

SPORE™



Advarsel om epilepsi

Læs venligst følgende, før du spiller spillet eller lader dine børn spille det.

Nogle mennesker er disponerede for epileptiske anfald eller tab af bevidsthed, når de udsættes for visse former for blinkende lys eller lysmønstre i dagligdagen. De kan risikere at opleve anfald, når de ser på fjernsynsbilleder eller spiller visse spil. Det kan endda ske, selvom personen ikke tidligere har oplevet epilepsianfald. Hvis du eller nogen i din familie nogensinde har haft epilepsirelaterede symptomer (anfald eller bevidsthedstab) efter at have været udsat for blinkende lys, bør I konsultere en læge, før I spiller.

Vi anbefaler, at forældre overvåger deres børns brug af spil. Hvis du eller dit barn oplever et eller flere af følgende symptomer – svimmelhed, synsforstyrrelser, ryk i øjne eller muskler, tab af bevidsthed, desorientering eller ufrivillige bevægelser og kramper – mens I spiller et spil, bør I stoppe ØJEBLIKKELT og søge lægehjælp.

Forholdsregler under brug

- ☞ Undgå at sidde for tæt på skærmen. Sid et godt stykke væk – så langt væk, som muligt.
- ☞ Spil helst spillet på en lille skærm.
- ☞ Undgå at spille, hvis du er træt eller ikke har fået nok søvn.
- ☞ Sørg for, at rummet, du sidder i, er ordentligt oplyst.
- ☞ Hvil dig mindst 10 til 15 minutter per time, mens du spiller et spil.

installation af spillet

BEMÆRK: Gå til www.spore.com/systemrequirements.html for at få information om systemkrav.

BEMÆRK: Hvis du tidligere har installeret Spore™ Creature Creator, skal du afinstallere denne før du installerer den komplette udgave af Spore™. Alle dine kreationer forbliver i **Mine Dokumenter** (eller **Dokumenter** i Windows Vista™)\My Spore Creations\Creatures–folderen.

Installation på en pc (disk-brugere):

Sæt disken ind i dit disk-drev og følg instruktionerne på skærmen.

Når spillet er installeret, kan du starte det ved at finde det gennem START-menuen. På Windows Vista™ er spil placeret i menuen **Start > Spil**. På tidligere versioner af Windows™ findes de i menuen **Start > Programmer** (eller **Alle programmer**).

Installation på en pc (disk-brugere):

BEMÆRK: Hvis du vil have mere information om, hvordan du køber direkte downloads fra EA, skal du besøge www.eastore.ea.com og klikke MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS.

Når spillet er blevet hentet af din EA Download Manager, skal du klikke på installationsikonet, der kommer frem, og følge instruktionerne på skærmen.

Start spillet (når det er installeret) direkte fra din EA Download Manager.

BEMÆRK: Hvis du allerede har købt en titel og vil installere den på en anden pc, skal du først hente og installere en EA Download Manager på den anden pc. Start derefter applikationen, og log ind med din EA-konto. Vælg den ønskede titel fra listen, der kommer frem, og klik på startknappen for at begynde download af spillet.

At patche Spore

PC-spillere vil fra tid til anden få muligheden for at patche, eller opdatere, deres spil for at rette fejl, forbedre gameplay m.m.. Du skal dog først installere EA Download Manager (EADM), hvis du automatisk vil få besked om nye patches til dit spil. Det kan enten gøres som led i Spore-installationen eller ved – når som helst – at downloade EADM fra www.eastore.ea.com og dernæst installere.

Du skal være registreret online for at bruge EADM. Dette kan gøres via spillet.

sådan starter du spillet

Vi anbefaler at du registrerer dig som ejer af spillet den første gang du starter *Spore*. Registrerede spillere har mulighed for at dele brugerskabt indhold og få adgang til andre spilleres indhold, samt at blive opdaterede om patches, nyt indhold og meget mere. INTERNETFORBINDELSE, ONLINE-BEKRÆFTELSE OG EN ACCEPT AF SLUTBRUGERAFTALEN ER NØDVENDIGT FOR AT SPILLE. REGISTRER DIG ONLINE MED DEN TILDELTE PRODUKTKODE FOR AT FÅ ADGANG TIL ONLINEELEMENTER. DET ER KUN MULIGT AT FORETAGE ÉN REGISTRERING PR. SPIL. VILKÅR OG BETINGELSER FOR BRUG AF EA-PRODUKTER SAMT SPILOPDATERINGER KAN FINDES PÅ WWW.EA.COM. DU SKAL VÆRE MINDST 16 ÅR FOR AT REGISTRERE DIG ONLINE. EA FORBEHOLDER SIG RETTEN TIL AT LUKKE FOR ONLINEELEMENTER EFTER 30 DAGE VIA OPSIGELSE PÅ WWW.EA.COM.

