

# SPÖRE™



## Varování týkající se epilepsie

**Toto varování si přečtěte před použitím hry nebo předtím, nežli hru dovolíte hrát svým dětem.**

Někteří lidé jsou v běžném životě náchylní k epileptickým záchvatům nebo ztrátě vědomí, jestliže jsou vystaveni určitým blikajícím světlům nebo světelným vzorům. Takoví lidé mohou dostat záchvat při sledování televizního obrazu nebo při hraní určitých videoher. Taková situace může nastat i v případě, jestliže osoba nemá žádný zdravotní záznam o epilepsii a nebo epileptický záchvat nikdy neměla. Pokud se u kohokoli ve vaší rodině někdy projeví symptomy týkající se epilepsie (záchvaty nebo ztráta vědomí) při vystavení blikajícím světlům, poté si před hraním hry promluvte se svým lékařem.

Doporučujeme, aby rodiče sledovali, jak často jejich děti videohry hrají. Pokud se u vašeho dítěte při hraní hry projeví kterýkoli z následujících symptomů: závrat, rozostřené vidění, svalové nebo oční tiky, ztráta vědomí, desorientace, jakýkoli samovolný pohyb nebo křeč, OKAMŽITĚ ukončete hru a kontaktujte svého lékaře.

### Bezpečnostní opatření během používání

- ☞ Nestůjte příliš blízko obrazovky. Posadte se do dobré vzdálenosti od obrazovky, tak daleko, jako to délka kabelu umožňuje.
- ☞ Dávejte přednost hraní na menší obrazovce.
- ☞ Jestliže jste unavení nebo jste nevyspaní, vyhněte se hraní hry.
- ☞ Ubezpečte se, že místnost, ve které hrajete, je dobře osvětlená.
- ☞ Při hraní hry si každou hodinu odpočiňte alespoň na 10 až 15 minut.

# Instalace hry

**POZNÁMKA:** Systémové požadavky jsou uvedeny na [www.spore.com/systemrequirements.html](http://www.spore.com/systemrequirements.html).

**POZNÁMKA:** Pokud jste si dříve instalovali samostatnou hru Spore™ Creature Creator, před instalací plné verze hry Spore™ tuto musíte nejdříve odinstalovat. Veškeré přířerky jsou uloženy do složky **Mé dokumenty** (nebo **Dokumenty** u Windows Vista™) \ **Moje Spore výtvoř** \ **Výtvoř**

## Při instalaci na PC (pomocí disku):

Disk vložte do diskové jednotky a řiďte se pokyny na obrazovce.

Jakmile hru instalujete, můžete ji spustit pomocí nabídky **START**.

Hry na systému Windows Vista™ jsou umístěny v nabídce **Start > Hry** a na dřívějších verzích systému Windows™ v nabídce **Start > Programy** (nebo **Všechny programy**).

## Při instalaci na PC (uživatelé EA Store):

**POZNÁMKA:** Chcete-li získat více informací o nákupu přímého stažení u EA, navštivte [www.ea.com](http://www.ea.com) a klikněte na odkaz DALŠÍ INFORMACE O PŘÍMÉM STAŽENÍ.

Jakmile aplikace EA Download Manager stáhne hru, klikněte na ikonu, která se zobrazí, a řiďte se pokyny na obrazovce.

Hru spusťte (jakmile je instalace u konce) přímo z aplikace EA Download Manager.

**POZNÁMKA:** Pokud jste si titul již zakoupili a chcete jej instalovat na jiném PC, nejdříve si stáhněte a nainstalujte aplikaci EA Download Manager na druhém PC a poté aplikaci spusťte a přihlaste se k této pomocí svého účtu EA. Zvolte příslušný titul ze seznamu, který se vám zobrazí, a klikněte na tlačítko start, čímž zahájíte stahování hry.

## “Záplatování” Spore

Hráči na PC budou mít čas od času možnost stažení záplat či aktualizací, které budou řešit určité skryté chyby, vylepšovat hratelnost, a další. Chcete-li dostávat automatická upozornění na záplaty, které jsou pro vaši hru dostupné, musíte si nejdříve nainstalovat aplikaci EA Download Manager (EADM). Tuto operaci můžete provést v rámci procesu instalace hry Spore nebo kdykoli později stažením a instalací EADM z adresy

**[www.ea.com](http://www.ea.com).**

EADM vyžaduje online registraci, což můžete udělat přímo z hry.

# Spuštění hry

Při spuštění hry Spore doporučujeme si hru zaregistrovat. Registrace vám umožňuje sdílet obsah hry Spore, který vytvoříte, přistupovat k obsahu vytvořenému dalšími hráči a přístup k aktualizacím záplat, nového obsahu, a další.

**PŘIPOJENÍ K INTERNETU, ONLINE AUTORIZACE A LICENČNÍ UJEDNÁNÍ PRO KONCOVÉHO UŽIVATELE VYŽADOVANÉ PRO POUŽÍVÁNÍ HRY. CHCETE-LI PŘÍSTUPOVAT K ONLINE FUNKCÍM, MUSÍTE SE REGISTRovat POMOCÍ PŘILOŽENÉHO SÉRIOVÉHO KÓDU. NA JEDNU HRU MŮŽETE POUŽÍT POUZE JEDNU REGISTRACI.**

**PODMÍNKY A UJEDNÁNÍ EA A AKTUALIZACE FUNKCÍ NALEZNETE NA [WWW.EA.COM](http://WWW.EA.COM). MINIMÁLNÍ VĚK PRO ONLINE REGISTRACI JE 13 LET. EA MŮŽE STÁHNOUT ONLINE FUNKCE PO LHŮTĚ 30 DNŮ OD VYSTAVENÍ UPOZORNĚNÍ NA [WWW.EA.COM](http://WWW.EA.COM).**

## Spuštění hry Spore (s již zasunutým diskem v jednotce):

1. Zavřete veškeré programy a úkoly běžící na pozadí (viz Tipy pro vylepšení výkonu na p. 65, kde jsou uvedeny další informace).
2. **Pro PC:** Hry na systému Windows Vista™ jsou umístěny v nabídce **Start > Hry** a na dřívějších verzích systému Windows™ v nabídce **Start > Programy** (nebo **Všechny programy**).

**POZNÁMKA:** Ve stylu nabídky Start u Windows Vista Classic jsou hry umístěny v nabídce **Start > Programy > Hry > Průzkumník her**.

3. Při zobrazení obrazovky s registrací se můžete přihlásit ke svému stávajícímu účtu ea.com nebo vytvořit nový; poté zadejte jméno pro Spore (dle svého výběru).

**POZNÁMKA:** Pro přístup k online obsahu si musíte zvolit jméno a heslo.

4. Zobrazí se obrazovka Galaxie (viz p. 6). Chcete-li začít novou hru, klikněte na planetu. (Můžete také zvolit VYTVOŘIT, čímž vstoupíte do Spore TVOŘENÍ.)
5. Zvolte si svoji počáteční hvězdu (a s touto si zvolte její příslušnou domovskou planetu).
6. Jakmile se poprvé vydáte na cestu, začínáte v Buněčné fázi. V následujících nových hrát můžete začít v jakékoli fázi až po poslední fázi, kterou jste hráli v kterékoli vámi uložené hře.

|   |                   |
|---|-------------------|
| 1 | Buněčná fáze      |
| 2 | Fáze vývoje tvorů |
| 3 | Kmenová fáze      |
| 4 | Fáze civilizace   |
| 5 | Vesmírná fáze     |

7. Zadejte název své planety, zvolte úroveň obtížnosti z rolavací nabídky a klikněte na pravou šipku.  
Další informace naleznete v Moje cesta vývoje na p. 7.
8. Po přehrání úvodu můžete začít hrát hru.





# Obsah

|    |                              |
|----|------------------------------|
| 2  | INSTALACE HRY                |
| 3  | SPUŠTĚNÍ HRY                 |
| 6  | HLAVNÍ OVLÁDACÍ PRVKY        |
| 6  | VÍTEJTE VE SPORE™            |
| 13 | NASTAVENÍ                    |
| 14 | ROZPOUTEJTE SVOJI KREATIVITU |
| 14 | SPORE TVOŘENÍ                |
| 32 | PLÁNOVAČE A ARCHITEKT        |
| 36 | BUNĚČNÁ FÁZE                 |
| 39 | FÁZE VÝVOJE TVORŮ            |
| 44 | KMENOVÁ FÁZE                 |
| 49 | FÁZE CIVILIZACE              |
| 54 | VESMÍRNÁ FÁZE                |
| 62 | SPOREPEDIE                   |
| 65 | TIPY PRO ZLEPŠENÍ VÝKONU     |
| 66 | ZÁKAZNICKÁ PODPORA           |
| 67 | ZÁRUKA                       |

## Zůstaňte ve hře a registrujte se u EA!

Vytvořte si členský účet společnosti EA a zaregistrujte tuto hru pro získání cheatů a herních rad od společnosti EA – je to rychlé a snadné!

Zaregistrovat se můžete už během instalačního procesu anebo přes odkaz na elektronickou registraci, který naleznete v nabídce při spuštění hry. Anebo můžete také navštívit naši webovou stránku [www.gamerreg.ea.com](http://www.gamerreg.ea.com) a přihlásit se již dnes!

**POZNÁMKA:** Registrací této hry ke svému členskému účtu EA se mezi vaše podrobnosti „Můj účet“ EA ukládá zároveň i kopie sériového čísla vaší hry, můžete se tedy na ni kdykoliv v budoucnu odvolat, bude-li třeba.

# [www.spore.com](http://www.spore.com)

# SPÖRE™



# Hlavní ovládací prvky

| Funkce                                                                                   | Ovládání                         |
|------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|
| Pohybování dopředu/dozadu/doleva/doprava                                                 | W/S/A/D nebo šipky na klávesnici |
| Pauza                                                                                    | P nebo ~                         |
| Přeskočit předělovou scénu/Otevřít menu s nastavením                                     | ESC                              |
| Vyfotit obrazovku                                                                        | C                                |
| Spustit/ukončit videozáznam                                                              | V                                |
| Zobrazit/skrýt Průvodce SPORE                                                            | H                                |
| Zobrazit/skrýt Historii                                                                  | T                                |
| Zobrazit/skrýt Sporepedii                                                                | B                                |
| Otevřít Moji sbírku (Buněčná fáze)/Otevřít Záznam misí (od fáze Kmenové až po Vesmírnou) | L                                |
| Uložení hry                                                                              | CTRL + S                         |

**POZNÁMKA:** kompletní seznam klávesových zkratk naleznete na [www.spore.com](http://www.spore.com)

## Vítejte ve Spore™

Spore je váš soukromý vesmír. V tomto vesmíru můžete vytvářet a vyvíjet život, zakládat kmeny, budovat civilizaci a dokonce formovat nové světy.

Spore se skládá z pěti fází, z nichž každá odpovídá jedné z fází evoluce: buňka, živočich, kmen, civilizace a vesmír. Každá fáze představuje nové výzvy a úkoly.

Život začínáte jako malá buňka a až projedete i všechny následující fáze, stane se z vás galaktický bůh. Jakmile se v některé ze svých uložených her dostanete do nové fáze, zpřístupníte si ji a budete v ní později kdykoliv moci začínat.

Ve Spore máte také k dispozici celou řadu nástrojů na vytváření mnoha věcí. K těmto nástrojům se dostanete prostřednictvím tlačítka TVOŘENÍ v menu galaxie – můžete vytvářet kteroukoliv součást vašeho vesmíru: příšerky, vozidla, budovy a dokonce i kosmické lodě. Uložené výtvořby se ukládají do Sporepedie a jsou vám k dispozici během hraní kterékoliv z fází hry.

### Obrazovka Galaxie

- 1 Spustit novou hru
- 2 Otevřít Spore Tvoření
- 3 Sdílet
- 4 Načíst uloženou hru
- 5 Zobrazit volby
- 6 Otevřít Sporepedii
- 7 Přihlásit či odhlásit



V hlavním menu galaxie můžete spustit novou hru, nebo z něj také můžete vstoupit do jednotlivých Tvoření hry Spore, ve kterých můžete vytvářet obsahy, kterými se budou plnit ekosystémy planet, civilizace, atd.

🌀 Klinutím na Tvořit se přesunete přímo do Tvoření Spore. Vyberte si Tvoření Spore, které chcete spustit. Více informací naleznete v sekci Spore Tvůrce na str. 14.

## Vaše evoluční cesta

Velká dobrodružství vašeho života začínají tak, že se na meteoru vezete vstříc své nově pojmenované planetě. Naštěstí podmínky na planetě umožňují explozi provopočátečního života. Naneštěstí pro vás ta exploze ale také znamená velkou konkurenci - schválně, který druh dokáže vodu ovládnout.

Toto ostré soupeření však s vyvinutím na souš nekončí! V každé z fází Spore jde o přežití nejschopnějšího - vždy se budete snažit, aby váš druh byl o krok, nástroj či zbraň před ostatními. Je pouze na vás, zda vaše příšerka bude při svém vývoji a pokroku hodná či drsná. Bude vaše prostá měňavka vládnout galaxii?

🌀 Více informací o počátcích Buněčné fáze a postupování dalšími fázemi naleznete v sekci Začínáme hrát na str. 3.

**POZN.:** Jakmile ve hře dokončíte některou fázi, v této fázi můžete poté začít jakoukoli novou hru.



## Ukládání

Hru můžete uložit pouze přímo během hraní některé z fází: Buněčné, Vývoje tvorů, Kmenové, Civilizace nebo Vesmírné. Po uložení aktuální hry klikněte na tlačítko Volby. Poté klikněte na ikonu disku. Hra je uložena.

**POZNÁMKA:** Při hraní Vesmírné fáze můžete hru uložit pouze ve slunečním či galaktickém zobrazení. Když jste na planetě, hru nelze uložit.

## Načítání

Hry můžete načítat z obrazovky galaxie.

☞ Hru načtete kliknutím na modrou planetu vašeho domovského světa v obrazovce galaxie. Hra je načtena.

## Sledování průběhu

V každé fázi hry máte k dispozici různé úkoly a mise, které vám danou fázi pomáhají dokončit. V průběhu každé fáze můžete sledovat, jak si vedete s řešením příslušného úkolu a jak jste daleko od dokončení dané fáze.

### Ukazatel průběhu

- |   |                                                          |
|---|----------------------------------------------------------|
| 1 | Kam jste zatím dospěli                                   |
| 2 | Milníky                                                  |
| 3 | Zaplníte Ukazatel průběhu a vyvííte se tak do další fáze |



Ve spodní části obrazovky můžete sledovat svůj postup každou z fází hry na Ukazateli průběhu. Získáváním předmětů či dosahováním určitých milníků dané fáze, se bude Ukazatel průběhu zaplňovat. Jakmile bude zcela zaplněn, můžete si zvolit postup do další fáze.

☞ V každé fázi zaplňuje Ukazatel průběhu úspěšné dokončení nějakého jiného úkolu - jako třeba dobytí kmene nebo spřátelení se s jiným druhem.

## Malé kartičky úkolů

V levém horním rohu herní obrazovky se zobrazují malé kartičky úkolů. Tyto kartičky sledují, jak si v plnění příslušného úkolu právě vedete.

☞ Pokud se chcete podívat do Záznamu misí, který obsahuje všechny vaše úkoly, stiskněte L nebo klikněte na tlačítko Moje sbírka a poté klikněte na záložku Záznam misí.

## Moje Sbírký

V okně Moje sbírký se zobrazují různé informace v závislosti na tom, jakou fázi zrovna hrajete:

- ☞ V Buněčné fázi toto okno zobrazuje všechny části, které jste již sebrali.
- ☞ Ve fázi vývoje tvorů se zde zobrazují vaše mise plus všechny nahromaděné části.
- ☞ V Kmenové fázi zobrazuje vaše mise a všechny nástroje a příslušenství, které jste sebrali.
- ☞ Ve fázi civilizace zde uvidíte pouze své mise.
- ☞ Ve Vesmírné fázi se zde budou zobrazovat mise plus odznaky, vzácné předměty a nástroje.

**POZNÁMKA:** V aktuální fázi vaší hry nemusí být některé záložky přístupné.

☞ Okno Moje sbírký zavřete klínutím na ikonu X v pravém horním rohu.

## Záznam misí

V Záznamu misí se dozvíte podrobnosti o všech rozpracovaných misích a úkolech. Také si zde můžete prohlížet zářnou historii svých misí a svého dobývání.

- ☞ Pokud chcete nějakou misi ve Vesmírné fázi smazat, v seznamu ji označte a klikněte na ikonu odpadkového koše.

## Odznaky

V záložce Odznaky si můžete prohlížet všechny nahromaděné odznaky a všechny získané hodnosti.

- ☞ Seznam nasbíraných odznaků se vám ukáže po kliknutí na příslušnou hodnost. Po najetí kurzorem na určitý odznak se vám o tomto odznaku zobrazí podrobnosti.

## Vzácné předměty

Pod záložkou Vzácné předměty naleznete všechny vzácné artefakty, které jste objevili během svých dobrodružství.

## Nástroje

V záložce Nástroje se můžete podívat na všechny nástroje, které jste v různých fázích hry nasbírali a také si pročíst jejich vlastnosti. Chcete-li se o některém z nástrojů dozvědět více informací, označte ho.

## Historie

Jak postupujete každou z fází Spore, uchovávají se záznamy o vaší osobní minulosti a o předešlých generacích. Chcete-li se podívat, jak jsou vaše evoluční volby a činy zaznamenávány, klikněte na konci Ukazatele průběhu

na ikonu Historie.

### Obrazovka Historie

- |   |                                                                         |
|---|-------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Postupná změna chování příšerky.                                        |
| 2 | Milník / událost                                                        |
| 3 | Kliknutím zobrazíte historii dokončených fází.                          |
| 4 | Herní hodiny                                                            |
| 5 | Kliknutím zavřete Historii.                                             |
| 6 | Zobrazení časové osy můžete měnit pomocí kolečka myši nebo pomocí lišty |
| 7 | Karta vlastností                                                        |
| 8 | Výsledné schopnosti                                                     |



- ☞ Pro zobrazení / skrytí Historie stiskněte **T**.

## Důsledky










Evoluce je cesta, na které volby a činy jedné fáze ovlivňují fáze nadcházející. Například to, jakou cestou se vydáte jako mikroskopická buňka, ovlivňuje, jaké schopnosti budete mít jako příšerka. Vaše činy mají dokonce dalekosáhlý vliv na budoucnost vašeho druhu.

V každé fázi vaší evoluční cesty budete činit volby, které budou určovat vaše vlastnosti. Vaše vlastnosti vám přinesou jedinečné schopnosti, které budou sloužit budoucím generacím. Výsledné schopnosti se v každé fázi zobrazují nad Ukazatelem průběhu.

Tabulky níže zobrazují, jaké vlastnosti můžete v každé fázi uplatnit a jaké výsledné schopnosti tyto vlastnosti pro příští fáze zpřístupňují.

Podrobnosti o kterékoli ze schopností se dozvíte, když na ni najedete myší.







