alle creature è il vostro nome: il Norn interagisce con voi tramite la mano, quindi appena vedete che la sta guardando, scrivete il nome che volete assumere (per esempio papà (originalissimo!)) e premendo INVIO, ripetetelo più volte premendo CTRL + S finché non lo ripete correttamente. A questo punto procedete con tutti gli oggetti di Albia che incontrate e che volete insegnare al Norn, utilizzando il comando 'guarda' (il Norn guarderà l'oggetto vicino alla mano come ha imparato dal computer). È importante fare attenzione all' oggetto a cui il Norn sta guardando nel momento in cui state cercando di fargli imparare il nome, in quanto se la sua attenzione è posata altrove, rischiate di insegnargli il nome sbagliato. Se ciò accade malgrado tutti i vostri sforzi, niente paura, basta che gli insegniate il nome giusto e quello sbagliato sparirà come d' incanto.

Quello che vedete nel piccolo riquadro è la visuale del vostro piccolo amico, o meglio ciò che in quel momento ha catturato la sua attenzione. Digitandone il nome potrete fare in modo che l'animaletto lo associ all'oggetto in questione per eseguire un vostro eventuale ordine successivamente.

Tra gli oggetti più curiosi troviamo i giocattoli che sono una vera e propria fonte di intrattenimento per i piccoli. Rita si è impossessata sin dai primi minuti di vita della palla e non intende sbarazzarsene, anche se ora è incuriosita dal triciclo volante. Un'altra fonte di attrazione notevole è rappresentata dalla musica.

### **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 sì' 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 filmino? 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 fanno 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 vanare 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.

## **I GREDEL**

I Grendel sono una minaccia per i Norn in quanto sono sporchi, brutti, cattivi (anche peggio del Silvestro in chiusura numero ndXAM) e possono trasmettere delle malattie, inoltre mangiano il nutrimento che mettete amorevolmente da parte per i Norn. I Grendel non si riproducono, ma sono generati da una creatura mostruosa (!) che vive nell'albero sopra la spiaggia. La sola funzione dei Grendel è quella di avvicinare i Norns, infettandoli e attaccandoli. Non c'è granchè da fare contro di loro se non allontanare i vostri Norn con i mezzi di trasporto più veloci (come gli ascensori), anche se spesso e volentieri si lasceranno prendere dal panico, oppure i Grendel stessi saranno più veloci e potrebbero farvi imbufalire. Se non altro li potrete prendere a botte finchè volete, ma questo non porterà gran giovamento alla vostra situazione e, oltre a farli infuriare, alimenterete ulteriormente la polemica della violenza nei videogiochi. Lo volete davvero? Se siete tra quelli che optano per la resistenza, sappiate che non c'è che un Grendel per volta, ma potete giurare sul fatto che sarà più che sufficiente a crearvi i vostri grattacapi.

Ecco la minaccia infida! Il Grendel è cattivo, è puzzolente e trasmette malattie, ma non è stupido ed è in grado di esplorare il mondo di Albia esattamente come i vostri Norn. Quando prenderà di mira uno degli animaletti, sarà dura farlo desistere e metterli in salvo.

## **LA RIPRODUZIONE**

Quando i Norn diventano adulti, sono in grado di riprodursi. Potete constatarlo dal kit di riproduzione: i maschi inizieranno a produrre del testosterone e le femmine degli estrogeni (gondatropina). Quando incontrano uno dei loro simili, inizieranno a pomiciare in segno di amore (si sente un sonoro 'smack') e se le loro pulsazioni sessuali sono forti, si sentirà anche un bel 'pop' (?) a indicare l'avvenuto atto sessuale. Se volete lanciarvi nell'allevamento indiscriminato, sappiate che per ottenere rapidamente delle uova, c'è bisogno di un maschio e due o tre femmine (questa è la proporzione; chiaro che potete anche triplicare il numero, ma poi sono cavoli vostri). La femmina resterà incinta per quattro o cinque minuti come indica la cifra apparsa nel ventre nel kit di riproduzione. In seguito al parto, questa cifra si ridurrà sempre di più fino a scomparire, il che significa che la femmina ha recuperato le forze. Durante tutta la gravidanza bisogna tenere la femmina lontana dai Grendel e dalle altre piante velenose, onde evitare il rischio di perdita del piccolo. Più avanti nel gioco potete anche provare a far accoppiare Norn con codici genetici scelti da voi in modo da creare delle creature con nuove caratteristiche (tra le altre cose potete trovare nel sito internet dedicato al gioco qualche uovo preconfezionato).

Domanda domandona: che cosa fanno due Norn biotti (non che in genere siano vestiti, ma così rende meglio) sotto la doccia? La risposta la potete trovare nel Kit dell'Allevatore...

## **LA MALATTIA**

I Norn sono delle piccole bestioline fragili e si possono ammalare di molte malattie. Per sapere di quali malattie soffre un Norn andate a vedere il kit scientifico. La seconda cartella, quella con un atomo, permette di utilizzare 4

indicatori a scelta per diagnosticare la malattia. Se è presente della Glycotoxina nel sangue vuol dire che è stato contaminato da un Grendel e può anche abbassarsi la temperatura corporea, mettersi a tossire o starnutire. La prima cosa da fare quando un Norn è malato, è metterlo in quarantena per evitare epidemie; per curarlo potete utilizzare dei prodotti naturali, o chimici (In questo caso utilizzate la siringa del kit scientifico). Questo metodo è consigliato quando la forza di un Norn è inferiore al 15% (questa cifra appare nella finestra principale, in basso a destra). La siringa può iniettare trenta dosi di uno stesso prodotto, scelto tra i seguenti.

Prodotto: Effetto (per 1 dose, 1 siringa = 30 dosi).

Energia: +2 glucosio, +1 sveglia.

Adrenalina: +2 adrenalina.

Analgesico: -2 sofferenza, +1 sonno.

Sciroppo: -2 vitamina A, +2 sonno.

Sonnifero: +2 sonno.

Eccitante: -1 glucosio, -2 sonno, +1 adrenalina.

Antiossidante: +1 sveglia.

I Kit sono utili per monitorare i vostri Norn; in quello della scienza in particolare potrete farvi un'idea delle sue sensazioni e agire di conseguenza.