For at starte Spore skal du (forudsat at disken allerede er i drevet):

1. Lukke alle åbne programmer og baggrundsprocesser (få yderligere oplysninger under *Tips til bedre ydelse* på s. 65).
2. **For pc-spil:** Spil er på Windows Vista™ placeret i menuen **Start > Spil**. På tidligere versioner af Windows™ findes de i menuen **Start > Programmer** (eller **Alle programmer**).
BEMÆRK: Hvis du bruger Klassisk Startmenu i Windows Vista er spillene placeret i **Start > Programmer > Games > Games Explorer**.
3. På registreringsskærmen kan du enten logge ind på din i forvejen eksisterende ea.com-konto eller oprette en ny én, for dernæst at indtaste et Spore-skærmenavn (efter eget valg).
BEMÆRK: Du skal vælge et brugernavn og et kodeord, hvis du vil have adgang til online-indhold.
4. Dette åbner Galakse-skærmen (se s. 6). Begynd et nyt spil ved at klikke på en planet. (Du kan også vælge SKAB for at få adgang til Spore-skaberne.)
5. Vælg hvilken stjerne, du vil starte på (og – dermed også – dens tilhørende hjemmeplanet).
6. Den første gang du starter et nyt spil, begynder du i Cellefasen. Når du senere starter et andet nyt spil kan du vælge mellem alle de faser, du tidligere er nået til i andre spil. Hvis du tidligere er nået til Stammefasen, kan du starte et nyt spil i Celle-, Væsen- eller Stammefasen.

1	Celle
2	Væsen
3	Stamme
4	Civilisation
5	Rumalder

7. Giv din planet et navn, vælg sværhedsgrad fra rullemenuen, og klik på pilen til højre. Find yderligere oplysninger i *Din evolutionære rejse* på s. 7.
8. Du kan starte spillet så snart introduktionen er færdig.



indholdsfortegnelse

2	INSTALLATION AF SPILLET
3	SÅDAN STARTER DU SPILLET
4	INDHOLDSFORTEGNELSE
6	STYRING
6	VELKOMMEN TIL SPORE™
13	INDSTILLINGER
14	SLIP DIN KREATIVITET LØS
14	SPORE-SKABERE
32	PLANLÆGGERE
36	CELLEFASE
39	VÆSENSFASE
44	STAMMEFASE
49	CIVILISATIONSFASEN
54	RUMALDERFASEN
62	SPOREPEDIA
65	TIPS TIL BEDRE YDELSE
66	KUNDESUPPORT - VI ER HER FOR AT HJÆLPE DIG!
67	GARANTI

Tilmeld dig hos EA og hold dig opdateret!

Lav en EA Medlemskonto og registrér dette spil for at få gratis snydekoder og spiltips fra EA. Det er hurtigt og let at registrere spillet og lave en EA Medlemskonto!

Tilmeld dig i dag på vores website www.gamereg.ea.com!

BEMÆRK: Når du registrerer dette spil til din EA-medlemskonto, bliver et eksemplar af dit serienummer gemt under dine EA "Min konto"-detaljer, så du kan finde det fremover.

www.spore.com

SPÖRE™



styring

Handling	Control
Bevæg fremad/tilbage/venstre/højre	W/S/A/D eller piletasterne
Pause	P eller ~
Hop over mellemsekvens/Gå til menuen Indstillinger	ESC
Tag et screenshot	C
Slå optagelse af film til/fra	V
Slå SPORE-guide til/fra	H
Slå Historie til/fra	T
Slå Sporepedia til/fra	B
Åbn Min samling/Missionslogbog (fra Stamme-fasen til Civilisationsfasen)	L
Gem spil	CTRL + S

BEMÆRK: Besøg www.spore.com for en komplet liste over tastaturgenveje.

velkommen til Spore™

Spore er dit eget, personlige univers. I dette univers kan du skabe og udvikle liv, etablere stammer, opbygge civilisationer og endda forme hele verdener.

Spore består af fem faser, der hver svarer til deres evolutionstrin: Celle, Væsen, Stamme, Civilisation og Rumalder. Hver fase repræsenterer forskellige udfordringer og mål.

Dit liv begynder som en lille celleorganisme - og begiver dig derefter igennem evolutionsfaserne på din rejse mod at blive galaktisk gud. Første gang du bevæger dig ind i en ny fase, låser du op for denne fase, som du kan påbegynde med det samme i efterfølgende spil.

I *Spore* har du også en række skaberværktøjer til rådighed. Du har adgang til disse via SKAB-knappen på galakseskærmen; derefter kan du skabe alle dele af dit univers: Væsener, fartøjer, bygninger og endda rumskibe. Din kreation bliver gemt i din Sporepedia, når du gemmer den. Derefter er den tilgængelig, når du spiller et af spillets faser.

Galakseskærm

- 1 Start et nyt spi
- 2 Gå til Spore-skabelsesværktøjerne
- 3 Del dine kreationer
- 4 Indlæs et gemt spil
- 5 Se indstillingerne
- 6 Åbn Sporepedia
- 7 Log på eller log ud



Fra galakseskærmen kan du starte et nyt spil eller gå til et af Spore-skabelsesværktøjerne, hvor du kan skabe indhold til universets økosystemer, civilisationer, osv.

🌀 Klik på SKAB for at gå direkte til Spore-skabelsesværktøjerne. Vælg Spore-skaber for at starte. Læs afsnittet *Spore-skabere* på s. 14 for yderligere information.

Din evolutionære rejse

Du starter livets store rejse som blind passager på en meteor i retning mod din planet. Heldigvis er vilkårene på planeten helt perfekte til at liv kan dannes i urhavet. Desværre betyder det også, at der er en masse konkurrence i kampen om at blive den mest dominerende art.

Denne evolutionskamp stopper ikke, når du begiver dig op på landjorden! Gennem alle fem faser i *Spore* er det de stærkeste, der overlever. Du skal hele tiden prøve at tilpasse din art, så den er et skridt, et værktøj og et våben foran de andre. Det er helt op til dig, om du vil spille med musklerne eller ej, mens du udvikler dig. Vil din simple amøbe en dag regere galaksen?