### Buněčná fáze

| Vlastnost                                                              | Výsledné schopnosti<br>Fáze vývoje tvorů                                                                | Výsledné schopnosti<br>Kmenové fáze                                                                       | Výsledné schopnosti<br>Fáze civilizace                                                                  | Výsledné schopnosti<br>Vesmírné fáze                                                                   |
|------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Masožravci:</b> Masožravé buňky konzumují převážně maso.            |  <b>Běsnící řev</b>    |  <b>Pastí</b>            |  <b>Nezranitelnost</b> |  <b>Mocipán</b>       |
| <b>Býložravci:</b> Býložravé buňky konzumují převážně rostlinnou hmotu |  <b>Varovný signál</b> |  <b>Osvěžující bouře</b> |  <b>Léčivá aura</b>    |  <b>Džentlmen</b>     |
| <b>Všežravci:</b> Všežravé buňky jedí jakékoliv dostupné jídlo.        |  <b>Svolání</b>        |  <b>Létající ryba</b>    |  <b>Statická bomba</b> |  <b>Vlídité slovo</b> |

## Fáze vývoje tvorů




| Vlastnost                                                                                                                                       | Výsledné schopnosti<br>Kmenové fáze                                                              | Výsledné<br>schopnosti Fáze<br>civilizace                                                              | Výsledné<br>schopnosti<br>Vesmírné fáze                                                                |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Predátor:</b> Predátoři tráví svůj život hledáním kořisti. Raději by celý druh vyhubili, než by s někým tančili nebo se ho snažili okouzlit. |  Ohnivě bomby   |  Mocná bomba          |  Prvotřídní kousek    |
| <b>Společenská:</b> Společenské příšerky neustále hledají nové přátele a spojence. Setkání s novým druhem je pro ně nablžnou událostí.          |  Ohňostroji     |  Diplomatičtí derviši |  Příjemné představení |
| <b>Přizpůsobivá:</b> Přizpůsobivé příšerky mají mnoho přátel i řadu nepřátel. Svá rozhodnutí činí na základě aktuální situace.                  |  Krotitel šelem |  Podplacení           |  Rychlostní démon     |

## Kmenová fáze

| Vlastnost                                                                                                                                                  | Výsledné schopnosti<br>Fáze civilizace                                                                  | Výsledné schopnosti<br>Vesmírné fáze                                                                    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Agresivní:</b> Agresivní kmeny se své konkurenty snaží vyhladit. Útočí bez milosti a všechny zdroje hrabou pro sebe.                                    |  Vynalézavá bomba      |  Obchodník se zbraněmi |
| <b>Přátelský:</b> Přátelské kmeny chápou důležitost týmové práce. Vytvářejí spojení, které jim umožňují sdílet zdroje a společně prosperovat.              |  Černý mrak            |  Vlídlné uvítání       |
| <b>Pracovitý:</b> Pracovitě kmeny se umí chopit správné příležitosti - útočí, či vytvářejí spojení podle potřeby. Jsou skvělými spojenci, ale pozor na ně. |  Bombardování reklamou |  Koloniální mánie      |



## Fáze civilizace

| Vlastnost                                                                                                                                                                                 | Výsledné schopnosti Vesmírné fáze                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Vojenská:</b> Vojenské civilizace vzkvétají díky zbraním a síle. Všechny své zdroje používají na ničení ostatních národů.                                                              |  <b>Piráti pryč</b>        |
| <b>Ekonomická:</b> Ekonomické civilizace získávají moc nad ostatními národy prostřednictvím peněz a obchodních cest. Budou vytvářet spolenectví, ale ta budou většinou výhodnější pro ně. |  <b>Kořeňolog</b>          |
| <b>Náboženská:</b> Náboženské civilizace využívají sílu slov a idejí k tomu, aby ostatní národy konvertovaly ke svému způsobu myšlení.                                                    |  <b>Ošetřovatel zeleně</b> |

## Vesmírná fáze

Ve Vesmírné fázi vám vlastnosti, které váš druh v minulosti zastával, utvářejí vaši filozofii a určují, jaké taktiky vám budou při prozkoumávání galaxie blízké. Tato filozofie také určuje, jaké bude mít vaše impérium k dispozici nástroje.

Tyto nástroje budete moci používat od začátku Vesmírné fáze a najdete je v nástrojích vaší kosmické lodi. Poznáte je podle toho, že jejich ikony mají speciální rámeček.

Filozofie vaší rasy ovšem není neměnná. Jestliže natrefíte na nějakou rasu, jejíž filozofie vás osloví, můžete jejich přesvědčení převzít. Stačí přijmout misi, která filozofii této rasy prozkoumává - po jejím dokončení budete moci své přesvědčení změnit.

| Vlastnost                                                                                                                                                            | Výsledné schopnosti Vesmírné fáze                                                                            |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Bard:</b> Bardové jsou společenšti a otevření vesmírní baviči. Galaxie je jejich osobním hřištěm.                                                                 |  <b>Zklidňující píseň</b>   |
| <b>Ekolog:</b> Ekologové jsou ochránci přírody. Druhy, které se galaxii snaží vykořisťovat nebo ji uskodit, musí být vyhlazeny.                                      |  <b>Safari vakuum</b>       |
| <b>Fanatik:</b> Fanatici pevně věří, že jejich přesvědčení je ta jediná pravda, na které záleží. Kdo to cítí jinak, nemá v galaxii co pohledávat.                    |  <b>Fanatické šílenství</b> |
| <b>Diplomat:</b> Diplomaté umí skvěle vyjednávat a řešit problémy. Pouze otevřená komunikace mezi druhy může do galaxie vnést mír.                                   |  <b>Nehybná přílnavost</b>  |
| <b>Vědec:</b> Vědci jsou mistři logiky a propočtů. Galaxie je tu od toho, abychom ji studovali a porozuměli jí.                                                      |  <b>Vlna gravitace</b>      |
| <b>Obchodník:</b> Obchodníci dělají vše pro zisk. To jediné, čemu jsou věrní a oddaní, je všemocný Sporač.                                                           |  <b>Peněžní infuze</b>    |
| <b>Šaman:</b> Šamani chápou, že vše živé je propojené. Celá galaxie a všichni její obyvatelé jsou Jedno.                                                             |  <b>Zpáteční lístek</b>   |
| <b>Bojovník:</b> Bojovníci si berou, co se jim zachce, a nikoho se předem neptají. Galaxie je cena, kterou získá ten nejsilnější.                                    |  <b>Svolání útočníků</b>  |
| <b>Poutník:</b> Poutníci chtějí vyzkoušet od všeho trochu. Galaxie je obrovská a oni v ní chtějí zakusit vše.                                                        | Žádná.                                                                                                       |
| <b>Rytíř:</b> Rytíři jsou vznešení válečníci, kteří bojují za pravdu a nejde jim o jejich osobní zisk. Pouze když bude zlo překonáno, může v galaxii zavládnout mír. |  <b>Povolání mini-já</b>  |

## Volby

Z obrazovky galaxie i ze hry se do menu Volby dostanete kliknutím na ikonu Volby  v levém dolním rohu.

**POZNÁMKA:** V Buněčné fázi, v kterémkoliv Tvoření a na obrazovce galaxie nejsou volby Dalekohled a Zákaz přístupné.

## Nastavení

Z menu Nastavení můžete upravovat grafiku, zvuk, hru a focení, nastavení online a zobrazovat herní kredity. Většina možností v menu Nastavení je snadno pochopitelná. Ostatní, které potřebují vysvětlení, jsou uvedeny níže.

### Nastavení zobrazení

Na základě možností počítače nastaví hra Spore zobrazení tak, aby bylo vyváжено spolu s výkonem. Pokud však upozorujete, že hra běží pomalu a nebo pokud chcete vyzkoušet různá nastavení, můžete tak učinit pomocí tohoto menu.

**POZNÁMKA:** Změna velikosti obrazovky může ovlivnit výkon a vyžaduje restartování hry.

 Pro původní nastavení hry klikněte na tlačítko Obnovit výchozí (DEFAULT)


### Nastavení hry a focení

Na panelu Nastavení hry a pomoc můžete spustit zobrazení tutoriálů přímo ve hře, tipů a možností posouvání u okraje ve hře.

#### Focení a nahrávání filmů

Scény hry Spore lze vyfotit - stejně tak lze fotit i v Režimu testování v Tvoření Spore.

Během hraní hry můžete zachytit statické screenshoty nebo také nahrávat filmy.

 Screenshot vyfotíte stisknutím klávesy C. Zachycené .PNG soubory se ukládají do následující složky:

**Dokumenty\Moje Spore výtvory\Obrázky**

#### Nahrávání filmů

Film začnete nahrávat stisknutím klávesy V a opětovným stisknutím klávesy V nahrávání zastavíte. Film se uloží do této složky: **Dokumenty\Moje Spore výtvory\Filmy**

Více informací o nahrávání v Tvoření Spore naleznete v sekci Režim testování na str. 25.

### Nastavení online

Získejte přístup k různým možnostem online nebo se odhlašte, chcete-li se přihlásit jako jiný uživatel

#### Výzva při spuštění

Při této volbě jste vyzváni k přihlášení online, kdykoliv spustíte hru Spore.

#### Přihlášení k YouTube

Při této volbě a přihlášení ke hře Spore jste automaticky přihlášení k YouTube, což umožňuje zveřejnit videa.

#### Obsah pouze pro přátele

Při této volbě bude Vaše Sporopedie opylena pouze s obsahem poskytnutým Vašimi přáteli online.

## Rozpoutejte svoji kreativitu

Rozvíjet vaši kreativní stránku a zaplňovat váš vesmír Spore neuvěřitelnými výtvary můžete pomocí dvou hlavních herních nástrojů. Ve Tvoření hry Spore můžete vytvářet vše - od prosté buňky až po úžasnou kosmickou loď. V Plánovači a Architektce můžete svoji vesnici, město či vesmírnou kolonii navrhovat, jak se vám zlíbí.

## Spore Tvoření

Spore Tvoření jsou soupravy nástrojů, které vám umožňují vytvářet všechny prvky kosmu Spore, které si jen dokážete představit - od buněk přes příšerky až po kosmické lodě - a řadu dalších věcí. Všechna Tvoření hry Spore mají řadu společných prvků, ale také jsou v nich rozdíly. Do každého z nich se dostanete buď z obrazovky galaxie nebo přímo z fáze hry, které se příslušné Tvoření týká.

### Jak otevřít Spore Tvoření během hraní hry:

- Během Buněčné fáze a Fáze vývoje tvorů se začněte pářit s jedincem vašeho druhu.
- V Kmenové fázi se do Kmenového plánovače dostanete tak, že najedete myši na kmenovou chýši.
- Ve Fázi civilizace se do Městského architekta dostanete po najetí myši na radnici.
- Ve Vesmírné fázi stačí najet myši na kteroukoliv z radnic vaší kolonie - tak se dostanete do Plánovače kolonie.

Do všech Tvoření hry Spore se také dostanete ze Sporepedie. Kliknutím označte některý ze Spore výtvorů a poté klikněte na tlačítko Tvoření, které se objeví.

Na následující obrazovce Tvoření příšerek si ukážeme některé prvky, které jsou ve všech Tvořeních hry Spore stejné.

## Spore Tvoření

- 1 Kategorie částí
- 2 Volby
- 3 Otevřít Sporepedii (str. 62)
- 4 Dostupné finance
- 5 Režim tvorby (str. 16)
- 6 Testování (pokud je k dispozici) (str. 25)
- 7 Režim malování (str. 18)
- 8 Ukazatel vývoje
- 9 Ukazatele zdraví/životů a schopností
- 10 Ovládání kamery
- 11 Jméno výtvoru
- 12 Zpět/Znovu
- 13 Sdílet nový výtvor - zveřejnit uložený výtvor na Sporepedii
- 14 Uložit (aktivní pouze v případě pokud vstoupíte do Spore Tvůrce z obrazovky Galaxie)



- 15 Začít nový výtvor (aktivní pouze v případě pokud vstoupíte do Spore Tvůrce z obrazovky Galaxie)
- 16 Ukončit bez ukládání
- 17 Uložte výtvor a ukončete Tvůrce

Na podstavci vidíte aktuální podobu vašeho výtvoru - tak bude vypadat, až ho vyšlete do širého světa.

☞ Pozorovací úhel i vzdálenost od vašeho výtvoru můžete měnit. Viz Kamera na viz. níže.

## Ovládání kamery ve Spore Tvoření

Pohybování kamerou je snadné. Toto ovládání je stejné ve všech třech režimech Spore Tvoření: Tvorba, Testování a Malování.

### Používání tlačítek uživatelského rozhraní:

- 👁️ Otáčení kamerou kolem výtvoru.
- 🔍 Přiblížuje a oddaluje kameru.

### Používání myši:

Přidržením pravého tlačítka myši na pozadí a tažením pohybuje kamerou kolem výtvoru. Přidržením klávesy **Shift** a otáčením kolečka myši kameru přibližujete a oddalujete.

### Používání klávesnice:

Klávesy **+** a **-** přibližují a oddalují kameru.  
Klávesy **<** a **>** otáčejí kamerou kolem výtvoru.




## Pojmenování výtvoru

Svůj výtvor nemůžete vypustit do světa nepojmenovaný.

1. Uprostřed spodního okraje obrazovky klikněte na text Svůj výtvor pojmenujte.
2. V okně, které se zobrazí, zadejte jméno svého výtvoru.
3. Do popisu můžete zadat stručný životopis a také třeba vypsát, v čem je váš výtvor jedinečný.
4. Do pole Označení zadejte jedno- nebo dvouslovná označení oddělená čárkou, která budou sloužit k snadnějšímu vyhledávání vašich výtvorů na [www.spore.com](http://www.spore.com) nebo ve Sporepedii.
5. Vyskakovací okno zavřete kliknutím na šipku dolů.




## Ukládání vašeho výtvoru

V každém z režimů (tvorba, malování nebo testování) můžete svůj výtvor ukládat. Pokud jste do Spore Tvůrce vstoupili z hry, klikněte na ikonu přijetí , čímž výtvor uložíte. Jinak klikněte na ikonu Uložit  a tím výtvor uložíte a dále na něm pracujete. Kliknutím na ikonu Uložit a ukončit  výtvor uložíte a vrátíte se do Sporepedie. Váš výtvor je uložen.

Všechny uložené příšerky naleznete ve Sporepedii v sekci Moje výtvoru nebo v následujícím umístění: **Dokumenty\Moje Spore výtvoru\**.

**POZNÁMKA:** Než budete moci svoji příšerku uložit, musíte jí přidat ústa a pojmenovat ji. Váš drobeček musí jíst.

**POZNÁMKA:** Příšerku nemůžete uložit pod stejným jménem, jaké již pro některou ze svých příšerek použil nějaký jiný hráč.

 Jestliže jste do Spore Tvoření vystoupili z obrazovky galaxie, vrátíte se do Sporepedie. Váš nový výtvor je pod hlavičkou Moje výtvoru.

## Režim tvorby

V Režimu tvorby můžete přidávat a odebírat části - na výběr máte z několika kategorií částí. Během hraní hry můžete nacházet nové části, nebo si části zpřístupňovat - ty potom budou moci být použity ve Spore Tvoření. Nové části vždy naleznete v záložce příslušné kategorie částí.

V pravém horním rohu obrazovky Spore Tvoření jsou zobrazeny schopnosti vašeho výtvoru. Po najetí kurzorem na nějakou část se vám zobrazí informace o tom, na jaké schopnosti má daná část vliv.

**POZNÁMKA:** Budovy a kosmické lodě nemají schopnosti.

 Cena části a její výhody se zobrazí po najetí kurzorem na danou část.

**TIP:** Vaše rozhodnutí v jedné hře mohou ovlivnit hru následující. Pokud si například ve Fázi vývoje tvorů zvolíte býložravá ústa, už stále budete býložravec.

 Pokud chcete začít vytvářet nový výtvor, stiskněte **Ctrl + N**.

## Ovládání kamery

Tlačítka otáčení nebo přidržením levého tlačítka myši a současným tažením podstavce můžete pohybovat kamerou kolem své příšerky.

Přibližovat a vzdalovat se můžete pomocí tlačítek +/- nebo podržením klávesy Shift a otáčením kolečka myši.

## Výběr trupu

Nový trup do začátku vyberete kliknutím na tlačítko Nový výtvor. Pokud jste již provedli nějaké změny, budete nejprve vyzváni k uložení a až poté budete mít nový trup k dispozici.

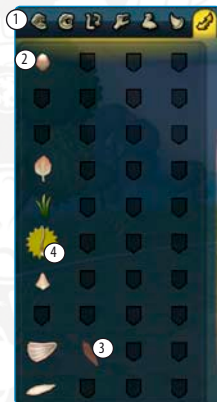
## Paleta částí

Určitou kategorii částí (ústa, oči, detaily, atd.) vyberete kliknutím na příslušnou ikonu v horní části Palety částí, umístěné v levé části obrazovky.

### Paleta Částí

- |   |                                |
|---|--------------------------------|
| 1 | Kliknutím otevřete kategorii   |
| 2 | Dostupná část                  |
| 3 | Nedostupná část (nemáte na ni) |
| 4 | Nová část                      |

V Režimu tvorby se vybraná kategorie částí zobrazuje na levé straně obrazovky. Ve všech kategoriích jsou dostupné části zobrazené detailním obrázkem, zatímco nedostupné části pouze obrysem. Části, které přibýly od vaší poslední návštěvy daného Tvoření jsou zvýrazněny. Ve všech kategoriích se ty nejlepší a zároveň nejdražší části zobrazují úplně napravo.



## Přidávání částí

1. Na část kliknete a přetáhnete ji z palety na váš výtvor. Jakmile část začnete přetahovat, odečte se její hodnota od vaší aktuální měny.
2. Jestliže část umístíte přesně na středovou osu vašeho výtvoru, přidá se pouze jedna část. Jestliže ji umístíte mimo střed, přidají se dvě části, ale cena se nemění - platíte jako za jednu.
3. Část na zvolené místo umístíte tak, že uvolníte tlačítko myši.
4. Část je umístěna a vaše zdraví/životy, schopnosti, nebo obojí se na základě vlastností dané části změní.
5. Jakmile část umístíte, můžete měnit její velikost, otočení, či umístění na vašem výtvoru. Viz Upravování částí na str. 18.

Umístění části zrušíte tak, že ji přetáhnete zpět na Paletu částí.

Přidávání částí vás stojí měnu a činí váš výtvor složitějším.

## Rozpočet

Navrhování takového výtvoru, který co nejlépe zvládne aktuální výzvy hry, je samo o sobě umění - a taky velká zábava. Budete potřebovat docílit správného mixu schopností a ceny, takže ve Spore Tvoření zkuste experimentovat se všemi možnými částmi.

**POZNÁMKA:** Vybarvování vašeho výtvoru vás nic nestojí, takže pro něj nepotřebujete rozpočet.

- ☞ V průběhu fázi hry budete možná potřebovat navštěvovat Spore Tvoření častěji, abyste mohli svůj výtvor patřičně upravovat. Při vytváření pamatujte, že části můžete zpětně prodávat.

- ☞ Chyba se dá vždy vzít zpět. Viz Zpět/Znovu na str. 21.

Ve všech Tvořeních hry Spore mají výtvoři omezení složitosti své stavby. Přidáváním částí zvyšujete složitost a jakmile maximální složitost překročíte, nebudete již moci přidávat další části.



- ☞ Podle toho, v jaké fázi se zrovna nacházíte, budou vaší měnou, za kterou nakupujete nové části - DNA, Sporáče nebo něco jiného. Množství dostupné měny se v Režimu tvorby zobrazuje dole v Paletě částí.

## Odstraňování částí

1. Klikněte a přetáhněte část mimo váš výtvor. Také můžete část kliknutím označit a stisknout **Backspace** nebo **Delete**.
2. Tato část bude odstraněna. Množství vaší měny se zvýší o cenu dané části a zdraví/životy i schopnosti vašeho výtvoru se odpovídajícím způsobem změní.

## Upravování částí

Jakmile nějakou část umístíte, můžete měnit její velikost, otočení a dokonce i tvar. S ovládacími prvky částí ve Tvořeních hry Spore trochu experimentujte, ať v tom získáte cvik. Nebojte, učiněné změny vždy můžete vzít zpět. Viz Zpět/Znovu na str. 21.

- ☞ Pokud chcete s nějakou částí manipulovat, nejprve ji označte. Zobrazí se její modré ovládání, pomocí kterého ji můžete upravovat.

- 👉 Klikněte a tahejte za upravovací šipky - část tak bude měnit svoji délku, výšku, šířku či stočení.
- 🔵 Polohovací kulička znázorňuje nasměrování části. Pokud chcete, aby část směřovala jinam, na kuličku klikněte a přetáhněte ji do požadované polohy.
- 🌀 Kliknutím a tažením rotačního kroužku danou částí otáčíte.

## Změna velikosti částí

Velikost celé části můžete měnit tak, že danou část označíte a otáčíte kolečkem myši, nebo mačkáte šipky nahoru a dolů na klávesnici.

## Režim malování

V Režimu malování můžete vybarvovat buď jednotlivé části nebo výtvor celý pomocí palety barev, textur a motivů. Je načase, výtvor oživit trochu barvy.

- ☞ Do Režimu malování vstoupíte kliknutím na ikonu malířského štětce v horní části obrazovky. V pravé části obrazovky se nachází Paleta barev.

### Svoji příšerku můžete vybarvit jedním ze tří způsobů:

1. Vybete si styl.
2. Pomocí volby Vybarvit jako aplikujete styl jednoho ze svých předešlých výtvorů.
3. Pomocí Režimu malířský štětec můžete aplikovat specifické textury a barvy ve třech vrstvách: základní, krycí a detail.

## Režim malování

- 1 Kompletní styly
- 2 Dílčí styly
- 3 Režim malířský štětec
- 4 Dostupné styly
- 5 Dostupná témata
- 6 Klikněte pro zobrazení dalších stylů
- 7 Zvolená barva pro vrstvený styl (pouze tvůrce budovy, vozidla a vesmírné lodi)
- 8 Zvolený styl pro vrstvený styl (pouze tvůrce budovy, vozidla a vesmírné lodi)

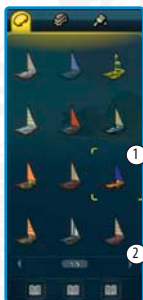


## Vybarvování pomocí kompletních stylů

Celý svůj výtvar můžete vybarvit jedním šmahem. V záložce Kompletní styly si vyberte jeden z nabízených stylů - bude jím vybarven celý výtvar.