🌀 Læs afsnittet *Start spillet* på s. 3 for yderligere information om starten på Celfasen og evolutionens gang gennem de andre faser.

BEMÆRK: Når du har gennemført en fase i spillet, kan du starte et nyt spil ved den fase.

Gem

Du kan kun gemme dit spil, når du er i en bestemt fase.

- ☞ Klik på Indstillinger-knappen for at gemme dit spil. Klik derefter på disk-ikonet. Derefter bliver spillet gemt.

BEMÆRK: I Rumalderfasen kan du kun gemme spillet, når du er på solsystem- eller galakse-oversigten. Du kan ikke gemme, når du er på planet-oversigten.

Indlæs

Du kan indlæse spillet fra galakseskærmen.

- ☞ Klik på din hjemverden, den blå planet, på galakseskærmen for at indlæse et gemt spil. Derefter bliver spillet indlæst.

Se dine fremskridt

Hver fase indeholder en række mål og missioner, der - hvis du gennemfører dem - hjælper dig gennem fasen. I løbet af en fase kan du se dine fremskridt på vej mod individuelle mål i bestræbelserne på at gennemføre fasen.

Udviklingsbjælke

- | | |
|---|---|
| 1 | Hidtidige fremskridt |
| 2 | Milepæl |
| 3 | Udfyld Udviklingsbjælken for at fortsætte din evolution |



Nederst på skærmen kan du på Udviklingsbjælken se dine fremskridt i hver fase. I takt med at du får nye genstande eller når nye milepæle i fasen, bliver Udviklingsbjælken udfyldt. Når den er helt fyldt op, kan du vælge at fortsætte evolutionens gang og gå til næste fase.

- ☞ I hver fase fyldes Udviklingsbjælken, når du gennemfører opgaver - f.eks. ved at erobre en stamme eller blive venner med en anden art.

Mini-målkort

Minimål-kortene bliver vist øverst til venstre på spilskærmen. Disse sporer din nuværende status i bestræbelserne på at gennemføre det mål.

- ☞ Tryk på tasten **L** eller klik på Min samling-knappen og derefter fanebladet Missionslogbog for at se Missionslogbogen, der indeholder alle dine mål og missioner.

Min samling

I Min samling-vinduet kan du gennemse forskellige informationer alt efter den fase, du spiller:

- ☞ Er Cellefasen viser den alle de dele, du har samlet.
- ☞ I Væsensfasen viser den dine missioner plus alle de dele, du har indsamlet.
- ☞ I Stammefasen viser dine missioner plus de værktøjer og tilbehør, du har indsamlet.

- 🌀 I Civilisationsfasen viser den kun dine missioner.
 - 🌀 I Rumalderfasen viser din missioner plus emblemer, sjældne genstande og værktøjer.
- BEMÆRK:** Enkelte faneblade er muligvis ikke tilgængelige i den fase, du befinder dig i.
- 🌀 Klik på X-ikonet øverst til højre for at lukke Min samling-vinduet.

Missionslogbog

Missionslogbogen giver dig detaljeret information om alle de mål og missioner, der er aktive. Du kan også gennemse en oversigt over tidligere mål og missioner.

- 🌀 Du sletter en mission i Rumalderfasen fra listen ved at vælge den og klikke på skraldespandsikonet 🗑️.

Emblemer

Fra fanebladet Emblemer kan du gennemse alle de mærker, du har indsamlet i hver rang, du har opnået.

- 🌀 Klik på en rang for at se listen over indsamlede emblemer. Bevæger derefter musemarkøren over et mærke for at se det.

Sjældne genstande

På fanebladet Sjældne genstande kan du se alle de sjældne genstande, du har fundet på dine eventyr.

Værktøjer

På fanebladet Værktøjer kan du gennemse alle de værktøjer og deres færdigheder, du har indsamlet i hver af spillets faser. Vælg et værktøj for at få flere informationer om det.

Historie

I takt med at du bevæger dig gennem hver af Spores faser, bliver en personlig historie over dine bedrifter lagret. Klik på Historie-ikonet 📖 for enden af Udviklingsbjælken for at se dine evolutionære valg og handlinger.

Historie-skærmen

- 1 Kreationens opførselsmønster over tid
- 2 Milepæl/Begivenhed
- 3 Klik på at se historien for de faser, du har gennemført
- 4 Spilur
- 5 Klik for at lukke oversigten
- 6 Brug scrollbar eller musehjulet til at se mere af tidslinjen
- 7 Karaktertræk
- 8 Konsekvensfærdigheder














- 🌀 Tryk på T for at slå historieoversigten til/fra.

Konsekvenser










Evolutionen er en rejse, hvor de valg og handlinger, du foretager i en fase, har konsekvenser i efterfølgende faser. De valg du træffer som f.eks. mikroskopisk celleorganisme påvirker dine færdigheder som væsen. Dine handlinger har endda endnu større konsekvenser i din arts fremtid.

I hver fase af din evolutionære rejse kan du foretage valg, der fastlægger dine kendetegn. Dine kendetegn giver dig unikke færdigheder, der vil hjælpe dig i fremtidige generationer. Disse konsekvensfærdigheder dukker op i hver fase lige over Udviklingsbjælken. Disse tabeller viser hvilke kendetegn, du kan få i hver fase, og de konsekvensfærdigheder, de kendetegn låser op i efterfølgende faser. Hold markøren over en færdighed for at se, hvad den gør.







Cellefase

Hendetegn	Væsensfase Konsekvens- færdigheder	Stammefase Konsekvens- færdigheder	Civilisationsfase Konsekvens- færdigheder	Rumalderfase Konsekvens- færdigheder
Kødæder: Kødædende celler spiser kun kød.	 Voldsomt brøl	 Fælder	 Usårlighed	 Pondus
Planteæder: Planteædende celler spiser kun planter	 Sirenesang	 Forfriskende Storm	 Healing-aura	 Social styrke
Altædende: Altædende celler spiser alle former for mad.	 Kald flokken sammen	 Flyvefisk	 Statisk bombe	 Købslåer

Væsensfase

Hendetegn	Stammefase Konsekvens- færdigheder	Civilisationsfase Konsekvens- færdigheder	Rumalderfase Konsekvens- færdigheder
Rovdyr: Rovdyrvæsener bruger hele livet på at jage bytte. De vil langt hellere udrydde en hel art end at "danse" og "charmere" væsener.	 Ildbomber	 Kæmpebombe	 Prima eksemplar
Social: Sociale væsener søger konstant efter nye venner og allierede. Det er et sandt højdepunkt på dagen, når de møder nye arter.	 Fyrværkeri	 Diplomato	 Vindende væsen
Afbalanceret: Tilpassede væsener har mange fjender og mange venner. De træffer valg baseret på situationen.	 Dyretæmmer	 Bestik	 Fartdjævel

Stammefase

Hendetegn	Civilisationsfase Konsekvens- færdigheder	Rumalderfase Konsekvensfærdigheder
Aggressiv: Aggressive stammer prøver at udrydde al modstand. De angriber uden at blinke og hamstrer alle ressourcer til sig selv.	 Dingenotbombe	 Våbenhandler
Venskabelig: Venskabelige stammer forstår, hvor vigtigt det er at samarbejde. De danner alliancer for at dele ressourcer og opleve fremgang med andre stammer.	 Sort sky	 Venlig hilsen
Arbejdsdom: Arbejdsomme stammer griber øjeblikket og angriber eller indgår alliancer med andre stammer, når det er nødvendigt. De er gode allierede, men vær på vagt.	 Reklamekrig	 Kolonikrejler

Civilisationsfasen



Hendetegn	Rumalderfase Konsekvensfærdigheder
Militant: Militante civilisationer trives med våben og magtudøvelse. De bruger alle tilgængelige ressourcer til at ødelægge andre nationer.	✂ Forsvind rumpirater
Økonomisk: Økonomiske civilisationer bruger penge og handelsruter til at påvirke andre nationer. De indgår alliancer, men som regel er det til deres fordel.	💰 Krydderilærd
Religiøs: Religiøse civilisationer bruger ord og ideer til at omvende andre nationer til deres sag.	👉 Grønne fingre

Rumalderfasen


I Rumalderfasen spiller de karaktertræk, du har fået i løbet af din arts historie, en rolle i etableringen af de filosofier, der afgør hvor let du tilegner dig og bruger bestemte taktikker i din udforskning af galaksen. Denne filosofi bestemmer også unikke værktøjer, som dit imperium har til rådighed.

Disse værktøjer er tilgængelige, når du starter Rumalderfasen; du finder dem blandt dine rumskibsværktøjer. Disse værktøjer er markeret med en speciel kant på værktøjsikonet. Din arts filosofi er ikke fastlagt, dog. Hvis du finder en anden art, hvis filosofi virker mere spændende, kan du vælge at skifte filosofi. Acceptér en mission, der udforsker denne arts filosofi, og du vil derefter få muligheden for at skifte.

Hendetegn	Rumalderfasen Konsekvensfærdigheder
Skjald: Skjalde er verdensrummets sociale, udadvendte entertainere. Galaksen er deres personlige legeplads.	🎤 Beroligende sang
Økolog: Økologer beskytter naturen. Arter, der prøver at udnytte og korrumpere galaksen, skal udryddes.	🦋 Safaritomrum
Fanatiker: Fanatikere er overbeviste om, at deres tro prædiker den eneste sandhed. Dem, der ikke har den samme overbevisning, fortjener ikke at eksistere i galaksen.	👑 Fanatisk messen
Diplomat: Diplomater er forhandlere og problemknusere. Der vil være fred i galaksen, hvis alle arter lærer at kommunikere med hinanden.	🗨 Statisk klang
Forsker: Forskere er logiske og beregnende. Galaksen eksisterer for at blive studeret og forstået.	🧠 Tyngdekraftsbølge
Handelsrejsende: Handelsrejsende er kun her for at skabe profit. De er kun tro mod den almægtige Sporebuck.	💰 Pengetilførsel
Medicinmand: Medicinmænd forstår, at alt her i livet er knyttet sammen af et fælles bånd. Hele galaksen lever i os alle.	🚌 Returbillet

Kriger: Krigere tager det, de vil have, og spørger aldrig om lov. Galaksen er der kun for at blive erobret af den stærkeste.	 Plyndringstogt
Eventyrrejsende: Eventyrrejsende vil gerne se lidt af det hele. Galaksen er så enorm og der er så meget at udforske.	Ingen
Ridder: Riddere er noble krigere, der kæmper for retfærdighed, og ikke for personlig vinding. Der vil først være fred i galaksen, når det onde er bekæmpet.	 remman Mini-klon

Indstillinger

Fra galakseskærmen eller i spillet kan du åbne Indstillinger-menuen ved at klikke på Indstillinger-ikonet  i hjørnet nederst til venstre.