### Kompletní styly


- 1 Vybraný styl
- 2 Kliknutím na šipky se vám zobrazí další styly.



## Vybarvit jako

Svůj výtvar můžete nechat vybarvit jako jiné výtvary, které jste viděli ve Sporepedii.

### Jak vybarvit svůj výtvar jako nějaký jiný:

1. Klikněte na záložku Režim malířský štětec.
2. Kliknutím na ikonu Vybarvit jako v Paletě hotových stylů se dostanete do Sporepedie.
3. Vyberte si výtvar, jehož barevný styl chcete zkopírovat. Klikněte na ikonu  přijmout.
4. Vráťte se do Režimu malování. Váš výtvar je nyní vybarven jako výtvar zvolený ve Sporepedii.



## Vrstvy vybarvování

V záložce Dílčí styly si můžete vybírat styly a barvy pro jednotlivé vrstvy vašeho výtvoru. Pro každou vrstvu můžete vybrat jiný styl i barvu. Dobré je, nejprve si vybrat styl a barvu až potom.

### Dílčí styly

- 1 Kliknutím otevřete paletu pro ostatní vrstvy
- 2 Kliknutím vybarvíte aktuální vrstvu zvoleným stylem
- 3 Kliknutím změníte barvu použitého stylu
- 4 Kliknutím na šipky se vám zobrazí další styly.



### Jak vybarvovat vrstvy:

Obecně má každý výtvor tři vrstvy: základní vrstvu, krycí vrstvu a detailní vrstvu. V různých Tvořeních hry Spore mají tyto vrstvy různé názvy.

**Základní** Základní vrstva určuje podkladovou a celkovou barvu a styl výtvoru.

**Krycí** Krycí vrstvy se aplikují na základní barvu výtvoru.

**Detail** Detailní vrstva dodá výtvoru detailní vzorek - na výběr je z celé řady stylů.

1. Klikněte na záložku Dílčí styly.
2. Kliknutím na vrstvu začnete malovat. Nejprve zvolte Základní.
3. Zvolte si dílčí styl, kterým chcete tuto vrstvu vybarvit. Pomocí šipek si můžete prohlédnout všechny dostupné styly. Na požadovaný styl klikněte a změna se na výtvoru ihned projeví.
4. Na zobrazené paletě si také můžete vybrat jinou barvu. Když kliknete a tlačítko myši přidržíte stisknuté, zobrazí se vám paleta odstínů vybrané barvy. Klikněte na jeden z odstínů.
5. Tyto kroky opakujte pro zbývající dvě vrstvy (krycí a detail).

### Režim malířský štětec

V Režimu malířský štětec (v Tvoření buněk a příšerek není k dispozici) můžete vybarvovat různými vzory a barvami jednotlivé části vašeho výtvoru.

### Režim Malířský štětec

- 1 Kliknutím na tento vzorek použijete jednotitou barvu
- 2 Zvolte vzorek
- 3 Kliknutím změníte barvu označeného vzorku
- 4 Kliknutím na šipky zobrazíte další vzorky
- 5 Vráť styl na původní barvu



## Zpět/Znovu

Jestliže v některém z Tvoření hry Spore uděláte nějakou chybu, můžete poslední provedené kroky vrátit.

- 🌀 Jakoukoliv změnu vrátíte kliknutím na šipku ukazující doleva v pravém dolním rohu Spore Tvoření.
- 🌀 Pro opětovné provedení poslední úpravy klikněte na šipku doprava.


## Sdílení vlastních výtvorů

Své výtvory můžete sdílet s celým vesmírem hráčů Spore. Výtvory můžete posílat kamarádům přímo, nebo je můžete prostřednictvím internetových stránek **www.spore.com** zveřejnit v komunitě Spore.

- 🌀 Sdílet můžete také přímo z Tvoření hry Spore (str. 14).
- 🌀 Sdílet můžete i fotky a filmy s vašimi příšerkami, které jste nahráli a vyfotili v Tvoření hry Spore. Další informace získáte v sekci Focení na str. 26.

## Zveřejněte svůj výtvor na Spore.com

Než svůj výtvor zveřejníte, ujistěte se, že jste zadali nějaké označení, aby ho hráči mohli lépe najít. Viz *Pojmenování výtvoru* na str. 15.

- 🌀 Možná svůj výtvor budete chtít zařadit do osobního Sporekanálu vámi vytvořených věcí. Více informací se dočtete v sekci *Sporekanály* na str. 65.
1. V levé části Sporepedie klikněte na **MÉ VÝTVORY**.
  2. Označte výtvor, který chcete zveřejnit.
  3. Klikněte na ikonu  Sdílet.
  4. Váš výtvor byl nasdílen na **www.spore.com**.

## Posílání výtvorů přátelům e-mailem

Jestliže svůj výtvor nechcete sdílet s celým vesmírem Spore, můžete ho poslat e-mailem pouze vybraným jedincům.

### Jak poslat výtvor kamarádům:

1. Na svém pevném disku naleznete následující složku: **Dokumenty\Moje Spore Výtvory**  
**POZNÁMKA:** Tato cesta odkazuje na výchozí umístění Spore výtvorů ve Windows. Jestliže jste nepřijali výchozí umístění, cesta k vašim souborům je jiná.
2. Vyberte si kategorii, která obsahuje výtvor, který chcete odeslat.
3. Naleznete .PNG soubor vašeho výtvoru. Tento soubor odešlete.
4. Soubor .PNG do své hry nainstalujete tak, že ho uložíte na plochu a poté ho přetáhnete do příslušného Tvoření hry Spore.

**POZNÁMKA:** Pokud chcete výtvor používat ve hře, uložte soubor .PNG do výše zmíněné složky ve vašem počítači. Po příštím spuštění hry Spore bude výtvor přístupný ve Sporepedii pod záložkou Všechno.

## Tvoření buněk

V Buněčné fázi můžete získávat části od ostatních buněk nebo z úlomků meteoru. DNA body, které získáte jedním, můžete v Tvoření buněk utrácet za části, které vaší buňce rozšíří schopnosti.

Kdykoliv v průběhu Buněčné fáze můžete pomocí Vábení partnera zavolat svého druha 🦋. Jakmile začnete volat, váš druh vám odpoví. K druhovi doplavte a klikněte na něj. Po krásných námluvách vznikne vajíčko a vy se přesunete do Tvoření buněk.

### Tvoření buněk

- |    |                                      |
|----|--------------------------------------|
| 1  | Režim tvorby (str. 16)               |
| 2  | Režim malování (str. 18)             |
| 3  | Ukazatel vývoje                      |
| 4  | Schopnosti a úrovně buňky            |
| 5  | Dostupné části                       |
| 6  | Volby                                |
| 7  | Sporepedie                           |
| 8  | Aktuální DNA body                    |
| 9  | Ovládání kamery                      |
| 10 | Klikněte pro přejmenování buňky      |
| 11 | Zpět/Znovu                           |
| 12 | Ukončit Tvoření buněk bez ukládání   |
| 13 | Uložit buňku a ukončit Tvoření buněk |



Přidávání částí dodává buňce nové schopnosti, nebo jí vylepšuje ty stávající. Schopnosti vaší buňky jsou zobrazeny v pravém horním rohu Tvoření buněk.

🦋 Jestliže je část při umisťování zbarvená červeně, nemůžete ji na dané místo umístit.

**POZNÁMKA:** Informace o všech částech, které jsou v Tvoření buněk dostupné (ústa, oči, zbraně a další), naleznete v Průvodci Spore ve hře.

## Potrava

Typ zvolených úst určuje, jakou potravu bude vaše příšerka konzumovat a je také klíčovým faktorem hraní Spore. Jestliže si zvolíte filtrační ústa, vaše příšerka je býložravec a může jíst pouze rostlinnou stravu. Masožravci musí jíst maso a všežravci mohou jíst obojí.

# Tvoření příšerek

## Tvoření příšerek

- |    |                                      |
|----|--------------------------------------|
| 1  | Menu částí                           |
| 2  | Režim tvorby (str. 16)               |
| 3  | Testování (str. 25)                  |
| 4  | Režim malování (str. 18)             |
| 5  | Ukazatel vývoje                      |
| 6  | Schopnosti a úrovně příšerky         |
| 7  | Dostupné části                       |
| 8  | Nedostupné části (nemáte na ně)      |
| 9  | Volby                                |
| 10 | Aktuální DNA body                    |
| 11 | Ovládání kamery (str. 15)            |
| 12 | Klikněte pro přejmenování příšerky   |
| 13 | Zpět/Znovu                           |
| 14 | Zrušit úpravy                        |
| 15 | Uložit buňku a ukončit Spore Tvoření |



**POZNÁMKA:** Pokud jste se zrovna vyloupili z moře, je načase vyměnit bičíky a brvy, které vám pomáhali v přílivovém jezírku za statné nohy, se kterými se budete moci vyškrábat na pláž. Na začátku však Tvoření příšerek nenabízí všechny prvky, které jsou viditelné na obrázku výše.

- ☞ Jestliže začínáte novou hru ve Fázi vývoje tvorů z obrazovky galaxie, můžete do Tvoření příšerek vstoupit okamžitě. Ve Sporepedii klikněte na **VYTVOŘIT VLASTNÍ**.
- ☞ Další tipy k Tvoření příšerek naleznete v Původci Spore ve hře.

## Kategorie částí

V Tvoření příšerek obsahuje Paleta částí mnoho kategorií, zaplněných širokým spektrem částí.

- ☞ Kategorie částí se vám zobrazí po kliknutí na ikonu s kladivem - spustí se Režim Tvorby. V levém horním rohu se nachází různé kategorie částí. Jejich názvy se vám zobrazí, když na ně najedete kurzorem.

Každá část může přidat či vylepšit několik různých schopností. Jaké schopnosti budou ovlivněny se dozvíte, když na danou část najedete kurzorem.



## Končetiny

Abyste končetiny dostali do správné polohy, budete možná muset pohnout s trupem. Když je k vám příšerka nasměrovaná čelem nebo zády, pohybujete klouby končetin k tělu nebo od těla. Když k vám příšerka stojí bokem, pohybujte klouby končetin nahoru a dolů.

☞ Velikost kloubu můžete měnit otáčením kolečka myši.

## Chňapadla a Chodidla

Každá končetina má chňapadlo či chodidlo, které však může být podle potřeby nahrazeno. Chňapadla a chodidla lze umisťovat pouze na konec končetin.

☞ Chňapadlo či chodidlo změníte tak, že na něj kliknete a přetáhnete je mimo končetinu vaší příšerky. Část byla odstraněna a vám se přičetly DNA body. Poté můžete přidat vybrané chňapadlo či chodidlo.

## Tvarování páteře

V Tvoření příšerek můžete měnit velikost, tvar i směřování páteře. Po kliknutí na trup se vám zobrazí jednotlivé obratle. Na koncích páteře se objeví ovládací šipky na změnu její délky.

### Prodlužování

☞ Jestliže chcete páteř přidáním obratlů prodloužit, klikněte a táhněte ovládací šipku ve směru od páteře. Tažením šipky v opačném směru můžete páteř zkrátit.

**POZNÁMKA:** Jestliže trup zkrátíte přespříliš, části se schoulí v případě, kdy páteř zkrátíte a poté je vrátíte na své původní místo, když páteř znovu prodloužíte. Pokud máte končetinu a pokusíte se o prodloužení páteře, zastavíte se u končetiny a končetina se vysvílí červeně.

### Ohýbání těla

☞ Jestliže chcete konec trupu stočit, klikněte a táhněte ovládací šipku mimo přímku páteře.

☞ Pro ohnutí páteře klikněte na jeden obratel a táhněte jím. Dělejte malé úpravy, jeden obratel za druhým.

### Změna velikosti částí a těla

Kolečko myši vám umožňuje měnit velikost jakékoliv části těla. Zvolenou část označte a otáčením kolečka myši ji zvětšujte nebo zmenšujte.

☞ Velikost trupu změníte tak, že přemístíte kurzor na obratel v místě, kde chcete trup zesílit nebo zeslabit. Poté otáčejte kolečkem myši nahoru či dolů, nebo mačkejte šipky nahoru a dolů na klávesnici. Šířka trupu kolem tohoto obratle se začne měnit.

## Další funkce tvorby

### Ovládací prvky částí

Jakmile jste vaší příšerce přidali nějakou část, můžete používat pomocné ovládání částí - podržením klávesy **Tab** při výběru dané části. Objeví se ovládací prvky části, pomocí kterých můžete část daleko lépe umisťovat.

### Klonování částí

Část, která se již na vašem výtvoru nachází, můžete zkopírovat tak, že na ni kliknete a stisknete klávesu **Alt**. Množství vaší měny se o cenu této části sníží.

☞ Jestliže část leží na ose vašeho výtvoru, můžete ji přetáhnout mimo osu a vytvořit tak párovou část na druhé straně výtvoru. Tento druh duplikace nic nestojí.

## Další ovládání končetin

- Pro odstranění úseku končetiny stiskněte **Ctrl** a klikněte mezi dva klouby. Rameno ani kyčel odstranit nelze.
- Novou končetinu můžete přidat ke zbývajícím kloubům končetiny vaší příšerky - a to tak, že při přetahování nové končetiny přidržíte stisknutou klávesu **Ctrl**.

## Testování

| Testování |                                 |
|-----------|---------------------------------|
| 1         | Klikněte pro spuštění Testování |
| 2         | Prohlížeč obrázků               |
| 3         | Fotit                           |
| 4         | Vytvořit animovaný avatar       |
| 5         | Natáčet filmy                   |
| 6         | Přehrát animace                 |
| 7         | Změnit pozadí                   |
| 8         | Ukázat mláďata                  |
| 9         | Ovládání kamery                 |



Testování vám umožňuje, si před opuštěním Tvoření příšerek svoji příšerku ještě prohlédnout. Nechte si od svoji příšerky ukázat všechny její triky, pózy, skoky, flirtování, smích, pláč a povyk.

- Testování spustíte kliknutím na ikonu se dvěma tlapkami  v horní části Tvoření hry Spore.

## Pohybování

Svoji příšerku přesunete na jiné místo na testovací ploše tak, že někam kliknete. Vaše příšerka na určené místo přejde.

- 🌀 Když někam kliknete dvakrát, příšerka se tam rozeběhne.
- 🌀 Kliknutím na ikonu s pištálkou upoutáte pozornost vaší příšerky.

## Přehrát animace

- 🌟 Kliknutím na ikonu Činy zpřístupníte možnosti svého pohybu. V panelu animací si můžete prohlédnout animace činů, tance, reakcí a nálad.

## Pozadí

Podle potřeby můžete měnit aktuální pozadí. Po kliknutí na ikonu pozadí 🌈 se vám zobrazí řada různých pozadí, která můžete na testovacím hřišti použít.

- 🌀 Černé pozadí zobrazí vaši příšerku v prázdném černém prostoru. Toto pozadí můžete používat na detailní záběry vaší příšerky.

## Mlád'ata

Po kliknutí na ikonu mlád'ata uvidíte mlád'ata sebe samých 🐼. Mlád'ata vaší příšerky vše napodobují a občas něco popletou. Můžete si nechat zobrazit až tři mlád'ata najednou.

- 🌀 Pokud chcete nechat mládě zase zmizet, klikněte na ikonu s vajíčkem ještě jednou.

## Fotografie

- 📷 Své příšerky můžete fotit přímo v akci. Kliknutím vyfotíte.

Vyfocené snímky se ukládají sem: **(Dokumenty)\Moje Spore Výtvořby\Obrázky**

## Změna rozlišení obrázku

Můžete měnit rozlišení snímáných obrázků. V menu Nastavení si můžete zvolit malé, střední nebo vysoké rozlišení fotografií.

## Správa fotografií

- 📁 Své fotografie můžete spravovat v Prohlížeči obrázků.

V prohlížeči obrázků uvidíte všechny své fotografie

- 🌀 Pro zobrazení dalších fotografií klikněte na tlačítka se šipkami v dolní části Prohlížeče obrázků.
- 🌀 Když na některou z fotografií kliknete, můžete ji poslat e-mailem.

Prohlížeč obrázků může zobrazit maximálně 99 fotografií. Po dosažení tohoto limitu můžete fotky ukládat do jiné složky, nebo některé smazat, aby se uvolnilo místo.



- 📁 Klikněte pro archivaci či smazání všech fotografií.

- 🌀 Kliknutím na ARCHIVOVAT VŠE zazálohujete všechny své fotografie do složky Spore Obrázky.

## Pohlednice

Pošlete kamarádovi e-mailovou Spore pohlednici! Pohlednice můžete kamarádům posílat přímo z Prohlížeče obrázků.


### Jak poslat fotku e-mailem:

1. V Prohlížeči obrázků klikněte na fotku, kterou chcete odeslat.
2. Zadejte svoji a přítelovu e-mailovou adresu.
3. Napište zprávu.
4. E-mail odešlete kliknutím na ikonu obálky.
5. Označený obrázek smažete kliknutím na ikonu koše .
6. Jestliže chcete obrázek zazálohovat, vytvoříte kliknutím na ikonu disku jeho kopii v záložní složce .

## Natáčení filmů

Své příšerky můžete natáčet v akci na testovacím hřišti. Tyto filmy se ukládají na váš disk.

 Kliknutím začnete natáčet. Zvolte pohyby a činy, které chcete, aby vaše příšerka předvedla. Opětovným kliknutím natáčení zastavíte.

 Filmy mohou trvat maximálně dvě minuty.

Jakmile nahrávání zastavíte, film se uloží do následující složky: **Dokumenty\Moje Spore Výtvary\Filmy**

## Změna rozlišení filmu

Rozlišení filmu můžete měnit v herní obrazovce Nastavení.

**POZNÁMKA:** Filmy natočené ve velkém rozlišení zabírají více místa.

## Nahrát film na YouTube

Jakmile se film uloží na váš disk, můžete ho ihned nahrát na YouTube®. Klikněte na ODESLAT.

**POZNÁMKA:** Abyste mohli tuto funkci používat, musíte být registrovanými uživateli Spore a být přihlášení k vašemu YouTube účtu.

## Animované avatary

Na svůj počítač můžete také ukládat animace dovádění svých příšerek. Tyto soubory .GIF můžete potom používat na internetových stránkách, které podporují animované avatary.


 Kliknutím uložíte animaci své příšerky na disk.

Vaše animované avatary se ukládají sem: **Dokumenty\Moje Spore Výtvary\Animované Avatary**

## Krejčči

Jak se vaše příšerka dostane do Kmenové fáze, už se jí nebude zamlouvat, chodit po světě nahý. V Kmenovém, Městském a Koloniálním krejčím můžete pro svoji příšerku vytvořit parádní ošacení.

 Ve hře příšerku ošatíte tak, že v Plánovači či Architektu kliknete na záložku Ošacení a poté kliknete na tlačítko úpravy pod členem kmene nebo obyvatelem:

 V Kmenové fázi se do Kmenového plánovače dostanete tak, že najedete myší na kmenovou chýši.

 Ve fázi civilizace se do Městského architekta dostanete po najetí myší na radnici.

 Ve Vesmírné fázi stačí najet myší na kteroukoliv z radnic vaší kolonie - tak se dostanete do Plánovače kolonie.



## Krejčí - Režim tvorby

V Režimu tvorby můžete své příšerce přidávat a odebírat části ošacení. Po najetí myši na určitou část se vám zobrazí, jakým způsobem tato část ovlivní váš boj, brnění a další. Například některé hrudní části mají kapsy na sběr.

Ošacení přidáváte přetažením na příslušné místo na vaší příšerce. Další informace získáte v sekci *Přidávání částí* na str. 17.

V Režimu malování můžete vybarvovat pomocí kompletních či dílčích stylů.

## Složitost ošacení a rozpočet

Přidávání prvků ošacení posouvá Ukazatel vývoje vašeho kmene. Tento ukazatel se nachází v pravém horním rohu obrazovky a znázorňuje celkovou složitost ošacení vašeho kmene. Složitost má svá omezení, která nelze přesáhnout.

## Tvoření budov

Ve Fázi civilizace vytváříte v Městském architektu infrastrukturu a flotilu, které vám pomáhají proměňovat své počáteční město v pevninské impérium. Vytvářejte rozličné budovy, které budou symbolizovat moc a vlivnost vašeho města, stejně jako různorodá vozidla, u kterých se budete snažit o dosažení správného poměru rychlosti, útočné síly a životů.

Městský architekt vám kromě vytváření budov a vozidel také umožňuje umisťovat městské vyzdobu, vytvářet vlastní hymnu, navrhovat rozložení města a vstoupit do Městského krejčího.

Více informací o Městském architektu se dočtete na str. 33.



Tvoření budov vám umožňuje konstruovat nové budovy pro vaše město, včetně honosné městské radnice. Každá budova plní ve městě sice specifickou funkci, ale její velikost, tvar a vybarvení slouží čistě k vašemu potěšení. Abyste budovu mohli uložit, musí mít alespoň tři bloky a být pojmenovaná.

🌀 Tvoření budov otevřete kliknutím na radnici.

Můžete vytvářet budovy některé z následujících kategorií: radnice, dům, zábavní budova, továrna a věž. Pro více informací viz Rozvržení města na str. 33.

## Radnice

Každé město potřebuje radnici, která slouží jako centrum městského života. Když padne radnice, padlo celé město.

## Budovy - Režim tvorby

Když otevřete Tvoření budov, začnete v Režimu tvorby, ve kterém můžete budově přidávat nové části - bloky. Podél levé horní části obrazovky můžete kliknutím na ikonu otevřít některou z následujících kategorií: střechy, konstrukce, spojovací části, okna, dveře, detaily a funkční části.

**POZNÁMKA:** Výška i šířka budov je omezena.

## Bloky

Jakmile na budovu přidáte blok, můžete ho pomocí ovládacích prvků upravovat. Toto ovládání se zobrazí, když na blok kliknete. Viz *Upravování částí* na str. 18.

☞ Blok odstraníte tak, že ho označíte a stisknete **DELETE** nebo **BACKSPACE**. Nebo ho přetáhněte mimo budovu. Bloky také můžete skládat na sebe, nebo je protínat. Jestliže chcete bloky prolnout, jednoduše je přetáhněte do sebe. Skládat na sebe je můžete tak, že blok přetáhnete přesně nad jiný blok - automaticky se spojí.

## Přichytávání

Okna a dveře se automaticky přichytávají. Jakmile nějaké umístíte, všechna ostatní okna a dveře se budou přichytávat do vyrovnané pozice. Jestliže se vám nezamlouvá, kam se okna či dveře přichytávají, jednoduše je přesuňte jinam.

## Směrové umísťování

Každou umístěnou část můžete posouvat po specifických osách.

- ☞ Jestliže chcete část přesunout vertikálně, držte během jejího přesouvání pomocí myši stisknutou klávesu **Ctrl**.
- ☞ Jestliže chcete část přesunout horizontálně držte během jejího přesouvání pomocí myši stisknutou klávesu **Shift**.

## Další ovládací prvky částí

Jakmile na svoji budovu umístíte nějakou část, můžete používat její ovládací prvky.

- ☞ Jestliže chcete používat další ovládací prvky částí, zvolenou část označte a stiskněte klávesu **Tab**. Blok tak budete moci daleko lépe umísťovat.

## Kopírování bloků

Části můžete kopírovat pomocí klávesy **Alt**. Viz *Klonování částí* na str. 25.

## Složitost a rozpočet

Každý přidávaný blok stojí body bloků a činí vaši budovu složitější. Jakmile vám body bloků dojdou, budete moci další bloky přidávat pouze v případě, že nějaké stávající odstraníte.

V pravém horním rohu můžete sledovat složitost své budovy. Přidávání bloků zvyšuje složitost. K přespříliš složité budově už nebudete moci přidávat další bloky.

## Budovy a vozidla - Režim malování

V Režimu malování můžete svoji budovu podle libosti vybarvovat. Obecné informace o malování naleznete v sekci Režim malování na str. 18.

### V pravé horní části obrazovky naleznete ikony různých způsobů vybarvování:

#### Hotové styly

Klikněte na jeden ze stylů a vaše budova se kompletně vybarví.

#### Dílčí styly

Podle libosti můžete vybarvovat jednotlivé vrstvy vaší budovy. Viz *Vybarvování vrstev* na str. 20.

#### Režim malířský štětec

V tomto režimu můžete vybarvovat každý jednotlivý blok budovy zvlášť. Můžete si zvolit jeho texturu i barvu. Viz *Režim malířský štětec* na str. 20.

- ☞ Jestliže uděláte nějakou chybu, můžete ji vzít zpět pomocí tlačítka Zpět, umístěného v pravém dolním rohu. Prostřednictvím Sporepedie máte přístup k vašim stylům a vzorkům, které jste vytvořili u jiných výtvorů a můžete je použít na svoji budovu. Svoji budovu můžete například vybarvit jako jedno ze svých vozidel. Viz *Vybarvit jako* na str. 19.

## Vybarvování více částí a oblastí najednou

Každý blok je tvořen několika oblastmi. Pomocí kláves **CTRL** a **SHIFT** můžete ovládat oblasti, které chcete vybarvovat.

### SHIFT

Umožňuje vám vybarvit veškeré oblasti v bloku označeného kurzorem.

### CTRL

Ovládá vybarvování oblastí na různých blocích. Klávesa **CTRL** vám dává dvě možnosti

Chcete-li vybarvit stejnou oblast na všech blocích, stiskněte **1**. Poté podržte **CTRL** a kurzor přesuňte nad oblast na bloku, který chcete vybarvit. Chcete-li vybarvit stejnou oblast na všech blocích, které jsou identické, stiskněte **2**. Poté podržte **CTRL** a přesuňte kurzor myši nad oblast na bloku, kterou chcete vybarvit.

## Kapátko

Pomocí kapátka můžete označovat barvy, textury nebo vzorky, které potom můžete používat při vybarvování ostatních částí budovy. Následujícím způsobem můžete aktivovat kapátko a použít ho k získání barvy, textury nebo obojího.

### Pouze barva

Stiskněte **3**. Přidržte **Alt**. Označte vybarvený blok.

### Pouze textura

Stiskněte **4**. Přidržte **Alt**. Označte vybarvený blok.

### Barva i textura

Stiskněte **5**. Přidržte **Alt**. Označte vybarvený blok.

## Tvoření vozidel

V Tvoření vozidel můžete vytvářet nová vozidla, která vám budou sloužit k dosažení vašich cílů. Ve Fázi civilizace můžete vytvářet pozemní, vodní a letecká vozidla (viz níže) a ve Vesmírné fázi koloniální vozidla a kosmické lodě (viz str. 31).

**POZNÁMKA:** Koloniální vozidla se objeví automaticky, až se vaše kolonie trochu vyvine. Na každé planetě můžete vytvářet a upravovat svá koloniální vozidla jinak.

## Pozemní, vodní a letecká vozidla

🌀 Ve hře otevřete Tvoření vozidel kliknutím na radnici.

Na začátku Fáze civilizace máte pevně stanovený rozpočet bodů bloků na vytvoření vašeho prvního vozidla.

Můžete vytvářet obchodní, vojenská a náboženská vozidla kterékoli z následujících kategorií:

**POZNÁMKA:** Na začátku Fáze civilizace nemůžete vytvářet letecká vozidla. Další typy vozidel se vám zpřístupňují po zabírání ostatních měst.

### Země

Vozidla projíždějící terénem jsou ideální pro průzkum a zabírání gejzírů koření.

### Voda

Vodní vozidlo je velmi užitečné pro obležení a zaútočení na města na pobřeží.

### Vzduch

Město, kterému se jako prvnímu podaří let, často získá nadvládu ve vzduchu. Ovládáte-li nebe, můžete ovládat svět.

## Statistiky vozidel

Když si navrhujete vozidlo, musíte vzít v potaz důsledky dopadu na následující statistiky způsobené přidáním součástí. Statistiky se navzájem vyrovnávají, pokud přidáte součástku na zvýšení rychlosti, budete muset obětovat nějakou tu sílu.

### Životy

Míra poškození, kterou auto snese, než je zničeno.

### Síla

U vojenských vozidel síla stanoví, jakou škodu může vozidlo způsobit. U obchodních vozidel to znamená, kolik koření mohou převést a jak rychle ovlivní koupi města.

### Rychlost

Rychlost, kterou se vozidlo může pohybovat

## Součástky

Ke každému typu vozidla můžete přidat součástky z následujících kategorií. Najedte myši na danou součástku a zjistíte její výhody.

### Trupy

Kategorie trupu obsahuje typy podvozků pro vaše vozidlo.

### Kabina

Výběrem vhodné kabiny pro vozidlo můžete přidat životy, rychlost nebo obojí.

### Země/Voda/Vzduch

Tato kategorie obsahuje součástky specifické pro typ vozidla, které navrhujete.

### Kulturní/Vojenská/ Diplomatická

Tato kategorie obsahuje zbraně specifické pro strategii, kterou zastáváte.

### Efekt

Tyto levné položky přidávají vašemu autu osvětlení, větrání a jiné užitečné efekty.

### Detail

Tyto detailní levné součásti dodávají vašemu vozidlu eleganci.

☞ Pro součástky nezobrazené na monitoru klikněte na šipky pod tlačítka kategorie součástek.

## Přidávání částí

### Jak přidat část na vozidlo:

Přidávání částí na vozidlo je velmi podobné přidávání částí na příšerky (str. 17). Dvě části se mohou protínat. Trupy a pilotní kabiny se automaticky zarovnávají na střed vozidla.

**POZNÁMKA:** Výška i šířka vozidel je omezena.

☞ Celým vozidlem pohnete, když při pohybování myši přidržíte klávesu **Shift**.

☞ Více informací o odstraňování částí naleznete v sekci *Odstraňování částí* na str. 18.

☞ Části můžete kopírovat pomocí klávesy **Alt**. Viz *Klonování částí* na str. 25.

## Kosmické lodě

Kosmické lodě se vytváří stejně jako pozemní, vodní či letecká vozidla. Tvoření kosmických lodí nabízí tyto palety částí – trupy, pilotní kabiny, vesmír, země, voda, vzduch, zbraně, efekt a detail. Až na kategorii Vesmír, která obsahuje části pro cestování vesmírem, naleznete všechny tyto kategorie i v Tvoření vozidel.

## Vybarvování vozidla

V Režimu malování můžete svému novému galaktickému poutníkovi dopřát trochu barvy a nějakou tu texturu.

Do Režimu malování vstoupíte kliknutím na ikonu malířského štětce v horní části obrazovky.

Dobré je nejprve si vybrat styl a barvu až potom. Své vozidlo můžete vybarvovat jedním těchto způsobů: Hotové styly, Dílčí styly, nebo Režim malířský štětec. Viz *Budovy a vozidla - Režim malování* na str. 29.

☞ Obecné informace o vybarvování specifickou barvou a vzorkem naleznete v sekci *Režim malířský štětec* na str. 20.



# Plánovače a Architekt

V Tvoření hry Spore můžete vytvářet prvky, kterými se bude plnit vaše Spore planeta. Plánovače a Architekt vám zase umožňují navrhnout si svůj kmen, své město a svoji kolonii.

## Kmenový plánovač

Kmenový plánovač je vašim velkoobchodem pro nákup nástrojů, které členům vašeho kmene dodávají nové schopnosti a napomáhají rozvíjet vaši vesnici.

### Kmenový plánovač

|    |                                          |
|----|------------------------------------------|
| 1  | Kategorie nástrojů                       |
| 2  | Kategorie ošacení                        |
| 3  | Nástroje pro získávání jídla a na léčení |
| 4  | Hudební nástroje                         |
| 5  | Bojové nástroje                          |
| 6  | Název nástroje                           |
| 7  | Cena                                     |
| 8  | Popis nástroje                           |
| 9  | Dostupné finance (jídlo)                 |
| 10 | Dostupná plocha pro umístění nástroje    |



V Kmenovém plánovači přidáváte do své kmenové vesnice nástroje, které členům vašeho kmene vylepšují jejich schopnosti. Svému kmeni můžete také dopřát módní doplňky, které zdokonalí jejich přirozené dovednosti.

## Kmenové nástroje

Pro zobrazení dostupných nástrojů klikněte na ikonu Nástroje v levém horním rohu Kmenového plánovače. Existují tři kategorie kmenových nástrojů: jídlo a léčení, hudební nástroje a bojové nástroje.

Ne všechny nástroje budou přístupné hned od začátku Kmenové fáze. Kdykoliv se spojíte, nebo přemůžete některý z kmenů, vlastníci nástroj, který vy nemáte, zpřístupní se tento nástroj ve vašem Kmenovém plánovači.

🌀 Nástroj dáte kmeni k dispozici tak, že ho přetáhnete z palety na některé z volných míst ve vaší vesnici. Při jeho umísťování můžete použít pomocné ovládání.

Loupežníci kmeny mohou nástroje poškodit. Nástroj opravíte tak, že vedle něj postavíte jednoho člena kmene. Zvolte člena kmene a poté klikněte pravým tlačítkem na poškozený nástroj. Zvolený jedinec začne přístřešek opravovat.




## Jídlo a zdraví

Tyto nástroje pomohou vašemu kmenu sebrat lepší potravu a zotavit se po zranění.

- 🐟 Rybářské oštěpy vám pomohou získat potravu z mořského dna
- 🍷 Sběrací tyče vám umožní sbírat ovoce mnohem rychleji.
- 🦋 Léčitelské hole pomůžou členům kmenu vyléčit poranění rychlejším tempem.




## Nástroje

Společenské nástroje jsou užitečné při vytváření dobrých vztahů s jinými kmeny. Kombinací nástrojů dosáhnete krásných a užitečných harmonií.

-  Dřevěné rohy
-  Rumba koule
-  Didgeridoo

## Boj

Válečné nástroje mohou znamenat rozdíl mezi vítězem a poraženým.

-  Ohnivě pochodně zničí nástroje a obydlí rychle, ale jsou méně účinné proti příšerkám.
-  Kamenné sekery jsou dobré v soubojích na malém prostoru.
-  Vrhací oštěpy pomůžou vašim válečníkům útočit na nepřitele z dálky.







## Městský architekt

Na počátku Fáze civilizace musíte vystavět své město, abyste ochránili svoji radnici a mohli se rozrůstat v produktivní a šťastný národ. Prostřednictvím Městského architekta můžete na území města umísťovat domy, továrny, zábavní budovy a obranné věže.

-  Do Městského architekta se dostanete tak, že najedete myši na kteroukoliv vaši radnici a poté kliknete na tlačítko Městský architekt.

## Rozvržení města

Rozvržení každého města má vliv na spokojenost a produktivitu vašich obyvatel. Při plánování města si musíte dávat pozor, kam různé typy budov umísťujete. Umísťování budov stejného typu vedle sebe sice může zvýšit produktivitu, ale také to může mít za následek nespokojenost.

-  Když přidáváte novou budovu, vytváří se propojení, která jsou v Městském architektu viditelná.
-  Abyste získali co nejproduktivnější obyvatele, umístěte továrny poblíž domů a vytvořte modrá spojení.
-  Umístěte podobné budovy vedle sebe a vytvořte bílá (dobrá) spojení
-  Abyste získali co nejspokojenější obyvatele, umístěte zábavní budovy poblíž domů a vytvořte zelená spojení.
-  Umístění zábavních budov vedle továren vytvoří červená (špatná) spojení a obyvatelé budou nespokojení.
-  Záleží na Vás, do čeho se rozhodnete investovat, ať už je to produktivita, obyvatelstvo nebo spokojenost.

**POZNÁMKA:** Pečujte o spokojenost svých obyvatel. Nespokojená města produkují méně peněz a mohou v nich vznikat nepokoje. Nespokojená města jsou také náchylnější k náboženské konverzi.

## Domy

Propojováním domů se zábavními budovami i továrnami si zajistíte maximální produktivitu a spokojenost. Ve statistice města je radnice brána jako dům.

## Zábavní budovy

Zvyšují spokojenost, ale příliš mnoho zábavních budov může způsobovat nižší produktivitu.

## Továrny

Zvyšují produktivitu, ale snižují spokojenost.

## Věže

Chrání jednotlivá města před útoky. Věže umístěné na městských zdech automaticky útočí na blížící se vozidla národů, které s vámi válčí.

- ☞ Na ochranu svého města můžete také používat vozidla, která reagují na okolní aktivity. Viz *Vytváření flotily* na str. 52.

## Výzdoby

Nemají na spokojenost ani produktivitu žádný vliv.

## Rozpočet a Sporáče

Budovy a vozidla nakupujete za Sporáče, což je měna Fáze civilizace. Abyste mohli vozidla a budovy nakupovat, musíte vytvořit stálý přísun Sporáčů. Jakmile budete mít zajištěné zdroje příjmů, budete moci budovy a vozidla nejen nakupovat, ale také vylepšovat.

- ☞ Dostupné množství Sporáčů naleznete levém dolním rohu Městského architekta. Když na toto číslo najedete kurzorem, zobrazí se celková produktivita vašeho národa ve Sporáčích za minutu.
- ☞ Příjem vytváříte zabíráním gejzírů koření, obchodováním a stavěním továren ve vašem městě.

## Městské ošacení

V Městském architektu můžete svým obyvatelům dodat šmrnc novým ošacením. Více informací se dočtete v sekci *Krejčí* na str. 27.

## Státní hymna

V Městském architektu můžete skládat vlastní hymnu vašeho města. Hymnu ve hře uslyšíte, když bude vaše město viditelné na obrazovce. Dobytá města vaši hymnu přebírají, ať už se jim to líbí nebo ne.

Ve Skladateli hymny vytváříte svoji státní hudbu pomocí rytmu, hymny a prostředí. Během vytváření vlastního mixu můžete také každé části nastavit zvlášť hlasitost.

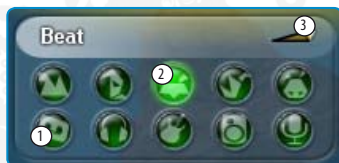
- ☞ Prostředí hraje na pozadí, kdykoliv prozkoumáváte planetu. Co se přehrávání týče, má městská hymna vždy přednost před globálním prostředím.

Panely na obrazovce Skladatele hymny jsou seřazeny v přesném pořadí, takže byste je měli rozpoznat. Více informací o rytmu, hymně, prostředí, ukládání, načítání a sdílení hymny naleznete v *Průvodci Spore* ve hře.

- ☞ Hudbu si také můžete stahovat ze *Sporepedia*.

## Rytmus

- 1 Klikněte a vyberte rytmus pro vaši hymnu
- 2 Klikněte na vybraný rytmus pro jeho vypnutí.
- 3 Upravte hlasitost přehrávání



Vyberte rytmus kliknutím na panel Rytmus. K izolování rytmu můžete zrušit volbu u ostatních položek nebo ztlumit jejich hlasitost na dalších panelech.

## Hymna

- 1 Klikněte a vyberte nástroj
- 2 Klikněte na vybraný nástroj pro vypnutí hymny
- 3 Upravte hlasitost přehrávání



## Vytváření vlastní melodie

- 1 Klikněte pro vytvoření náhodné melodie
- 2 Zapnout/vypnout automatické přehrávání
- 3 Klikněte a táhněte pro zvýšení/snížení noty
- 4 Kliknutím ze své hymny přidáte/odeberete zvolenou notu



Svoji hymnu můžete upravovat, můžete vytvořit hymnu zcela novou nebo můžete začít od náhodné melodie. Jakmile máte hotovou kostru své melodie, můžete měnit výšku jejich not. Noty můžete podle potřeby také přidávat a ubírat.

- Délku noty můžete změnit tak, že na ni najedete myší začnete otáčet kolečkem, nebo šipkami nahoru a dolů.
- Když chcete melodii přehrát od začátku, klikněte na pozadí panelu skladatele melodie.

## Ambientní hudba

Ambientní hudba je přehrávána na pozadí, kdykoliv prozkoumáváte planetu. Nicméně, jakákoliv městská hudba přehrává celkovou hudbu. Můžete do ambientní hudby přidat až čtyři zvukové vrstvy.

- Pro vložení vrstvy do vaší ambientní hudby na ni klikněte.

## Ukládání a spouštění státní hymny

Hymny mohou být spouštěny ze Sporopedie a ta vaše do ní může být uložena.

- Pro spuštění skladby klikněte na tlačítko Spustit (Load) ve spodní části Městského plánovače. Vyberte ze Sporopedie požadovanou skladbu. Vybraná skladba je přehrávána v Městském plánovači. Můžete si ji upravovat dle svého.
- Pro prohlížení výběru hudby klikněte dvakrát na položku ve Sporepedii.



### **Uložit státní hymnu:**

Klikněte na tlačítko Uložit (Save) pro uložení vámi složené státní hymny. Vepište jméno a popis k vašemu výtvoru. Vaše hudba je uložena v záložce hudba ve Sporopedii.

### **Sdílení hudby**

Vaše hudba není automaticky sdílena pomocí Sporopedie.