BEMÆRK: Indstillinger Kikkert og Bandy er ikke tilgængelige, når du er i Cellefase eller et andet skabelsesværktøj samt på galakseskærmen.

indstillinger

Fra menuen Indstillinger kan du tilpasse grafik, lyd, spillet, optagelse af film og onlineindstillingerne samt se spillets credits. De fleste indstillingsfunktioner på denne menu er indlysende. Dem, der kræver yderligere uddybning, er beskrevet herunder.

Grafikindstillinger

Spore tilpasser grafikindstillingerne alt efter, hvor hurtig din computer er, så der opnås en balance mellem ydelse og grafik kvalitet. Hvis du alligevel føler, at spillet bliver afviklet for langsomt, eller du gerne vil eksperimentere med disse indstillinger, kan du gøre det fra denne menu

BEMÆRK: Hvis du ændrer grafikindstillingerne, påvirkes spillets afvikling, og derfor er en genstart af spillet nødvendig.

 Du gendanner standardindstillingerne ved at klikke på STANDARD.

Indstillinger for spil og film

Fra panelet Spil- og hjælpeindstillinger kan du slå indstillingerne til og fra for vejledning i spillet, hints og scroll ved kant.

Skærbilleder

Du kan optage *Spore*-sekvenser i spillet eller i spildelen Prøvetur i en af *Spore*-skabelsesværktøjerne.

I løbet af spillet kan du tage skærbilleder eller optage film af ting, der sker i spillet. Tryk på **C** for at tage et skærbillede. Den gemte .PNG-fil bliver gemt i følgende mappe: **Mine dokumenter** (eller **Documents**)\My Spore Creations\Pictures.

Film

Tryk på **V** for at optage en film og **V** igen for at stoppe optagelsen. Film bliver gemt i følgende mappe: **Mine dokumenter** (eller **Documents**)\My Spore Creations\Movies. Gå til afsnittet *Test Drive Mode* på s. 25 for yderligere information om at optage film i *Spore*-skaberen.

Onlineindstillinger

Gå til de forskellige onlineindstillinger eller log ud, hvis du vil logge på som en anden bruger.

Spørg ved opstart Vælger du denne indstilling, bliver du bedt om dit online-login, når du starter Spore.

YouTube-login Vælger du denne indstilling, bliver du automatisk logget på YouTube, når du logger på Spore, hvilket gør det muligt at offentliggøre film.

Kun fra venner Vælger du denne indstilling, bliver Sporepedia kun bestøvet med indhold fra dine onlinevenner.

slip din kreativitet løs

Der er to hovedværktøjer, du bruger til at udforske din kreative side og udfylde *Spore*-universet med fantastiske skabninger. Spore-skabelsesværktøjerne giver dig mulighed for at bygge alt fra simple celleorganismer til utrolige rumskibe. Planlæggerne giver dig mulighed for at designe din stammeland, by eller rumkoloni efter dit forgodtbefindende.

spore-skabere

Spore-skaberne er din værktøjskasse, når du skal forme alt det, du kan forestille dig i Spore-universet, fra celler og væsener til rumskibe og meget mere. Spore-skabelsesværktøjerne deler mange elementer, man har også enkelte forskelle. Du har adgang til dem alle fra galakseskærmen, men kan også gå til hver fases specifikke skabelsesværktøj, når du spiller den fase.

Sådan åbner du en Spore-skaber i løbet af spillet:

- 🌀 I løbet af Cellefasen eller Væsenfasen skal du parre dig med artsfæller.
- 🌀 I løbet af Stammefasen skal du bevæge markøren over stammehytte for at gå til Stammeplanlæggeren.
- 🌀 I løbet af Civilisationsfasen skal du bevæge markøren over rådhuset for at gå til Byplanlæggeren.
- 🌀 I løbet af Rumalderfasen skal du bevæge markøren over en af koloniers rådhus for at gå til Koloniplanlæggeren.

Du kan også gå til Spore-skabelsesværktøjerne fra Sporepedia. Vælg enhver *Spore*-kreation ved at klikke på den; klik derefter på den knap, der dukker op.

Den følgende Væsensskaber-skærm markerer et par af de ting, de forskellige skabelsesværktøjer har tilfælles.

Spore-skabere

- 1 Delekategorier
- 2 Indstillinger
- 3 Gå til Sporepedia (s. 62)
- 4 Tilgængelige midler
- 5 Byg (s. 16)
- 6 Prøvetur (hvis tilgængelig) (s. 25)
- 7 Farvelæg (s. 18)
- 8 Komplexitetsmåler
- 9 Helbredsmåler og andre færdighedsmålere
- 10 Zoom og rotér kamera-kommandoer
- 11 Navn på kreation
- 12 Fortryd/Gentag
- 13 Del ny kreation - Offentliggør din gemte kreation i Sporepedia
- 14 Gem (kun tilgængelig, hvis du går til Spore-skaberen fra galakseskærmen)



- 15 Start en ny kreation (kun tilgængelig, hvis du går til Spore-skaberen fra galakseskærmen)
- 16 Afslut uden at gemme
- 17 Gem kreationen og afslutte

På podiet kan du se din kreation som den ser ud, inden du sender den ud i den store, vide verden.

☞ Du kan tilpasse kameraperspektivet på din kreation. Se *Kameravinkel* nedenfor.