### **Pro sdílení státní hymny:**

1. Hudba je uložena v následujícím adresáři: **Moje Dokumenty** (nebo **Dokumenty**)\Moje Spore výtvoř\ **Městská hudba**
2. Najděte soubor . PNG který odpovídá názvu, který jste dali své městské hudbě.
3. Pošlete tento soubor emailem přátelům.
4. Vaši přátelé musí nainstalovat soubor do příslušného adresáře před spuštěním hry Spore..
5. Vaši hudbu mají nyní k dispozici ve své Sporepedii.

## **Monitorování vašeho města**

Jak budete ve hře postupovat, je důležité pozorovat, co se v jednotlivých městech děje. Nespokojená města jsou například velmi náchylná k náboženské konverzi. Nespokojené město je také podhoubí pro protesty obyvatel, které mohou vyústit až v zastavení produkce.

🌀 Statistiku města si můžete prohlédnout v Městském architektu.

Všechny důležité události se zapisují do Záznamu událostí, který se naleznete na levé straně herní obrazovky. Občas si tyto poznámky projděte, ať se udržíte v obraze o dění na planetě.

## **Plánovač kolonie**

Plánování kolonie je velmi podobné budování města ve Fázi civilizace. Plánovač kolonie funguje stejně jako Městský architekt a umožňuje vám do vaší kolonie přidávat domy, továrny, zábavní budovy a obranné věže. Vaše města produkují koření, které se potom prodá za Sporače. Kolonie mají také zvláštní pravidla pro to, kolik budov do nich může být umístěno - to se odvíjí od Terraskóre dané planety.

## **Buněčná fáze**

V Buněčné fázi začínáte život jako samostatná buňka a šplháte se po evolučním žebříčku, dokud nedorostete do rozměrů, které vám umožní vystoupit na souš.

Více informací o sledování vašeho postupu a dokončování této fáze se dočtete v Průvodci Spore ve hře.

🌀 Pro ovládací prvky Buněčné fáze přejděte na str. 37.

### **Jak dosáhnout souše:**

1. Jezte rostlinky a ostatní buňky - tím budete získávat DNA a vaše buňka se bude zvětšovat.
2. Sbírejte části z ostatních buněk a nacházejte je v úlomcích meteoru.
3. Svoji buňku vyvíjíte utrácením DNA bodů za nové části v Tvoření buněk.

## Obrazovka Buněčné fáze

- 1 Cíle mise
- 2 Přiblížit/oddálit kameru
- 3 Volby
- 4 Pozastavit hru
- 5 Sporepedie
- 6 Moje sbírky
- 7 DNA
- 8 Ukazatel průběhu
- 9 Klinutím zavoláte svého druha
- 10 Historie
- 11 Ukazatel zdraví
- 12 Část
- 13 Úlomek meteoru



Vaše buňka se nachází ve středu obrazovky Buněčné fáze. Všude kolem plavou zelené kousky rostlinného života, které musíte jíst, jestliže jste býložravec, ostatní buňky, kterým se máte vyhýbat, nebo je jíst, jestliže jste masožravec a nesčetné prapůvodní věci, kterým je lépe se vyhnout.

## Ovládání buňky

V Buněčné fázi bude vaše buňka zmítána proudem. Plavání vyžaduje určitou praxi. Musíte se naučit plavat k objektům i od nich. Zaměřujte se na to, kde se objekt bude nacházet, ne na to, kde je právě teď.

- ☞ Svoji buňku nasměrujete jinak kliknutím myši na jiné místo na obrazovce. Vaše buňka se otáčí k tomuto místu.
- ☞ Pro rovnoměrné plutí v jednom směru někam klikněte a tlačítko myši přidržte.

## Ovládání

| Funkce                           | Klávesnice/Myš                                                      |
|----------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| Pohybování jakýmkoliv směrem     | Myš nasměrujete a poté klikněte a držte levé či pravé tlačítko myši |
| Pohybování nahoru                | W/šipka nahoru                                                      |
| Pohybování dolů                  | S/šipka dolů                                                        |
| Přesun doleva                    | A/šipka doleva                                                      |
| Přesun doprava                   | D/šipka doprava                                                     |
| Přiblížování a oddalování kamery | +/- nebo kolečko myši                                               |

## Postup Buněčnou fází

### Sbírání DNA

DNA získáte, když naplavete na jídlo ústy napřed.

**POZNÁMKA:** Aby vaše buňka mohla sbírat jídlo, musí mít ústa.

Jedením jídla získáváte DNA body, které se zobrazují nalevo od Ukazatele průběhu. V Tvoření buněk můžete za toto DNA nakupovat nové části a získávat tak schopnosti, které vaši buňku vyvíjí.

### Přidávání částí

Jak budete proplouvat buněčným světem, budete objevovat nové části, které můžete ke svojí buňce přidat. Tyto části můžete sbírat napláváním na plovoucí úlomky meteoru nebo přemožením jiných buněk, které mají vedle svého jména ikonu části. Nasbírané části budete moci použít během příští návštěvy Tvoření buněk.

🌀 Když se ve vodě objeví nějaká část, naplavte na ni - tím ji seberete.

V Tvoření buněk můžete na svoji buňku přetahovat části. Viz *Spore Tvoření* na str. 14.

Jakmile naleznete první část, nad Ukazatelem průběhu se zpřístupní tlačítko Vábení

👉 Klikněte tlačítko Vábení partnera a poté plavte k partnerovi a vstupte do Tvůrce buněk.

Čím větší vaše buňka bude, tím více jídla bude potřebovat ke svému spokojenému životu. Musíte jíst stále více zelené hmoty, nebo v případě masožravců, větší a větší buňky.

### Boj

Na svoji obranu si můžete přidávat útočné zbraně, jako například masožravá ústa. Také svojí buňce můžete přidat třeba bodce, které ji budou ochraňovat před usilovnými útočníky.

🌀 Na jinou buňku zaútočíte tak, že do ní narazíte svojí útočnou částí. Snažte se přitom vyhnout jejím nebezpečným částem.

🌀 Útokům cizích buněk se bráníte tak, že jim nastavíte své obranné části, jako třeba bodce, a oni do nich při útoku na vás narazí.

### Sledování průběhu

Sledujte svůj průběh Buněčnou fází pomocí Ukazatele průběhu (Progress Bar). Když vaše měřítko pokroku dosáhne horizontální lišty, vstoupí vaše buňka do další fáze růstu. Buňky, které vás předtím ohrožovaly, se smrskly na minibuňky a další fáze je plná větších a agresivnějších buněk.

### Dokončení buněčné fáze

Jakmile jste zcela zaplnili Ukazatel průběhu (Progress Bar) ve spodní části monitoru, prošli jste všemi fázemi buněčného vývoje a jste připraveni na další úkol v evoluci.

🌀 K postupu do Fáze vývoje tvorů klikněte na ikonu History (historie). V ranném tvoření příšerek si přidejte končetiny, chodidla a další části, které byste rádi měli v době, kdy vystoupíte na souš. Koukněte se na Tvoření příšerek na str. 23.

# Fáze vývoje tvorů

Země na obzoru! Ve Fázi vývoje tvorů se vaše příšerka vynoří z prapůvodního moře a z pláže se pouští mezi ostatní druhy planety. Během prozkoumávání světa budete potkávat celou řadu jiných druhů. Někteří budou přátelští a někteří méně. Musíte vyvinout své společenské schopnosti, abyste získávali nové přátele, a bojové schopnosti, abyste zvládali své nepřátele.

Postupně budete získávat DNA body, které můžete používat k vyvíjení své příšerky, nabývání inteligence a dokončování své cesty, která z vás činí rozumnou příšerku, která bude moci postoupit do Kmenové fáze.

☞ Pro ovládací prvky Fáze vývoje tvorů přejděte na str. 40.

☞ Když během hraní zemřete, znovu se narodíte ve svém hnízdě.

Více informací o sledování vašeho postupu a dokončování této fáze se dočtete v Průvodci Spore ve hře.

**POZNÁMKA:** Jakmile dokončíte Fázi vývoje tvorů, nebudete již moci měnit fyzický vzhled vaší příšerky.

## Obrazovka Fáze vývoje tvorů

- |    |                                                     |
|----|-----------------------------------------------------|
| 1  | Úkoly                                               |
| 2  | Minimapa                                            |
| 3  | Volby                                               |
| 4  | Pozastavit hru                                      |
| 5  | Sporepedie                                          |
| 6  | Moje sbírky                                         |
| 7  | DNA                                                 |
| 8  | Ukazatel průběhu                                    |
| 9  | Historie                                            |
| 10 | Klikněte pro společenské (přátelství se) schopnosti |
| 11 | Výsledná schopnost                                  |
| 12 | Klikněte pro bojové schopnosti                      |
| 13 | Ukazatel zdraví a energie                           |
| 14 | Členové smečky                                      |



Ve Fázi vývoje tvorů ovládáte jednoho jedince svého druhu. Ostatní zástupci stejného druhu se snaží protloukat sami. Příšerku po světě navigujete tlačítkem myši.



## Ovládání příšerky

Ve Fázi vývoje tvorů se po světě pohybujete ukazováním na místa na obrazovce. Vaše příšerka se na označené místo přesune a bude očekávat další příkazy.

🌀 Pro plynulý pohyb klikněte a přidržte tlačítko myši zmáčkuté. Pohybování kurzorem mění směřování vaší příšerky.

Jestliže má vaše příšerka chňapadla, můžete ze země a ze stromů sbírat věci. Předmět seberte tak, že na něj kliknete.

🌀 Aby měla vaše příšerka dostatek energie, musí pravidelně jíst. Viz *Péče a krmení* na str. 41.

Kameru můžete libovolně přemisťovat - stačí přidržet pravé tlačítko myši a myší pohybovat.

## Ovládání

| Funkce                                                        | Klávesnice/Myš                                |
|---------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| Pohybování dopředu                                            | W/šipka nahoru                                |
| Pohybování zpět                                               | S/šipka dolů                                  |
| Otáčení doleva                                                | A/šipka doleva                                |
| Otáčení doprava                                               | D/šipka doprava                               |
| Přesunout se doprava                                          | E                                             |
| Přesunout se doleva                                           | Q                                             |
| Vyskočení a mávání křídly<br>(pokud to vaše příšerka dokáže)  | Mezerník                                      |
| Přepínání schopnosti plazení                                  | Ctrl                                          |
| Přepínání schopnosti sprint                                   | SHIFT                                         |
| Zaměřit nejbližší příšerku                                    | F                                             |
| Použití schopnost #1: Zpěv (společenská) nebo Kousnutí (útok) | 1                                             |
| Použití schopnost #2: Tanec (společenská) nebo Výpad (útok)   | 2                                             |
| Použití schopnost #3: Působ (společenská) nebo Úder (útok)    | 3                                             |
| Použití schopnost #4: Póza (společenská) nebo Plivanec (útok) | 4                                             |
| Přibližování a oddalování kamery                              | +/- nebo kolečko myši                         |
| Otáčení kamerou doleva/doprava                                | </>                                           |
| Otáčení a naklánění kamery                                    | Přidržet pravé tlačítko myši a myší pohybovat |
| Zavolání partnera                                             | BACKSPACE                                     |

**POZNÁMKA:** Ve Fázi vývoje tvorů toho děláte víc, než že jen plavete. Užitečné pohybové schopnosti, jako plazení, skok nebo plachtění mohou zkrátit vaši evoluční cestu.

## Péče a krmení

### Profil příšerky

- |   |                  |
|---|------------------|
| 1 | Ukazatel zdraví  |
| 2 | Ukazatel energie |



Vaše příšerka potřebuje jíst. Jak se pohybujete po světě, vaše příšerka spálí mnoho energie, kterou potřebuje doplnit jídlem. V závislosti na typu úst vaší příšerky (býložravá, masožravá či všežravá) budete muset jíst ovoce, maso, nebo si budete moci dávat obojí.

🌀 Typ svých úst můžete měnit v Tvoření příšerek. Pokud ovšem se svým vývojem pokračujete z Buněčné fáze, je vaše strava již jednou provždy určená. Jestliže jste byli masožravá buňka, zůstanete masožravou příšerkou.

Při bojování s ostatními příšerkami se můžete zranit, což snižuje vaše zdraví.

Když vyhladovíte nebo když vás zabije jiná příšerka, znovu se narodíte ve svém nejbližším hnízdě.

## Vyvíjení vaší příšerky

K vyvíjení své příšerky potřebujete získat dostatečné množství DNA bodů, které budete utrácet za části, jež vylepší schopnosti vaší příšerky.

Více informací o sbírání částí a vyvíjení vaší příšerky naleznete v Průvodci Spore ve hře.

### Výsledné schopnosti

Kromě společenských, bojových a pohybových schopností můžete jako výsledek vašich evolučních voleb získat také speciální schopnosti. Vlastnost, kterou jste získali jako buňka, se nyní odráží ve výsledné schopnosti, kterou máte jako příšerka.

Své výsledné schopnosti naleznete nad Ukazatelem průběhu. Udělají celkem kopec práce, ale dlouho trvá, než se zase dobijí.

Více informací o výsledných schopnostech získáte na str. 10.

### Nabývání inteligence

Jakmile získáte dostatečné množství DNA a zaplníte horizontální čáru Ukazatele průběhu, automaticky postupujete na další úroveň inteligence.

🌀 Nová úroveň inteligence vám umožňuje přibrat další jednu příšerku do smečky—maximálně tři příšerky.

## Vyvíjení vašeho živočišného druhu

Jak budete získávat DNA, inteligenci a přátele, vaše příšerka se bude vyvíjet, rozšiřovat svůj vliv a postupně se bude snažit, stát se dominantním druhem planety.

## Vaše hnízdo

Ve svém hnízdě můžete odpočívat a nabírat síly, pářit se a vyvíjet svůj druh. Zranění z bitvy si můžete přijít do svého hnízda vyléčit. Jednoduše v hnízdě sedíte a čekáte, dokud se váš Ukazatel zdraví opět nezaplní.

🌀 Svě hnízdo také můžete používat jako místo pro páření a vstupní bránu do Spore Tvoření, ve kterém můžete přidávat nebo odebírat části.

**POZNÁMKA:** Ve Fázi vývoje tvorů své hnízdo nemusíte bránit.

## Páření

Kdykoliv můžete zavolat na svého druha a zplodit dalšího potomka. Když se z vašeho vajíčka vyklube mládě, vy se stáváte tím potomkem a učíte se používat nově přidané schopnosti.

Pářit se začnete po stisknutí klávesy **Backspace** nebo po kliknutí na tlačítko Vábení partnera, umístěné přímo nad Ukazatelem průběhu. Následujte volání až k partnerovi se srdíčky nad hlavou a poté klikněte na tlačítko, které se nad ním objeví - vstoupíte tak do Spore Tvoření. Všechny změny provedené ve Spore Tvoření se projeví na všech příserkách vašeho druhu, včetně vás a vašeho potomka.

**TIP:** Váš partner vám vždy odpovídá z vašeho aktuálního hnízda.

## Migrace

Vaši druzi mohou v rámci hledání potravy a nových zásob migrovat do nového hnízda.

- Nové hnízdo po migraci naleznete tak, že kliknete na tlačítko Vábení partnera a budete následovat volání vašich druhů. Také můžete sledovat trasu (ve světě i na minimapě) vedoucí do nového hnízda, nebo se přesunout ve směru ikony domečku na minimapě.

## Vztahy

Můžete zjistit aktuální úroveň vztahů s jakýmkoliv druhem. Přesuňte kurzor na zástupce nějakého jiného druhu. Více informací o úrovních vztahů a vztahových ikonách naleznete v Průvodci Spore ve hře.

## Přátelení se s ostatními příserkami

Tlačítka postoje jsou umístěna přímo nad Ukazatelem průběhu (Progress Bar) ve spodní části obrazovky.



Klikněte na tlačítko a zobrazte své dostupné společenské dovednosti.



Klikněte na tlačítko a zobrazte své dostupné bojové dovednosti.

Když na nějakou příserku kliknete s aktivovaným společenským postojem, pokusíte se s ní spřátelit. Úspěšnou společenskou interakci vám zaručí, když budete své společenské schopnosti využívat ke kopírování činů druhé příserky, přičemž úroveň vašeho představení musí být minimálně shodná s úrovní schopností dané příserky. Pokud vám například příserka zazpívá, potom musíte použít svoji schopnost Zpěv a zazpívat stejnou nebo lepší melodii.

Jestliže se vám podaří zaplnit ukazatel, vaše vztahy s touto příserkou se zlepší. Pokud se vaše vztahy dostanou na úroveň Přátelský nebo Spojenec, můžete používat hnízdo druhé příserky k léčení.

Společenské schopnosti získáváte nebo vylepšujete přidáváním částí v Tvoření příserek.

- Přátelení se s alfa příserkou jiného druhu může být celkem oříšek, ale pokud uspějete, možná získáte novou část.
- Jestliže máte volné místo, můžete spojenecké příserky přidávat do své smečky.

**POZNÁMKA:** Nemůžete se pustit do společenské interakce, dokud nemáte danou společenskou schopnost na stejné nebo vyšší úrovni, než příserka daného druhu. Tyto schopnosti získáváte tak, že ve hře nacházíte části, které potom ve Spore Tvoření svému druhu přidáváte.

**POZNÁMKA:** Vztahy můžete vylepšovat i jinak. Když například nějakému druhu přinesete jídlo, budou se na vás dívat lépe.

## Boj

Někdy vám nezbude nic jiného, než s nějakou příšerkou bojovat. Podle toho, jaká máte ústa, budete třeba i muset příšerky lovit, abyste se najedli. V boji můžete použít i více bojových schopností, abyste druhou příšerku přemohli. Na příšerku zaútočíte tak, že se přepnete do bojového postoje, příšerku zacílíte a poté kliknete na bojovou schopnost, kterou chcete použít, případně použijete klávesové zkratky **1 až 4**.

- 🌀 Bojové schopnosti získáváte nebo vylepšujete přidáváním částí v Tvoření příšerek.

- 🌀 Každá bojová schopnost má pět úrovní.

Pokud se vám příšerku podaří přemoci, získáte maso, které můžete použít jako jídlo, pokud jste masožravec. Také získáváte DNA body. Přemožení příšerky v boji zhoršuje vaše vztahy se všemi příšerkami daného druhu.


- 🌀 Po ostatních příšerkách můžete také házet sebrané předměty, čímž je omráčíte.

- 🌀 Jestliže potřebujete z boje utéci, můžete se otočit a pelášit pryč. K úniku můžete použít i jinou schopnost, jako třeba plazení.

- 🌀 Když vaše příšerka zemře, narodí se v nejbližším přátelském hnízdě.

## Budování smečky

Vyplatí se mít smečku. Se zvyšováním inteligence získáváte schopnost přidat do své smečky dalšího člena. Členy do smečky si můžete přidávat z vlastního druhu nebo jakéhokoli spojeneckého druhu. Členové smečky jsou oddanými následovníky, kteří vám s chutí pomáhají útočit na jiné příšerky, hledat jídlo a dokončovat jiné úkoly.

 Toto volné místo může být zaplněno novým členem smečky.

- 🌀 Abyste do své smečky mohli přidat nového člena, musíte dosáhnout další úrovně inteligence, což vám zpřístupní volné místo. Poté na příšerku musíte udělat dobrý dojem (na příšerku z vlastního druhu nebo ze spojeneckého druhu), aby se k vám přidala. Viz *Přátelení se s ostatními příšerkami* na str. 42.

- 🌀 Společenský kontakt se vyplatí navazovat ve více jedincích. Větší smečka napomáhá k přátelské socializaci s ostatními příšerkami.

## Obří příšerky

Roztroušeně se po světě pohybují obrovské, samotářské příšerky, o kterých se píší báje. Tyto příšerky raději pozorujte z uctivé vzdálenosti - je lepší se jim zdaleka vyhýbat.



# Kmenová fáze

Kmenová fáze začíná v momentě, kdy váš druh začal ovládat oheň a vytvořil malý kmen. Brzy se ovšem vyvinou i jiné kmeny a všichni se budou hnát za tím, aby se stali první civilizací na planetě.

Nově nabytá inteligence umožňuje vašim kmenovým příšerkám stavět a používat nástroje, díky nimž se dá nahromadit více jídla, které umožní uživit větší populaci a tím rozšiřovat vliv kmene.

Dejte si pozor na divoké příšerky, krčící se ve stínu světla vašeho ohně. Některé můžete lovit, některé můžete domestikovat a některé mohou lovit vás.

Více informací o sledování vašeho postupu a dokončování této fáze se dočtete v Průvodci Spore ve hře.



Největším rozdílem mezi Kmenovou fází a fázemi předcházejícími je to, že teď už neovládáte pouze jednoho člena svého druhu - nyní ovládáte celý kmen! Směřujte jednotlivce či celé skupiny členů vašeho kmene - budou vás poslouchat na slovo. Můžete dokonce pohybovat kamerou a sledovat tak, co se děje v okolí.

Více informací o označování a navádění členů kmene naleznete v sekci Ovládání kmene na str. 45. Na začátku fáze jsou ve hře také užitečné tutoriály, které vám pomohou se do hry trochu vpravit.

**POZNÁMKA:** Vzhledem k tomu, že jste vytvořili kmen, již neměníte tvar ani velikost svého druhu. Nyní můžete měnit nástroje vaší vesnice a ošacení, které váš kmen nosí.

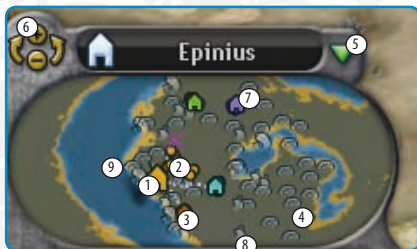
## Obrazovka Kmenové fáze

- |    |                                                |
|----|------------------------------------------------|
| 1  | Kmenová minimapa                               |
| 2  | Volby                                          |
| 3  | Pozastavit hru                                 |
| 4  | Sporepedie                                     |
| 5  | Moje sbírky                                    |
| 6  | Aktuální jídlo                                 |
| 7  | Ukazatel průběhu                               |
| 8  | Otevření společenských schopností              |
| 9  | Výsledné schopnosti                            |
| 10 | Otevření bojových schopností                   |
| 11 | Ukazatel zdraví a energie                      |
| 12 | Kliknutím vyberete jednoho či více členů kmene |



## Kmenová minimapa

- |   |                                                                                                       |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Umístění vaší kmenové chýše                                                                           |
| 2 | Vaše příšerka                                                                                         |
| 3 | Vesnice jiného živočišného druhu                                                                      |
| 4 | Hnízdo divokých příšerek                                                                              |
| 5 | Zobrazit/skrýt minimapu                                                                               |
| 6 | Kliknutím změníte pohled kamery                                                                       |
| 7 | Umístěním kurzoru na ikonu zobrazíte vaše vztahy se sousedským kmenem a počet členů sousedského kmene |
| 8 | Zdroj jídla                                                                                           |
| 9 | Rybářské místo                                                                                        |



Kliknutím levým tlačítkem na Kmenovou minimapu přemístíte kameru na dané místo a pravým kliknutím odešlete na dané místo zvolené členy. Kmenová minimapa je šikovým pomocníkem při sledování aktivity poblíž místa, kde se zrovna nacházíte. Vaše budovy a členové vašeho kmene jsou označeni ikonami vaší barvy.

- ☞ Více informací o jiném kmeni se dozvíte, když na jeho chýši na Minimapě najedete kurzorem myši. První rivalský kmen se ovšem objeví, až když budete mít nahromaděné nějaké jídlo a až se vám narodí pár mladých.
- 🏠 Tento nedaleký kmen identifikuje jeho kmenová barva a může se z něj stát váš přítel nebo rival.
- 🍌 Ovocné háje jsou zdrojem jídla.
- 🐉 Hnízda příšerek se mohou vyvinout v kmen.
- 🎣 Tato oblast je rybářské místo.

## Ovládání kmene

### Označování členů kmene

V Kmenové fázi můžete označovat jednoho, více, nebo všechny členy vašeho kmene a zadávat jim příkazy. Kolem označeného člena kmene se zobrazí žlutý kruh.

Označuje se levým tlačítkem myši. Člena kmene označíte tak, že na něj kliknete levým tlačítkem myši, nebo tak, že ho vyberete v Přehledu kmene v pravé části obrazovky.

- ☞ Více členů kmene vyberete tak, že přidržíte **Ctrl** a kliknete na několik jednotlivců ve světě nebo v Přehledu kmene, nebo tak, že podržíte tlačítko myši zmáčknuté a kolem několika členů kmene přetáhnete myši rámeček. Další členy do této skupiny přidáte tak, že podržíte stisknutou klávesu **Ctrl** a na zvolené členy kliknete.
- ☞ Chcete-li vybrat všechny členy kmene, klikněte na záhlavní lištu Kmene.

### Rušení výběru

Označení členů kmene zrušíte, když přidržíte klávesu **Ctrl** a kliknete přímo na vybrané členy kmene nebo na jejich podobiznu v Přehledu kmene.

- ☞ Výběr zrušíte také stiskem tlačítka **ESC** nebo kliknutím na záhlavní lištu Kmene.

## Zadávání příkazů

Označené členy kmene můžete poslat na jiné místo, nebo je přimět k interakci s objekty a příšerkami v herním světě tak, že na dané místo, objekt či příšerku kliknete pravým tlačítkem myši. Pokud například chcete, aby jeden člen kmene sbíral jídlo, klikněte na něj tlačítkem myši a poté klikněte pravým tlačítkem na ovocný strom. Tento člen začne sbírat ovoce a nosit ho do vesnice, což bude dělat tak dlouho, dokud bude mít co sbírat, nebo dokud mu nezádáte jiný příkaz.

Objekty, se kterými můžete ve světě interagovat se zvýrazní, když nad nimi přejedete kurzorem po najetí myši na ně se změní kurzor.

☞ Členové kmene budou zadanou činnost opakovat až dokud se nevyčerpají zásoby, činnost již nelze dál provádět, nebo dokud nezačnou mít hlad či málo energie.

## Ovládání kamery

Nové ovládání kamery vám pomůže udržet si o členech svého kmene přehled.

Kamerou můžete pohybovat pomocí šipek na klávesnici nebo přidržením pravého tlačítka myši a tažením. Jestliže máte v menu Nastavení zapnutou volbu Posouvání u okraje, stačí když k okraji obrazovky přesunete kurzor a kamera se daným směrem přesune.

Pro otáčení a naklánění kamery přidržte obě tlačítka myši zmáčknutá a myši pohybujte do stran nebo nahoru a dolů. Otáčet se také můžete pomocí kláves < a >.

Stisknutím **Mezerníku** můžete také nechat kameru kteréhokoliv člena kmene sledovat. Kamera se automaticky přesune k jednomu z členů vašeho kmene. Opětovný stisknutím **Mezerníku** se přepnete k dalšímu členovi kmene. Pokud se chcete rychle přesunout na nějaké místo na kontinentu, klikněte levým tlačítkem myši na Minimapu.

☞ Pohybovat kamerou po povrchu také můžete pomocí šipek a jiných kláves.

## Kmenová vesnice

Vaše kmenová vesnice je semínkem, ze kterého vyklíčí vaše budoucí civilizace. Kolem vesnického ohně můžete přidávat další a další přístřešky na nářadí, z nichž každý vesnici poskytuje jisté nástroje a schopnosti.

Tyto nástroje členům vašeho kmene poskytují schopnost efektivnějšího vytváření zásob, používání hudebních nástrojů, které vylepšují jejich společenské schopnosti, či používání zbraní, které vylepšují jejich bojové schopnosti.

Více informací o kmenové vesnici se dočtete v Průvodci Spore ve hře.

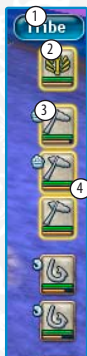
## Obrana vesnice

Abyste svoji vesnici ubránili, musíte členy svého kmene vybavit patřičnými nástroji. V kategorii bojových nástrojů si vyberte patřičný přístřešek a postavte ho do vesnice. Přehled kmene

## Přehled kmene

### Přehled kmene

- |   |                                            |
|---|--------------------------------------------|
| 1 | Výběr všech členů kmene                    |
| 2 | Náčelník                                   |
| 3 | Kliknutím označíte člena kmene             |
| 4 | Aktuální stav zdraví a energie členů kmene |



V Přehledu kmene můžete sledovat aktivity jednotlivých členů vašeho kmene a také je zde označovat. V pravé části obrazovky se nachází sada ikon, znázorňujících jednotlivé členy vašeho kmene, jejich aktuální zdraví a energii a také to, co daný člen kmene zrovna dělá, nebo jak se cítí (jak je zároveň zobrazeno na malé ikoně v horním levém rohu portrétu).

- ☛ Jestliže člen kmene zrovna používá nějaký nástroj, je na jeho ikoně znázorněn i tento nástroj. Takto můžete sledovat poměr lovců a sběračů.

## Hromadění jídla

Nejaktuálnější potřebou všech členů vašeho kmene je jídlo, takže jim musíte zajišťovat jeho neustálý přísun.

- ☛ Množství energie člena kmene znázorňuje oranžový ukazatel na jeho ikoně v Přehledu kmene.

Více informací o sběru, lovení a domestikaci naleznete v Průvodci Spore ve hře.

## Rybaření

Jídlo také můžete získávat rybařením v moři. Místa vhodná k rybaření poznáte podle ryb skákajících u pobřeží.

- ☛ Abyste mohli rybařit, musíte do své vesnice pořídit rybářské oštěpy.

## Léčení vašeho kmene

V kmenovém životě se boulí a modřinám vyhnout nelze. Když se členové vašeho kmene zraní v boji, můžete je léčit jedním z následujících způsobů:

### Odpočinek

Členové kmene se sami pomalu vyléčí, když je necháte odpočívat

### Léčitelské hole

Jestliže vaše vesnice vlastní přístřešek s léčitelskými holemi, můžete holí vybavit člena kmene, který s vámi potom potáhne do boje jako léčitel. Léčitel potom ošetřuje členy vašeho kmene přímo na bitevním poli.

## Budování kmene

Větší a silnější kmen vytvoříte pářením, ze kterého vzejdou mláďata a získáváním nových nástrojů a doplňků pomocí Kmenového plánovače.

Vytvářením společenství a dobýváním okolních vesnic narůstá prestiž vašeho kmene, který může postupně pojímat větší množství jedinců. Pro zvýšení populace najedte myši na kmenovou chýši a klikněte a tlačítko Přidat mládě.

Z chýše se vykutálí vajíčko (co se událo uvnitř, to zůstane zastřeženo tajemstvím). Z vejce se vylíhne mládě. Počáteční vývin mláďat si žádá mnoho jídla, ale jakmile mládě doroste, stává se z něj plnohodnotný člen kmene.



## Kmenový plánovač a Krejčí

V Kmenovém plánovači můžete pro svůj kmen nakupovat nové nástroje (viz Kmenové nástroje na str. 32) a také svůj kmen oblékat (viz Kmenový krejčí na str. 27) a tím zlepšovat jeho přirozené schopnosti.





### Vybavování členů kmene nástroji

Koupený nástroj začnete používat tak, že k přístřešku s tímto nástrojem pošlete jednoho nebo více členů svého kmene a ti si ho vezmou.

- ☞ Člena kmene nástrojem vybavíte tak, že ho označíte a poté kliknete na přístřešek s náradím. Člen kmene k přístřešku odkráčí a nástroj si vezme.
- ☞ Jaký nástroj určitý člen vašeho kmene používá se dozvíte, když přesunete kurzor za jeho ikonu v Přehledu kmene.

## Interakce s ostatními kmeny

S každým kmenem máte určitý vztah, který se postupem času vyvíjí. Jak budete postupovat po evolučním žebříčku, můžete nad ostatními kmeny získat nadvládu tím, že je vymažete ze světa, zaberete jejich zdroje, nebo že se s nimi spojíte. U větších kmenů možná budete chtít spíše imponovat (pracovat pro ně) a budovat přátelství, které může vést až ke spojenectví.

-  Navázat společenský kontakt (sbližení se)
-  Zaútočit
-  Obdarovat (diplomacie)
-  Přepadnout (krást jídlo)

Více informací o navazování společenských kontaktů, obdarovávání, vytváření spojenectví a útočení na ostatní kmeny naleznete v Průvodci Spore ve hře.

### Přepadání ostatních kmenů

Nechce se vám sbírat ovoce ze stromu? Tak namísto toho přepadněte okolní kmeny a zmocněte se jejich tvrdé práce.

1. Označte členy kmene, kteří se budou akce účastnit.
2. Vyzbrojte je dostupnými zbraněmi.
3. Přesuňte je na bezpečné místo poblíž cílové vesnice. Většinou se vyplatí počkat, až nebude vesnici nikdo hlídat.
4. Pravým tlačítkem myši klikněte na jejich skryš na zásoby.
5. **Mezerníkem** přimějete kameru sledovat plenívý nájezd vašich příšerek.

# Fáze civilizace

Vítejte v civilizovaném životě. Fázi civilizace začínáte s jediným městem, ze kterého musíte ovládnout celý svět. Jak budete svůj národ rozšiřovat po celé planetě, budete muset získávat kořeni, které bude živit váš vývoj a umožňovat vám dobývat, konvertovat nebo skupovat ostatní civilizace, což vám umožní učinit velký skok do vesmíru.

Do civilizovaného světa se dostaly i jiné kmeny vašeho druhu, které také budují svá města. Jestliže se vám podaří planetu sjednotit pod vaši vojenskou, náboženskou či ekonomickou vlajku, získáte technologii, která vám umožní vystoupit na oběžnou dráhu vašeho světa.

Více informací o sledování vašeho postupu a dokončování této fáze se dočtete v Průvodci Spore ve hře.

## Obrazovka Fáze civilizace

- 1 Vaše město
- 2 Vaše první vozidlo
- 3 Přehled flotily: Kliknutím označíte jedno nebo více vozidel
- 4 Minimapa
- 5 Volby
- 6 Pozastavit hru
- 7 Sporepedie
- 8 Moje sbírky
- 9 Aktuální množství Sporáčů
- 10 Ukazatel průběhu
- 11 Výsledné schopnosti
- 12 Držet pozice - postoj vozidla
- 13 Agresivní postoj vozidla
- 14 Historie









## Civilizační Minimapa

- 1 Ovládání kamery
- 2 Jméno planety
- 3 Zobrazit/skrýt minimapu
- 4 Plocha zobrazovaná kamerou
- 5 Den/noc
- 6 Vaše město
- 7 Zdroje



- ☞ Kliknutím na Minimapu do daného místa přesunete kameru.
- ☞ Na kterékoliv místo na Minimapě své jednotky pošlete tak, že je označíte a na zvolené místo kliknete pravým tlačítkem myši.

Na Minimapě můžete sledovat, co se na planetě děje. Města a vozidla ostatních civilizací se na mapě zobrazují jako barevné domečky a tečky:

-  Města jsou barevně odlišena podle příslušnosti k civilizaci.
  -  Každý gejzír koření na planetě, který někdo vlastní, je také označen barevně. Viz *Těžba koření* na str. 51.
  -  Vozidla jsou označena barvou civilizace, které patří.
  - ☞ Když na barevně označený objekt najedete myší, zobrazí se o něm informace. Když myší najedete na město, zobrazí se o něm informace a znázorní se jeho hranice.
- Ikony na mapě také vypovídají o tom, co se ve hře zrovna děje:
-  Z minimapy je patrný vojenský či náboženský útok na města, vozidla a gejzíry koření, které vlastníte.
  -  Nad obchodujícími městy je na Minimapě zobrazena ikona Sporáče a čára značící obchodní cestu.
  -  Když s nějakým městem komunikujete prostřednictvím Obrazovky komunikace, dané město se na Minimapě také zvýrazní.

## Ovládání civilizace

Ovládání Fáze civilizace je v podstatě shodné s ovládáním používaným v Kmenové fázi, pouze přibýlo několik prvků:

- ☞ Mezi jednotlivými vozidly se můžete přepínat klávesou **MEZERNÍK**.
- ☞ Jestliže chcete kameru přesunout k vašemu nejbližšímu městu, stiskněte klávesu **Backspace**.

Další informace získáte v sekci *Ovládání kmene* na str. 45.

## Začínáme

Pokud Fázi civilizace spouštíte z obrazovky galaxie, následujte nejprve výzvy na obrazovce, které vaši hru nastaví a až poté se věnujte následujícím krokům.

1. Vyberte si svoji radnici. Podle libosti ji změňte.
2. Vyberte si své první pozemní vozidlo. Podle libosti jej změňte.
3. Vaše město a vozidlo budou umístěny na herní mapu. Vaším prvním úkolem je, najít pomocí svého vozidla gejzír koření a přeměnit ho v produktivní důl na koření.

Tento úkol zobrazuje malá kartička úkolu v levém horním rohu.

Ze začátku je dobré, kontinent trochu prozkoumat. Jak budete potkávat nové kmeny, možná získáte nějakou kořist či nové technologie.

Také můžete prozkoumávat ostatní civilizace na kontinentu a zjišťovat, jak k nim nejlépe přistupovat.

- ☞ Nezapomeňte získávat koření, stavět továrny a vyvíjet své město.

Informace o budování města naleznete v sekci *Městský architekt* na str. 33.

## Barva města

Barevné označení vašeho města je vám přiděleno na začátku Fáze civilizace, nebo ho dědíte, pokud jste se vyvinuli z Kmenové fáze. Tato barva označuje budovy a vozidla vašeho národa na herní obrazovce i na Minimapě.

- ☞ Všechna okolní města obývá váš vlastní druh. Jejich barvami jsou vyzdobené jejich zdi, budovy a vozidla.
- ☞ Zabraná města přebírají barvu vašeho města a stávají se součástí vašeho národa.
- ☞ Každé zabrané město může mít jinou specializaci. Jejich specializaci buď můžete využívat, nebo ji změnit na svoji vlastní. Toto rozhodnutí určí, jestli se budete dál rozšiřovat různými způsoby, nebo pouze jedním prostředkem.

## Hranice města

Hranice vašeho města jsou v herní obrazovce znázorněny identifikační barvou vašeho města. Tyto hranice vymezují vaše území na planetě.

**POZNÁMKA:** Vnitrozemská města nemohou produkovat vodní vozidla. Jestli můžete, zaberte nějaké přímořské území!

- ☞ Hranice gejzírů koření a ostatních měst se na minimapě znázorní, když ne ně nejedete kurzorem myši.

**POZNÁMKA:** Když narušíte hranice některého z měst, mohou si vašeho vniknutí všimnout a podle úrovně vašich vztahů také patřičně zareagovat.

## Financování civilizace

K dobytí světa budete potřebovat spoustu Sporáčů. V této fázi existuje celá řada zdrojů příjmu. Jak se bude vaše civilizace rozrůstat, budete chtít zdroje svých příjmů chránit.

### Těžba koření

Po celé planetě jsou rozestry gejzíry koření, které jsou stálým zdrojem Sporáčů. Abyste v gejzíru koření mohli těžit a používat ho tak jako zdroj příjmů, musíte ho nejprve zabrat.

#### Jak zabrat gejzír koření:

1. Označte vozidlo.
2. Vozidlem dojedte ke gejzíru koření.
3. Vozidlo postaví na vrcholu naleziště těžební věž.
4. Jakmile těžební věž stojí, důl na koření ihned začíná pracovat a počet vašich Sporáčů narůstá.

**POZNÁMKA:** Gejzíry koření musíte bránit vozidly. Ostatní města na ně možná budou mít tendenci útočit. Budou chtít strhnout vaše těžební věže a tím vás odříznout od jednoho z vašich zdrojů příjmu. Označte vozidlo a přepněte ho do postoje Držet pozice. Viz *Postoj vozidla* na str. 53.



## Stavění továren

S každou postavenou továrnou ve vašem městě získáváte cenný zdroj příjmů. V továrnách pracují vaši obyvatelé, které se vám musí podařit udržet spokojené, jinak nebudou produktivní. Nespokojení obyvatelé nejsou dobří pracanti.

## Obchodní vztahy

S ostatními městy můžete budovat obchodní vztahy, ze kterých vždy těží obě dvě strany. Jestliže máte s nějakým městem dobré vztahy, můžete jim zkusit navrhnout otevření obchodní cesty tím, že k nim vyšlete obchodní vozidla.

- ☞ Ostatní města mohou zase nabízet otevření obchodní cesty vám. Tyto nabídky se zobrazují v Oblasťové komunikaci. Jakmile obchodní cestu s nějakým městem otevřete, začnou mezi vašimi městy jezdit obchodní vozidla, což oběma stranám produkuje příjem. Čím více vašich vozidel se obchodní cesty účastní, tím více Sporáčů získáváte.
- ☞ Jestliže obchodní vztahy s některým z měst udržíte dostatečně dlouho, budete možná dané město moci odkoupit, což otevírá nové obzory vydělávání a postupu.

## Vytváření flotily

Ve fázi civilizace prozkoumáváte a dobýváte svět pomocí své flotily - vytvořte tu největší a nejmocnější flotilu planety. Na počátku této fáze můžete nakupovat a vytvářet pouze pozemní vozidla. Jak se bude váš národ rozrůstat, získáte ještě před vystoupením do kosmu technologie potřebné ke stavění vodních a leteckých vozidel.