Kamerakommandoer - Spore-skaberne

Det er helt ligetil at flytte kameravinklen. Disse kommandoer fungerer i alle tre dele af Spore-skabere: Byg, Prøvetur og Farvelæg.

Sådan bruger du brugerflade-knapperne:

👉 Roterer kameraet rundt om din kreation.

🔍 Zoomer kameraet ind og ud.

Sådan bruger du musen:

Højreklik på baggrunden og bevæg musen for at rotere kameraet rundt om din kreation.

Hold **SKIFT** nede og scroll med musehjulet for at zoome ind og ud.

Sådan bruger du tastaturet:

Tasterne **+** og **-** zoomer ind og ud.

Tasterne **<** og **>** roterer kameraet rundt om din kreation.




Navngiv din kreation

Du kan ikke sende din kreation ud i universet uden et navn!

1. Klik på Navngiv dit væsen-boksen nederst på skærmen.
2. I vinduet, der dukker op, skal du indtaste et navn.

3. Du kan også indtaste en beskrivelse og biografi af dit væsen.
4. I Tag-feltet kan du indtaste et par ord adskilt med komma, der kan hjælpe andre borgere med at finde dine kreationer på **www.spore.com** eller i Sporepedia.
5. Klik på pilen ned for at lukke vinduet.

Gem din kreation

Du kan gemme din kreation alle spidele (Byg, Farvelæg eller Prøvetur) på to måder. Hvis du gik til Spore-skaberen fra spillet, skal du klikke på acceptér-ikonet  for at gemme din kreation. Ellers skal du klikke på ikonet Gem  for at gemme din kreation og arbejde videre. Klik på ikonet Gem og afslut  for at gemme din kreation og afslutte Sporepedia. Din kreation bliver derefter gemt.

Du kan gense et af dine skabte kreationer i Sporepedia under Mine skabninger eller finde filerne her: **Mine dokumenter** (eller **Documents**)\My Spore Creations\Creatures.

BEMÆRK: Du skal give dit væsen en mund og et navn, før du kan gemme det. Din baby skal jo have mad.

BEMÆRK: Du kan ikke gemme en kreation, der har et navn, der oprindeligt blev skabt af en anden spiller, der spillede med samme navn som dig.

- ☞ Hvis du besøgte Spore-skaberen fra galakseskærmen, bliver du sendt tilbage til Sporepedia. Din nye kreation finder du under Mine kreationer-overskriften.

Byg! (Build Mode)

I spildelen Byg kan du tilføje og fjerne dele fra en palet af tilgængelige dele kategorier. I løbet af spillet kan du finde nye dele eller låse op for adgang til dele, som du sidenhen kan få adgang til via Spore-skabelsesværktøjerne. Disse nye dele er tilgængelige i de forskellige emnekategorier i dele-paletten.

Øverst til højre i Spore-skaberen kan du se dine kreationers færdigheder. Bevæger du markøren over en del, kan du se de færdigheder, den påvirker.

BEMÆRK: Bygninger og rumskibe har ikke færdigheder.

- ☞ Bevæg markøren over en del for at se dens pris og fordele.

TIP: De beslutninger, du træffer for din kreation i en fase, påvirker den muligvis i den næste. Hvis du eksempelvis vælger en planteæders mund i Væsensfasen, vil du altid være en planteæder.

- ☞ Klik på **CTRL + N** for at starte på en ny kreation.

Kamerastyring

Brug roteringsknapperne eller venstreklik på podiet og hold knappen nede for at bevæge kameraet rundt om dit væsen.

Tryk på +/- eller hold **SKIFT** nede og scroll med musehjulet for at zoome ind og ud.

Vælg torso

Vælg en ny torso, du kan begynde med, ved at klikke på knappen Ny kreation . Bemærk venligst, at hvis du foretager eventuelle ændringer, bliver du bedt om at gemme først, hvorefter en ny torsotype er tilgængelig.

Dele-paletten

For at vælge en delkategori (munde, øjne, detaljer, osv.), skal du klikke på kategoriens ikon øverst på dele-paletten i venstre side af skærmen.

Dele-paletten

- | | |
|---|-------------------------------------|
| 1 | Klik for at åbne kategorien |
| 2 | Tilgængelig del |
| 3 | Ikke-tilgængelig del (har ikke råd) |
| 4 | Ny del |

Når du vælger spildelen Byg, bliver den valgte delekategori vist i venstre side af skærmen. I hver kategori bliver de tilgængelige dele vist, mens kun omridset vises af de dele, der ikke er tilgængelige. Dele, der er blevet tilgængelige, siden du sidst besøgte Spore-skabelsesværktøjet, er markerede. I alle kategorier er de dele længst til højre de dyreste og bedste.

Tilføjelse af dele

1. For at vælge en del, skal du klikke og trække den fra paletten og over til dit væsen. Så snart du begynder trække delen, vil prisen blive fratrasket din samlede total.
2. Hvis du placerer delen på midten af din kreation, bliver kun en del tilføjet. Hvis du placerer den væk fra midten, bliver to dele tilføjet til prisen af én.
3. Slip museknappen for at placere delen det valgte sted.
4. Delen bliver placeret og dit helbred, dine færdigheder eller begge bliver tilpasset baseret efter delens færdigheder.
5. Efter du har placeret en del, kan du tilpasse dens størrelse, retning eller position på din kreation. Læs mere i afsnittet *Tilpas dele* på s. 18.

Du annullerer placeringen af del ved at trække den tilbage til dele-paletten. Det koster valuta at tilføje dele og gør din kreation mere kompliceret.