- ☞ Zbraně každého koupeného nebo vytvořeného vozidla se automaticky přizpůsobí vámi zvolené strategii - vojenské, náboženské nebo ekonomické.
- ☞ Nová vozidla můžete přidávat prostřednictvím záložky Vozidla v Městském architektu.
- 🌐 Kliknutím na zobrazené vozidlo se přesunete do Tvoření vozidel, ve kterém ho můžete upravovat. Pokud jste vozidlo nevytvořili, ale pouze upravovali, musíte ho uložit pod jiným jménem.
- 🔧 Kliknutím začnete v Tvoření vozidel vytvářet zcela nové vozidlo.
- 📁 Kliknutím stáhnete vozidlo ze Sporepedie. Jestliže nejste připojeni k internetu, můžete používat vozidla umístěná na vašem disku.

**POZNÁMKA:** Jakmile si vyberete určitý model vozidla, můžete více vozidel stejného typu později nakupovat přímo z radnice, aniž byste museli otvírat Městského architekta.

## Omezení flotily

Jaká jsou omezení vaší flotily zjistíte v Městském architektu hned nad statistikou města. Omezení flotily ukazuje aktuální počet vašich vozidel a maximální možný počet vozidel každého typu.

- ☞ Omezení flotily je dáno celkovým počtem vašich měst, stejně jako počtem domů ve vašich městech.

## Ovládání vozidel


Vozidla se ovládají stejným způsobem jako členové kmene v Kmenové fázi. Viz Začínáme v sekci *Kmenová fáze* na str. 44.

- ☞ Můžete definovat skupiny vozidel - zvolená vozidla označte a poté stiskněte **Ctrl** plus číselnou klávesu (Číslo zmáčknuté klávesy se stane číslem dané skupiny). Mezi nadefinovanými skupinami se přepínáte **Mezerníkem**.

### Postoj vozidla

Jednotlivá vozidla můžete přepínat do určitého postoje, který určí jeho základní chování.

- ☞ Jestliže chcete vozidlo přepnout určitému postoji, nejprve ho označte. Potom pomocí tlačítka **TAB** si přepínáte postoje. V pravém dolním rohu obrazovky se zobrazí následující ikony.

 Postoj Držet pozice je užitečný při hlídání určitého místa. Určené vozidlo setrvává na místě a reaguje na jakékoliv výzvy nepřátelských vozidel či měst.

 Agresivní postoj vozidlu nakazuje aktivně napadat nepřátelská vozidla či města.

## Udržování flotily

Ve fázi civilizace musíte sledovat životy všech svých vozidel. Ty se zobrazují jako zelený ukazatel na ikoně vozidla v Přehledu flotily na pravé straně obrazovky.

- ☞ Prostřednictvím Přehledu flotily získáváte přístup ke všem vozidlům vaší flotily. Funguje to stejně jako Přehled kmene v Kmenové fázi (str. 47).

Poškozená vozidla se dají opravovat. Dovezte vozidlo k hlavním branám kteréhokoliv z vašich měst. Vozidlu se začnou obnovovat životy.

### Vylepšování

Po dobytí měst získáváte jejich technologie a v kterémkoliv ze svých měst můžete stavět jejich vozidla.

Dobývání ostatních měst vám zpřístupňuje schopnost vytvářet letecká vozidla.

Každé specializované město vám umožňuje vytvořit pevně stanovené množství vozidel daného typu. Například si představte, že ovládáte pouze jedno město a to město má vojenskou specializaci. V takovém případě budete moci vytvořit maximálně pět vojenských vozidel. Jestliže zaberete další vojenské město, budete již vojenských vozidel moci vytvořit celkem deset. Jestliže vaše další město bude obchodní, potom bude omezení vaší flotily deset vojenských a pět obchodních vozidel. Viz *Omezení flotily* na str. 52.

### Vyřazování vozidel z provozu

Zastaralá či neúčinná vozidla můžete kdykoliv vyřadit z provozu.

- ☞ Vozidlo z provozu vyřadíte tak, že kliknete na jeho ikonu v Přehledu flotily na pravé straně obrazovky. Poté v rohu stiskněte **X** nebo klávesu **Delete**. Toto vozidlo bude odstraněno a vám se přičte polovina jeho kupní ceny.

## Vztahy s ostatními městy

Jak budete interagovat s ostatními městy, vaše vzájemné vztahy se můžou zlepšovat i zhoršovat. Jestliže budete schopni udržet dobré přátelské vztahy, možná vám bude nabídnuta možnost druhé město odkoupit. Pokud však vaše vztahy budou nevráživé, můžete se z ničeho nic ocitnout ve válce.

☞ Vztahy s ostatními městy můžete vylepšovat nabízením obchodních cest, obdarováváním, komplimenty nebo pomocí ve válce, když jste o ni požádáni.

Na to, jakým způsobem budete chtít interagovat s ostatními městy, má také vliv vaše specializace. Při dobývání ostatních měst můžete zastávat vojenskou, obchodní či náboženskou strategii.

Více informací o vztazích, městských specializacích a komunikaci s ostatními městy naleznete v Průvodci Spore ve hře.

## Zbýlé kmeny

Na začátku Fáze civilizace na planetě možná narazíte na několik zbylých kmenů. Tyto kmenové vesnice doslova čekají, aby byly zabrány. Když budete rychlí, možná se vám od těchto vydrancovaných kmenů ještě podaří získat nějaké hodnotné věci, jako třeba nové technologie.

## Výsledné superzbraně

Jak budete získávat města, která se specializují vojensky, nábožensky či ekonomicky, budou se vám moci zpřístupňovat schopnosti v podobě superzbraní, které se odvíjejí od vlastností, které se vám vyvinuli během vaší evoluční historie. Používání superzbraní vyžaduje velké množství Sporáčů a v postižené oblasti způsobuje obrovské škody.

Všechny získané superzbraně jsou přístupné z Panelu superzbraní, umístěného hned nad Ukazatelem průběhu.

**POZNÁMKA:** Pokud jste do Fáze civilizace vstoupili z obrazovky galaxie, můžete superzbraň zpřístupnit pouze zabráním sedmi měst.

☞ Po najetí kurzorem na tlačítko superzbraně nad Ukazatelem průběhu se o dané superzbraně dozvíte podrobnosti.

☞ Superzbraň použijte tak, že nejprve kliknete na její tlačítko. Cena za její použití se odečte od vašich Sporáčů. Poté klikněte na cílovou oblast - tím zbraň vypustíte.

## Zabírání města

Jakmile nějaké město dobudete, konvertujete nebo odkoupíte, stává se součástí vašeho národa a vaše národní hranice se rozšiřují. Toto město potom ovládáte a prostřednictvím jeho radnice do něj můžete přidávat budovy a nakupovat vozidla.

## Vesmírná fáze

Odlet! Vesmír je celý váš.

Nyní, když jste dospěli až to Vesmírné fáze, je jen na vás, jakým způsobem necháte svoji rasu dále postupovat. Můžete pomoci terraformačním technologiím dělat z holých planet planety obyvatelné a poté na nich zakládat kolonie. Jak se bude vaše impérium rozšiřovat, budete potkávat jiné vesmírné civilizace s podobnými ambicemi. Můžete se s nimi přátelit, nebo se je pokusit rozmetat na čimprcamp. Můžete na okolních planetách hledat bohatství nebo se vydat na velkou a záhadnou pouť do středu galaxie.

Budoucnost vaší rasy je ve vašich rukou a rozlehlá galaxie je hned za dveřmi.

Více informací o sledování vašeho postupu a dokončování této fáze se dočtete v Průvodci Spore ve hře.

## Obrazovka planety

- 1 Vaše kosmická loď
- 2 Nástroje kosmické lodi
- 3 Planetární minimapa
- 4 Kliknutím otevřete Obrazovku komunikace
- 5 Ukazatel zdraví a energie



V obrazovce planety vaše loď přelétá nad povrchem některé z planet. Svoji loď můžete po planetě libovolně navádět. Planetu můžete prozkoumávat, nacházet a získávat zajímavé předměty a také ji proměnit v kolonii vašeho impéria.

## Planetární Minimapa

- 1 Město
- 2 Vaše kosmická loď
- 3 Ovládání kamery
- 4 Jméno planety
- 5 Kliknutím zapnete/vypnete Minimapu
- 6 Přepínání minimapa/informace o terraformaci



- ☞ Planetární minimapa vám umožňuje rychlé přesunutí na jakékoliv místo ve světě a také vás informuje o jeho důležitých prvcích.
  - ☞ Po kliknutí na minimapu se vaše kosmická loď na dané místo přesune.
  - ☞ Planetární minimapa funguje stejně jako minimapa Fáze civilizace.
- Když vyrazíte do meziplanetárního prostoru, minimapu nahradí jiná sada nástrojů. Viz *Filtry hvězdné mapy* na str. 58.

## Začínáme

Jakmile prokážete mistrovské zvládnutí letu, dostanete za úkol navštívit jinou planetu.

1. Na oběžnou dráhu planety se dostanete stisknutím - nebo pomocí kolečka myši. Vzdalujte se od povrchu planety, dokud neuvídíte hvězdu, kolem které vaše planeta obíhá.
2. Na jinou planetu svoji kosmickou loď přesunete tak, že na planetu kliknete. Vaše kosmická loď k dané planetě vyrazí.
3. K povrchu planety se přiblížíte klávesou + nebo otáčením kolečka myši.

## Identita impéria

Jestliže jste se vyvinuli z Fáze civilizace, má vaše rasa ve Vesmírné fázi určitou vlastnost či charakteristiku, založenou na celé její evoluci, na všech předešlých volbách. Tuto charakteristiku můžete ovšem měnit - můžete se učit od ostatních civilizací, které na svých cestách vesmírem potkáte. Podrobnosti o své charakteristice naleznete v sekci *Důsledky* na str. 10.

- ☞ Jestliže jste do Fáze civilizace vstoupili z obrazovky galaxie, můžete si zvolit svoji kosmickou loď, radnici a rasu.



## Vesmírné mise

Nabídky na plnění vesmírných misí můžou přicházet z vašeho domovského světa nebo od druhů, které mají zájem na zlepšování vzájemných vztahů. Mise můžete přijímat a odmítat prostřednictvím Obrazovky komunikace.

Pokud svoji misi úspěšně splníte, můžete být odměněni Sporáči, novými nástroji a zlepšením vztahů se zadavatelem mise. To potažmo vede k získání různých odznaků.

## Vaše kosmická loď

Váš dopravní prostředek, vaše zbraň, váš domov—to vše a mnohem víc je vaše kosmická loď během vašeho vesmírného průzkumu. Dobře s ní zacházejte a ona vám ukáže zázraky galaxie.



## Ovládání letu

### Ovládání letu na planetě

Když se nacházíte v atmosféře, můžete se na místo určení dostat pomocí těchto jednoduchých ovládacích prvků.

- ☛ Pravým tlačítkem myši aktivujete pomocné rakety své lodi.
- ☛ Myši a jejím levým tlačítkem se používají nástroje.

| Funkce                                             | KLÁVESNICE                              |
|----------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| Let dopředu                                        | W/šipka nahoru                          |
| Let dolů                                           | S/šipka dolů                            |
| Otočení doleva                                     | A/šipka doleva/<                        |
| Otočení doprava                                    | D/šipka doprava/>                       |
| Vzlétnutí výš/slétnutí níž                         | HOME/END                                |
| Přesunout se doprava                               | E                                       |
| Přesunout se doleva                                | Q                                       |
| Přiblížování se k planetě/oddalování se od planety | +/- nebo kolečko myši nebo X + Mezerník |

- ☛ Kombinací kláves můžete letět do dvou směrů zároveň.
- ☛ Pokud chcete kameru přemísťovat relativně vzhledem ke kosmické lodi, můžete použít ovládání kamery v levém dolním rohu obrazovky. Viz Pohybování kamerou na str. 15.

## Mezihvězdné ovládání

V obrazovce hvězdné soustavy svoji loď navigujete klikáním na planety či hvězdné soustavy. V tomto pohledu se k přemísťování kamery relativně vzhledem ke kosmické lodi používají následující ovládací prvky.

| Funkce                           | KLávesnice            |
|----------------------------------|-----------------------|
| Let o úroveň nahoru/dolů         | HOME/END              |
| Zvýšení kamery                   | W/šipka nahoru        |
| Snížení kamery                   | S/šipka dolů          |
| Otáčení kamerou doleva           | A/šipka doleva/<      |
| Otáčení kamerou doprava          | D/šipka doprava/>     |
| Přibližování a oddalování kamery | +/- nebo kolečko myši |

## Hvězdná mapa

Na hvězdné mapě se můžete přesouvat mezi hvězdnými soustavami a prozkoumávat tak kosmos. Pomocí filtrů můžete vyhledávat potřebné hvězdné soustavy a poté se na příslušné místo přesunout.

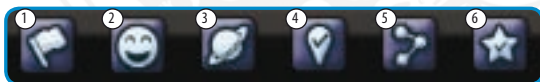
| Hvězdná mapa |                                                     |
|--------------|-----------------------------------------------------|
| 1            | Aktuální hvězdná soustava (kruhovitá aureola)       |
| 2            | Cesta k cíli mise                                   |
| 3            | Zaměřená planeta                                    |
| 4            | Váš domovský svět (rozšiřující se světelné znamení) |
| 5            | Navštívená hvězda                                   |
| 6            | Filtry hvězdné mapy                                 |
| 7            | Hvězdné filtry                                      |



- ☞ Více informací o hvězdné soustavě a jejích planetách se dozvíte, když na ni přesunete kurzor.
  - ☞ K jiné hvězdné soustavě se přesunete tak, že na ni kliknete.
  - ☞ Jestliže chcete v galaktickém zobrazení nasměrovat kameru na svůj domovský svět, stiskněte **Backspace**.
- POZNÁMKA:** Vaše loď má určitá omezení doletu, což vám může bránit v přemístění na jinou planetu. Svoji trasu naplánujte jako sérii přeletů.

## Filtry hvězdné mapy

V levé spodní části hvězdné mapy se nacházejí filtry, pomocí kterých se přepíná zobrazování následujících informací.



### Filtry hvězdné mapy

- |   |                                                                                     |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Identifikuje hvězdné soustavy, na kterých máte kolonie.                             |
| 2 | Filtr Spojenci a nepřátelé zobrazuje hvězdné soustavy vašich spojenců a protivníků. |
| 3 | Filtr Impéria zobrazuje známá impéria galaxie.                                      |
| 4 | Filtr Mise můžete používat k zobrazování tras vašich aktuálních misí.               |
| 5 | Tento filtr zobrazuje vaši trasu od poslední návštěvy domovského světa.             |
| 6 | Zvýrazní navštívené hvězdné soustavy.                                               |

☞ Když se dostanete na oběžnou dráhu planety, nahradí tyto nástroje Minimapa.

### Nástroje kosmické lodi

- |   |                                                                  |
|---|------------------------------------------------------------------|
| 1 | Kategorie nástrojů                                               |
| 2 | Aktuální kategorie nástrojů                                      |
| 3 | Dostupné nástroje či předměty                                    |
| 4 | Kliknutím zapnete/vypnete zobrazení nástrojů                     |
| 5 | Klávesová zkratka (číslo na spodní straně nástroje)              |
| 6 | Počet výpadů (číslo na horní straně nástroje, pokud je dostupné) |



V panelu nástrojů kosmické lodi se nacházejí veškeré nástroje potřebné k interakci s planetami či ostatními kosmickými loděmi. Nástroje jsou seřazené do kategorií. Více informací o těchto kategoriích naleznete v Průvodci Spore ve hře. Pokud se chcete dozvědět, k čemu ten který nástroj slouží, najedte na něj kurzorem myši.

**POZNÁMKA:** Na oběžné dráze či v meziplanetárním prostoru některé nástroje nebudete moci používat.

- ☞ Dostupný nástroj použijete tak, že nejprve kliknete na jeho kategorii. Poté klikněte na příslušný nástroj. Dále klikněte na cíl na planetě, pokud to nástroj vyžaduje.
- ☞ Klávesové zkratky 1-9 jsou přednastavené pro čtyři první kategorie nástrojů na levé straně. Klikněte na kategorii a poté stiskněte příslušnou klávesovou zkratku - tím daný nástroj vyberete. Pro kategorie ve spodní řadě použijte **Ctrl + 1-9**.

## Životy a energie

Když vaše loď utrpí těžké poškození, nebo když jí začne docházet sporillium, její pohonná hmota, přesuňte se do svého domovského světa nebo kolonie nebo ke spojencům a tam nechte loď opravit či dotankovat. Jak cestování galaxií, tak i používání nástrojů spotřebovává velké množství energie. Prostřednictvím své komunikační jednotky můžete přikázat opravy a dobíjení.

Jestliže jste zasaženi tak silně, že vám životy klesnou na nulu, okamžitě se s klonem své lodi vrátíte do nejbližší kolonie. Tomu říkám parádní technologie.

**POZNÁMKA:** Cestování bez energie vám ubírá životy a může vést k předčasnému úmrtí.

## Navštěvování planet

Planetu hvězdné soustavy navštívíte tak, že na ni kliknete. Můžete se k planetě přiblížit, prozkoumávat její povrch a hledat známky civilizovaného života.

Více informací o prozkoumávání planet a vašem nákladovém prostoru (včetně unášení a transportace) naleznete v Průvodci Spore ve hře.

Když opustíte oběžnou dráhu planety nebo prostor mezi hvězdami, ocitnete se mezi planetami dané hvězdné soustavy.

### Obrazovka hvězdné soustavy

- |   |                                                                                         |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Váš domovský svět—sem se vracíte pro nové zprávy, přijímat mise a opravovat a tankovat. |
| 2 | Slunce                                                                                  |
| 3 | Plonné obry navštívít nemůžete                                                          |
| 4 | Zaměřená planeta                                                                        |
| 5 | Prstence oběžné dráhy                                                                   |



Když přelétáte nad povrchem planety, můžete pomocí svých nástrojů získávat informace, sbírat vzorky, terraformovat a zneškodňovat hrozby. Viz *Nástroje kosmické lodi* na str. 58.

- ☛ Více informací o planetě se dozvíte, když na ni přesunete kurzor.
- ☛ Pro vstoupení do její atmosféry stisknete + nebo otáčíte kolečkem myši.
- ☛ Hvězdnou soustavu opustíte přidržením klávesy - nebo otáčením kolečka myši.





## Kolonizace planety

Abyste se stali dominantním druhem, musíte vybudovat síť kolonií, rozprostírající se napříč galaxií. Kolonie plní následující funkce:

### Produkují příjem

Kolonie jsou bohatým zdrojem koření a potažmo tedy Sporáčů, které můžete utrácet za budování svého impéria.

### Opravy a dobíjení

Ve vlastních koloniích si můžete nechat opravit svoji kosmickou loď a doplnit její energii.

### Koloniální vozidla

Jak se bude vaše impérium rozšiřovat, můžete získávat další vozidla. Jak budete vylepšovat a vyvíjet své kolonie, budou se automaticky vytvářet koloniální vozidla. Jsou dobrým ukazatelem toho, jak dobře se vašim koloniím daří.

Až budete chtít kolonizovat planety, snažte se zaměřit na takové, které mají buď strategickou pozici, nebo velké zásoby koření. Je také dobré, když cílová planeta nevyžaduje přílišnou terraformaci.

Více informací o zakládání kolonií, terraformování planet a potravinovém řetězci naleznete v sekci *Vesmírná fáze* Průvodce Spore ve hře.

## Vesmírná komunikace

Abyste ve Vesmírné fázi mohli komunikovat s nějakým inteligentním druhem, musíte zaletět do jeho atmosféry.

Když komunikujete s kolonií vlastního impéria, můžete svoji loď nechat opravit či dobít prostřednictvím Obrazovky komunikace. V kolonii také můžete nakupovat zboží.

## Příchozí spojení

Občas obdržíte příchozí spojení od vzdálených kolonií či mimozemských ras. Takové přenosy jsou vždy jednosměrné a vlastně to jsou záznamy, nikoliv živé vysílání.

Příchozí spojení můžete obdržet v mezihvězdném prostoru. Většinou jim předchází zvláštní záznam události. Kliknutí na záznam události vás v mezihvězdném prostoru nasměruje na hvězdu, ze které byla zpráva vyslána. Nad hvězdou planety, ze které se vás snaží kontaktovat, se zobrazí ikona komunikace. Kliknutím na hvězdu na volání odpovíte.

## Vztahy

Pečování o vztahy je důležitým prvkem udržování rovnováhy v galaxii. Úroveň vašich vztahů s ostatními impérii můžete zlepšovat tím, že od nich budete přijímat mise, dávat jim dary, zakládat na jejich planetách ambasády, pomáhat jim s následky katastrof nebo vypuštěním Šťastného paprsku. To vše vám může napomoci, si je získat. Vztahy se zhoršují, když uděláte něco, co se dá vykládat špatně (např. aktivní útok na něčí kolonii). Pokud jste již s nějakým impériem na ostří nože, vpád na jejich území vše jenom zhorší. Jestliže s někým válčíte, můžete kdykoliv očekávat nájezd na vaše kolonie či domovský svět.

## Strategie

Ve Vesmírné fázi můžete během svých interakcí s ostatními impérii zastávat následující strategie - vojenskou (dobyvatel), ekonomickou (obchodník), imperiální (kolonialista), nebo lovec artefaktů (průzkumník). Cíl zůstává stejný: přemožte je a postupte dál.

Většinou budete úspěšnější při následování strategie, ve které se vaše impérium specializuje, ale drobné mixování různých prvků může v určitých situacích přinést lepší výsledky.

## Hrubeši

Na Hrubeše pozor. Vztahy jim nic neříkají.

## Boj

Během svých dobrodružství můžete narazit na násilnou opozici vašeho galaktického dobývání. Dobrá tedy.

Během boje musíte být potenciálně schopni zvládnout útočit a bránit se desítkám cizích kosmických lodí. V bitvě sledujte své ukazatele životů a energie a také zásoby dostupných zbraní.

Více informací o bojování s kosmickými loděmi, přivolávání spojenců, viz Průvodce Spore přímo ve hře.

## Vojenské zabírání

Kdykoliv se jedna z kolonií hvězdné soustavy vzdá, zaplňuje se ukazatel zabírání soustavy. Donuťte všechny kolonie soustavy kapitulovat a soustava je vaše!

☞ Planety obývané nepřítelem jsou znázorněné v panelu zabírání soustavy v horní části obrazovky.

Když je bránící se soustava konečně připravena kapitulovat, objeví se v panelu zabírání soustavy tlačítko ZABRAT SOUSTAVU. Po kliknutí na toto tlačítko začnete s nepřítelem komunikovat. V tomto bodě můžete jejich porážku přijmout, což znamená, že je soustava vaše a vy přebíráte velení nad zbylými koloniemi. Pokud ale zrovna nemáte příliš milosrdnou náladu, můžete jejich nabídku odmítnout, chopit se laserů a z povrchu planety je vymazat.

## Opravy

Poškozenou loď opravíte tak, že dolétnete ke kolonii na jedné z přátelských planet a otevřete Obrazovku komunikace – zobrazí se vám volby opravy a dobíjení.

☞ Během svého průzkumu můžete také narazit na opravářské megabalíčky a jiné užitečné věci. Tyto nástroje se nacházejí v záložce s hlavními nástroji kosmické lodi (str. 58).

## Obchodování

Obchodujte s vlastními koloniemi i s cizími rasami a udržujte tak svůj vesmírný program v plné síle.

Zakládání obchodních cest se spřátelenými cizími rasami vám umožňuje přepravovat koření mezi hvězdnými soustavami. Udržování obchodní cesty zaručuje, že se vztahy s danou rasou budou zlepšovat.

Více informací o obchodování, zakládání obchodních cest a odkupování hvězdných soustav naleznete v Průvodci Spore ve hře.

## Sbírané předměty

Po galaxii jsou rozestety neuvěřitelně cenné a vzácné artefakty. Některé mise po vás budou vyžadovat nalezení nějakého specifického artefaktu. Jindy zase učiníte šťastný objev během průzkumu planety. Všechny tyto předměty se dají dobře zpeněžit. Některé z nich můžete umístit do svých kolonií jako výzdobu.

☞ Jiné jsou zase součástí větší sbírky. Za sesbírání celé sbírky můžete získat speciální odznak a nějaké peníze navíc.

## Koření

Koření je nejžádanější surovinou galaxie. Udrží je v chodu města, kolonie, vozidla i lodě. Je zodpovědné za zbohatnutí chudých impérií, korupci nevinných a rozpoutávání mezihvězdných válek. Většina příserek udělá cokoliv, aby ho získala a zaplatí nehoráznou sumu komukoliv, kdo ho vlastní.

Koření se vyskytuje v řadě barev - některé z nich se vyskytují vzácněji než jiné. Každá planeta produkuje koření určité barvy a v některých soustavách se ho vyskytuje více, než v jiných.

Koření můžete získat zakládáním kolonií, vytvářením obchodních cest, obchodováním nebo okrádáním nic netušících kolonií.

## Sporepedia

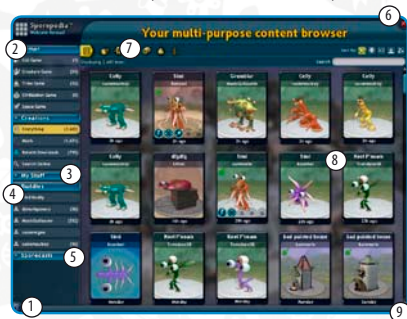
Ve Sporepedii si můžete prohlížet a sdílet všechny své výtvořky, stejně jako výtvořky nasdílené ostatními hráči Spore z celého světa. Všechny výtvořky ze Sporepedie můžete používat ve své hře.

Kdykoliv vytvoříte něco nového a připojíte se k internetu, váš výtvarník se automaticky nahraje na vaši stránku Moje výtvořky.

**POZNÁMKA:** Jestliže si nevytvoříte vlastní účet a nepřihlásíte se do Sporepedie, nebudete mít k online obsahu přístup. Ve hře můžete používat obsah, který byl s hrou nainstalován na váš systém a také vše, co sami vytvoříte.

### Sporepedia

- 1 Otevřete herní nápovědu Průvodce Spore
- 2 Zdroje výtvořů (jaké výtvořky se zobrazují v okně prohlížeče)
- 3 Komunitní zdroje
- 4 Vaši kamarádi
- 5 Sporekanály (str. 65)
- 6 Zavřít Sporepedii
- 7 Filtry
- 8 Okno prohlížeče
- 9 Přesunout se k obsahu, který momentálně není zobrazen



Sporepedii otevřete stisknutím klávesy **B**. Také můžete kliknout na ikonu Sporepedie v levém dolním rohu obrazovky galaxie nebo na herní obrazovce.

V navigačním menu na levé straně můžete procházet všechny Spore výtvořky, prozkoumávat komunitu Spore a navštívit Spore katalog, ve kterém se dozvíte informace o nejnovějších hrách Spore. Viz *Spore Katalog* na str. 64.

Na stránce MySpore se můžete zapojit do nejnovějších online Spore aktivit (str. 64).

Všechny výtvořky, které se objevují ve hře, jsou k dispozici prostřednictvím Maxis Sporekanálu. Tento Sporekanál je pravidelně aktualizován. Můžete si ho prohlédnout po kliknutí na MAXIS pod Výtvořky.

Své Spore výtvořky můžete seskupovat do Sporekanálů, které vaši online kamarádi mohou začít odebírat.

Také si můžete upravit svoji stránku MySpore, na které si můžete pročítat a zveřejňovat komentáře ke svým výtvořkám, nastavovat a připojovat se k online událostem a číst si nejnovější Spore zprávy.

## Vyhledávání výtvorů ve Sporepedii

Ve Sporepedii naleznete výtvary pod záložkou Výtvary nebo ve Sporekanálech, které můžete začít odebrat.

Po najetí myší na některý z výtvorů se o něm dozvíte podrobnosti. Pro více informací o daném výtvoru, nebo pro jeho upravování klikněte na informační panel, který se při najetí myší na výtvor zobrazí.

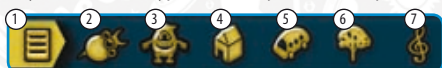
### Moje hra

Pod záložkou Moje hra v levém navigačním menu si můžete prohlížet výtvary, na které jste v jednotlivých fázích hry narazili.

### Filtrování

V horní části obrazovky se nachází sada ikon, které umožňují zobrazený obsah Sporepedie filtrovat podle typu výtvoru. Pro zobrazení dostupných výtvorů zvoleného typu klikněte na jednu z následujících ikon:

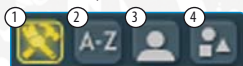
| Ikony filtrování |          |
|------------------|----------|
| 1                | Všechno  |
| 2                | Buňka    |
| 3                | Příšerka |
| 4                | Budova   |
| 5                | Vozidlo  |
| 6                | Výzdoby  |
| 7                | Hudba    |



### Řazení

Zobrazené výtvary mohou být díky nástrojům v pravém horním rohu různě seřazeny.

| Ikony |                                                                                |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------|
| 1     | Seřadit podle času zveřejnění.                                                 |
| 2     | Seřadit podle názvu výtvoru.                                                   |
| 3     | Seřadit podle autora.                                                          |
| 4     | Seřadit podle typu výtvoru.<br>(Zpřístupněno pouze když si prohlížíte Všechno) |



Následující ikona Sdíleno se zobrazí pouze když si prohlížíte Moje výtvary a umožní vám seřadit výtvary podle toho, jestli jste je zveřejnili na [www.spore.com](http://www.spore.com):

### Vyhledávání

Ve Sporepedii můžete také specifický obsah nechat vyhledávat. Zadaný výraz se bude porovnávat s názvy výtvorů, autorem a označeními.

**POZNÁMKA:** Vyhledávání pracuje v reálném čase. Zobrazované výsledky jsou okamžitě filtrovány tím, co je napsáno v poli s vyhledáváním. Pokud do pole s vyhledáváním například napíšete "ant", může se zobrazit "ant" a "anteater", ale nikoliv "cant".



## Spore Komunita

Středobodem všech napojení na online Spore komunitu je vaše stránka MySpore. Otevřete ji kliknutím na STRÁNKU MY SPORE v navigačním menu na levé straně.

☞ Také můžete navštívit Spore Katalog.

## Stránka MySpore

Na stránce MySpore si můžete prohlížet svoji aktuální online statistiku, zahrnující celkové množství vašich výtvorů a vytvořených i odebíraných Sporekanálů. Navíc si tu můžete přehledněji nejnovější komunitní zprávy a plánovat budoucí události.

☞ Můžete si vybrat nebo nahrát obrázek, který budete používat jako svůj avatar. Více informací naleznete na [www.spore.com](http://www.spore.com).

## Spore Katalog

Prostřednictvím Katalogu Spore můžete získávat nejnovější Spore obsahy, včetně nových výtvorů a funkcí.

☞ Pro zobrazení celého obsahu použijte posuvníky.

## Úspěchy

Prohlédněte si milníky, kterých jste dosáhli během hraní Spore.

## Kamarádi

Prostřednictvím Sporepedie můžete vyhledávat online kamarády, připojovat se k nim a přihlašovat se k odeírání jejich Sporekanálů. Když začnete odeírat nějaký Sporekanál, zvyšuje se šance, že se výtvoř v něm obsažené začnou objevovat ve vaší hře.

Více informací o hledání kamarádů naleznete v sekci Sdílení Průvodce Spore ve hře.

## Sporekanály

Sporekanál je kolekce výtvorů poskytnutá Maxis, vámi, nebo kterýmkoliv jiným hráčem kosmu Spore. Můžete vytvářet kolekce se specifickým vizuálním motivem či specifickou funkcí, nebo kolekce výtvorů nezezených ve hře.

☞ Odeíráním Sporekanálu zvyšujete pravděpodobnost zobrazení daných výtvorů ve hře.

**POZNÁMKA:** Maxis Sporekanál odeíráte automaticky. Tento Sporekanál obsahuje všechny výtvoř a aktualizace poskytované firmou Maxis.

Více informací o Sporekanálech naleznete v sekci Sdílení Průvodce Spore ve hře.

# Tipy pro zlepšení výkonu

## Potíže se spuštěním hry

- ☞ Ujistěte se, zda váš počítač splňuje minimální systémové požadavky této hry a zda máte nainstalovány nejnovější ovladače své grafické a zvukové karty:  
Pro karty NVIDIA jsou k nalezení a stažení na stránce [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com).  
Pro karty ATI jsou k nalezení a stažení na stránce [www.ati.amd.com](http://www.ati.amd.com).
- ☞ Pokud vlastníte PC a diskovou verzi této hry, zkuste z disku přinstalovat rozhraní DirectX. To obvykle naleznete ve složce DirectX v kořenové složce disku. Pokud jste připojeni k internetu, můžete navštívit stránku [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com), kde je nejnovější verze rozhraní DirectX ke stažení.

## Všeobecné tipy při řešení problémů

- ☞ Pokud vlastníte PC a diskovou verzi této hry a po jeho vložení se automaticky neobjeví obrazovka automatického spuštění, klepněte pravým tlačítkem myši na ikonu diskové jednotky, kterou naleznete pod položkou Tento počítač, a zvolte Přehrát automaticky.
- ☞ Pokud hra běží pomalu, zkuste snížit kvalitu u některých nastavení grafiky a zvuku v nabídce herních možností. Často lze zvýšit výkon snížením rozlišení obrazovky.
- ☞ Pro dosažení optimálního výkonu této hry doporučujeme ukončit aplikace na pozadí (mimo aplikace EADM, pokud se vás to týká).

## Potíže s rychlostí připojení k internetu

Chcete-li zabránit nízké kvalitě spojení při hraní prostřednictvím internetu, ukončete před spuštěním hry všechny programy pro sdílení souborů, přehrávání zvukových proudů a komunikační programy. Tyto aplikace mohou obsadit celou šířku pásma připojení a způsobovat prodlevy nebo jiné nežádoucí efekty.

Chcete-li hrát pomocí firemního připojení k internetu, obraťte se na správce sítě.

## Zákaznická podpora

Máte-li se hrou potíže, pomoci vám může zákaznická podpora EA.

Soubor EA Help vám poskytuje řešení a odpovědi pro nejčastější potíže a otázky ohledně správného použití tohoto produktu.

### Umístění souboru EA Help (pokud máte hru již nainstalovanou):

Pokud jste uživateli systému Windows Vista, v nabídce **Start > Hry** klepněte pravým tlačítkem na ikonu hry a z nabídky zvolte odpovídající odkaz podpory.

Pokud používáte dřívější verzi systému Windows, klepněte na odkaz **Technická podpora** v herní složce, kterou naleznete v nabídce **Start > Programy** (nebo **Všechny programy**).

### Umístění souboru EA Help (bez toho, aby byla hra nainstalována):

1. Vložte herní disk do jednotky DVD-ROM.
2. Na ploše poklepejte na ikonu Tento počítač. (V systému Windows XP budete možná muset klepnout na tlačítko **Start** a pak klepnout na ikonu Tento počítač).
3. Klepněte pravým tlačítkem na jednotku DVD-ROM, ve které je vložen herní disk a zvolte Otevřít.
4. Otevřete soubor **Support > European Help Files > Electronic\_Arts\_Technical\_Support.htm**.

Jestliže se stále potýkáte s problémy i přes použití informací ze souboru EA Help, můžete kontaktovat technickou podporu EA.

### Zákaznická podpora EA na internetu

Pokud máte přístup k internetu, podívejte se na webové stránky technické podpory EA na adrese:

**<http://podpora.electronicarts.cz>**.

Zde naleznete spoustu informací ohledně rozhraní DirectX, herních ovladačů, modemů a sítí, stejně tak informace o běžné údržbě a výkonu systému. Na naší webové stránce jsou aktuální informace o nejběžnějších obtížích, herní nápověda a často kladení otázky (FAQ). Informace zde uvedené jsou stejné, jaké používají technici zákaznické podpory při řešení vašich problémů s výkonem. Naše webové stránky denně aktualizujeme, tak se nejdříve podívejte sem, kde naleznete řešení bez čekání.

## Zákaznická podpora pro Českou republiku

Máte problém s naší hrou? Zákaznická podpora je tu pro vás! (V pracovní dny od 9:00 do 17:00.)

**E-mail:** podporaCZ@ea.com

**Telefon:** 224 326 860

**POZNÁMKA:** Pracovníci zákaznické podpory vám nejsou schopni poskytovat herní rady a tipy.

Hovory jsou zpoplatněné dle národních tarifů. Bližší informace vám poskytne váš poskytovatel telekomunikačních služeb.

**Abyste nám pomohli zjistit příčinu problému, před tím, než nám zavoláte, vytvořte prosím diagnostickou zprávu rozhraní DirectX svého počítače:**

Klepněte na **Start > Spustit...** a do políčka Otevřít napište dxdiag. Klepněte na OK a poté, co se zpráva dokončí, klepněte na Uložit všechny informace... a zprávu uložte na plochu svého systému Windows.

## Záruka

**POZNÁMKA:** Následující záruky se týkají pouze produktů prodaných v rámci maloobchodu. Tyto záruky se netýkají produktů prodaných on-line prostřednictvím stránek EA Store nebo třetích osob.

### Omezená záruka

Společnost Electronic Arts zaručuje původnímu kupujícímu tohoto softwarového produktu, že nosiče, na nichž je software nahrán, budou z hlediska materiálu i provedení bez závad po dobu 24 měsíců ode dne zakoupení produktu. Během této doby bude možno vadné nosiče vyměnit za předpokladu, že bude původní produkt vrácen spolu s dokladem o nákupu označeným datem, popisem závady, vadným nosičem a vaší zpáteční adresou na adresu společnosti Electronic Arts Czech Republic s. r. o. uvedenou níže. Tato záruka je pouze doplňkem vašich práv vyplývajících ze zákona a na tato práva nemá jako taková žádný vliv. Tato záruka se nevztahuje na samotný software, který je dodáván „v aktuálním stavu“, ani na nosiče, jež byly nesprávným způsobem používány nebo nadměrně opotřebeny.



© 2008 Electronic Arts Inc. EA, logo společnosti EA, Maxis a SPORE jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky spol. Electronic Arts Inc. ve Spojených státech a/nebo dalších zemích. Všechna práva vyhrazena.

RenderWare je ochranná známka nebo registrovaná ochranná známka společnosti Criterions Software Ltd. Části tohoto softwaru jsou chráněny autorskými právy 1998-2008 spol. Criterions Software Ltd. a jejich poskytovatelů licencí. Všechny ostatní ochranné známky jsou majetkem příslušných vlastníků.

Tento produkt obsahuje software vyvinutý pomocí OpenSSL Project pro použití v nástrojích OpenSSL toolkit (<http://www.openssl.org/>). Tento produkt rovněž obsahuje software vytvořený Erikem Youngem ([eay@cryptsoft.com](mailto:eay@cryptsoft.com)). Podívejte se do souboru SPORE OpenSSL License na příslušná upozornění o ochraně autorských práv, podmínky pro užívání a právní vyloučení záruk.

Tato hra používá technologii Cider™ společnosti TransGaming Inc. Cider je Copyright © 2000–2007 TransGaming Inc. Runtime komponenty Cider C/C++ (msvcrt.dll, msvcrt71.dll a msvcp71.dll) obsahují části runtime komponent Visual C++ 6.0 a části knihoven Dinkum Compleat C/C++. Runtime komponenty Visual C++ 6.0 jsou Copyright © 1999 společnosti Microsoft Corp. Komponenty Dinkumware jsou Copyright © 1989–2006, P.J. Plauger a Dinkumware Ltd.

Komponenty technologie Cider MFC a ATL (MFC42.dll, MFC71.dll) obsahují komponenty Visual C++ 6.0 MFC & ATL. Komponenty Visual C++ 6.0 MFC a ATL jsou Copyright © 1992–1999 Microsoft Corp.

Technologie Cider obsahuje libpng, Copyright © 1995–2004 autoři projektu libpng (úplný seznam viz na adrese <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt>).

Tento software je částečně založen na práci nezávislé skupiny Independent JPEG Group. Technologie Cider obsahuje libjpeg, copyright © 1991–1998, Thomas G. Lane.

Technologie Cider používá Cg Toolkit společnosti NVIDIA, Copyright © 2002–2006, NVIDIA Corporation.

Technologie Cider obsahuje dmalloc, Copyright © 2001–2006 Wolfram Gloger.

Technologie Cider obsahuje knihovnu The Better String Library (bstring) Copyright © 2002–2006 Paul Hsieh.

Části iniParser Copyright © 2000 by Nicolas Devillard.

Komponenta Cider libquartz.dylib obsahuje části ffmpeg, Copyright © 2000–2006 Fabrice Bellard, et al.

Části technologie Cider jsou Copyright © 2002–2006, autoři projektu ReWind (úplný seznam viz <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind>).

Části technologie Cider jsou Copyright © 1993–2006, autoři projektu Wine (úplný seznam viz <http://source.winehq.org/source/AUTHORS>).

Technologie Cider a s ní spojené komponenty jsou distribuovány na základě licence technologie Cider a dalších licencí, včetně GNU LGPL. Detaily licence jsou k dispozici v souboru licence pro koncového uživatele na disku. Zdrojový kód komponent podléhajících licenčním právním LGPL je k dispozici skrze připojení CVS na adrese: <http://transgaming.org/cvs/>

MXHO16O5658MT