Budget

Det er en kunst i sig selv at designe den rette kreation til de kommende udfordringer i spillet - og det er supersjovt. Du bør prøve dig frem med alle delene i Spore-skaberen for at få den rette blanding af færdigheder og pris.

BEMÆRK: Det koster ikke noget at farvelægge dit væsen, så derfor behøver du ikke budgettere med det.

- I løbet af en fase bliver du muligvis nødt til at besøge Spore-skaberen for at tilpasse din kreation. Husk på, at når du skaber din kreation, så kan du altid sælge dele tilbage



at

for at få midler tilbage.

- ☞ Hvis du laver en fejl, kan du altid fortryde den. Læs mere i afsnittet *Fortryd/Gentag* på s. 21.

I alle Spore-skabelsesværktøjer har din kreation en grænse for, hvor kompleks den kan være. Du gør kreationen mere kompleks ved at tilføje dele - og du kan ikke tilføje flere dele end kompleksgrænsen tillader.



- ☞ Alt efter fasen bruger du DNA, Sporebucks eller en anden form for valuta for at købe nye dele. Din tilgængelige valuta kan du se nederst på dele-paletten i spildelen Byg.

Fjern dele

1. Klik og træk delen væk fra din kreation. Du kan også klikke på delen og trykke på **BACKSPACE** eller **DELETE**.
2. Delen bliver derefter fjernet. Din valutatotal får derefter overført det beløb, delen kostede - og din kreationens helbred, færdigheder eller begge bliver tilsvarende korigeret.

Tilpas dele

Når du har tilføjet en del til din kreation, kan du tilpasse dens størrelse, retning eller form. Prøv dig frem med delekommandoerne i Spore-skaberen for at lære, hvordan de virker. Bare rolig - du kan altid fortryde dine ændringer. Læs mere i afsnittet *Fortryd/Gentag* på s. 21.

- ☞ Vælg en del for at manipulere den. Dens blå tilpasningsgreb bliver vist og kan nu manipuleres.

🖱️ Klik på og træk tilpasningsspilene for at skubbe eller trække delen op eller til siden, så du forlænger den.

🔵 Positionsbolden angiver den retning, delen peger. Du skifter dens retning ved at klikke og trække i positionsbolden.

🔄 Klik og træk langs roteringsringen for at rotere delen.

Skalering af dele

For at forøge eller formindske størrelsen på en del, skal du vælge delen ved at klikke på den, og derefter scrolle med musehjulet eller bruge pile tasten **op** eller **ned** for at skalere den.

Farvelæg

I sektionen Farvelæg kan du farvelægge enkelte dele eller hele din kreation fra en palet af farver, teksturer og temaer. Det er på tide at give din kreation lidt kulør.

- ☞ Klik på penselsikonet for at gå til sektionen Farvelæg. Farvelæg-paletten dukker op i højre side af skærmen.

Farvelæg dit væsen ved hjælp af følgende tre metoder:

1. Vælg en stil.
2. Brug Farvelæg som-funktionen for at kopiere farvestilen på en af dine tidligere kreationer.
3. Benyt bestemte teksturer og farver efter eget valg i tre lag; base, lag og detalje.

Farvelæg

- 1 Færdige stilarter
- 2 Delvise stilarter
- 3 Pensel
- 4 Tilgængelige farver
- 5 Available styles
- 6 Tilgængelige stilarter
- 7 Vælg farve til en stilart (kun bygninger, fartøjer og rumskibe)
- 8 Vælg stilart for lagdelt stilart (kun bygninger, fartøjer og rumskibe)



Farvelæg ved hjælp af færdige stilarter

Du kan farvelægge hele din kreation med et enkelt penselstrøg. I fanebladet Færdige stilarter kan du klikke på et af de viste temaer for at farvelægge hele din kreation.

Færdige stilarter

- 1 Valgt stilarter
- 2 Klik på pilene for at se flere stilarter



Farvelæg som

Du kan farvelægge dit væsen, så det matcher andre kreationer, du har set i Sporepedia.

Sådan farvelægges du dit væsen, så det ligner et andet:

1. Klik på fanebladet Pensler.
2. Klik på ikonet Farvelæg som i Færdige stilarter-paletten for at få adgang til Sporepedia.
3. Vælg den kreation, du vil kopiere stilart fra. Klik på afkrydsningsikonet.
4. Du vender derefter tilbage til Farvelæg-sektionen. Din kreation er opdateret med den stilart, den valgte Sporepedia-kreation havde.

Farvelæg med lag

I fanebladet Delvise stilarter kan du vælge farvetemaer og -farver på din kreationers individuelle lag. Du kan vælge et tema og en farve for hvert lag. Det er en god idé at vælge stilartern først og derefter farven.

Delvise stilarter

- 1 Klik for at åbne paletten for de andre lag
- 2 Klik på farvetemaet for det nuværende lag
- 3 Klik for at ændre farven på det farvelagte tema
- 4 Klik på pilene for at se flere stilarter



Sådan farvelægger du lag:

Generelt set er der tre farvelag på en kreation: Base, lag og detalje. Alt efter den specifikke Spore-skaber har disse lag forskellige navne.

Base Base har indflydelse på væsenets underliggende og overordnede stil og farve.

Lag Lag bliver lagt oven på kreationens basefarve.

Detalje Detalje-laget tilføjer et detaljemønster, der findes i en lang række stilarter.

1. Klik på fanebladet Delvise stilarter.
2. Klik på et lag for at farvelægge det. Vælg baselaget først.
3. Vælg den delvise stilar, du vil farvelægge med på det valgte lag. Brug pilene for at gennemse de tilgængelige stilarter. Klik på den ønskede stilar, hvorefter din kreation bliver opdateret.
4. Hvis du ønsker det, kan du vælge en anden farve fra den viste palet. Klik og hold på musen over farven for at se en palet med variationer af den valgte farve. Klik på den foretrukne nuance.
5. Gentag trinene herover for de to andre lag (lag og detalje).

Pensel

I sektionen Pensel (ikke tilgængelig i Celleskaber eller Væsensskaber) kan du farvelægge med specifikke farver eller mønstre på enkelte dele af din kreation.

Pensel

- 1 Klik på dette mønster for at farvelægge med en ensartet farve
- 2 Valgt mønster
- 3 Klik for at ændre farven på det valgte mønster
- 4 Klik på pilene for at se flere mønstre
- 5 Vend stilartern tilbage til dens oprindelige farve



Fortryd/Gendan

Hvis du laver en fejl i Spore-skaberen, kan du fortryde de fleste af dine seneste ændringer.

- ☞ Klik på pilen, der peger til venstre, nederst til højre i Spore-skaberen for at fortryde.
- ☞ Du gentager din seneste redigering ved at klikke på pilen, der peger mod højre.

Del dine kreationer

Du kan dele din kreation med hele universet af Spore-spillere. Du kan sende kreationer direkte til venner og familie eller offentlige gøre det til Spore-fællesskabet over internettet via **www.spore.com**.

- ☞ Du kan dele direkte fra Spore-skaberen også (s.14).
- ☞ Du kan også dele billeder og film af dit væsen, som du har taget i Spore-skaberen. Se *Tag billeder* på s. 26 for at få yderligere oplysninger.

Offentliggør din kreation på Spore.com

Inden du offentliggør din kreation, bør du sikre dig, at du har givet den tags, så andre spillere lettere kan finde den. Se *Navngiv din kreation* på s. 15.

- ☞ Du bør overveje at medtage din kreation i din personlige Sporecast med genstande, som du har skabt. Se *Sporecasts* på s. 65 for at få yderligere oplysninger.

1. I Sporepedia skal du klikke på MINE KREATIONER i venstre side af skærmen.
2. Vælg den kreation, du vil offentliggøre.
3. Klik på Del-ikonet .
4. Din kreation bliver nu offentliggjort på **www.spore.com**.

E-mail din kreation til venner

Hvis du ikke vil offentliggøre din kreation til hele *Spore*-universet, kan du e-maile det til venner og familie i stedet.

Sådan sender du din kreation til venner:

1. Gå til den følgende mappe på din harddisk: **Mine dokumenter** (eller **Dokumenter**)\My Spore Creations.

BEMÆRK: Ovenstående sti henviser til standardmappen for dine Spore-kreationer i Windows. Hvis du ikke accepterede standardmappen, vil din sti være anderledes.

2. Vælg den kategori, der indeholder den kreation, du vil e-maile.
3. Find .PNG-filen til din kreation. E-mail denne fil.
4. For at installere en kreation, der er e-mailet til dig, skal du gemme .PNG-filen på dit skrivebord. Træk den derefter over i den rette Spore-skaber.

BEMÆRK: For at bruge kreationen i spillet skal du gemme .PNG-filen i mappen, der bliver vist herover. Næste gang du starter Spore, vil kreationen dukke op i Sporepedia under fanebladet Alle.

Celleskaber

I Cellefasen kan du indsamle dele fra andre dele eller fra meteorstumper. De DNA-point, du indsamler ved at spise, kan bruges på dele, så du får flere færdigheder. Det gør du i Celleskaber.

Du kan på et vilkårligt tidspunkt i Cellefasen kalde på en mage ved hjælp af knappen Parringskald . Din mage svarer, når du kalder. Svøm hen til og klik på din mage. Efter en smuk omgang bejleri bliver et æg produceret og du bliver sendt videre til Celleskaber.

Celleskaber

- | | |
|----|---------------------------------------|
| 1 | Byg (s. 16) |
| 2 | Farvelæg (s. 18) |
| 3 | Kompleksitetsmåler |
| 4 | Cellefærdigheder og -niveauer |
| 5 | Tilgængelige dele |
| 6 | Indstillinger |
| 7 | Sporeperdia |
| 8 | Nuværende DNA-point |
| 9 | Kamerastyring |
| 10 | Klik for at omdøbe din celle |
| 11 | Fortryd/Gentag |
| 12 | Luk Celleskaber uden at gemme |
| 13 | Gem celleorganisme og luk Celleskaber |



Din celle får nye færdigheder eller forbedrer dens eksisterende, når du giver den nye dele. Din celled færdigheder bliver vist øverst til højre i Celleskaber.

☞ Hvis delen bliver markeret med rødt, før du slipper den, kan den ikke placeres lige der.

BEMÆRK: Kig i Spore-guiden for at få yderligere informationer om alle tilgængelige dele i Celleskaber (munde, øjne, våben og meget mere).

Kost

Typen af mund påvirker den kost, dit væsen indtager - og er et afgørende element i, hvordan du spiller Spore. Hvis du vælger en filtermund, er dit væsen en planteæder og spiser kun planter. Kødædere skal spise kød, mens altædende kan spise begge ting.

Væsensskaber

Væsensskaber

1	Delemenu
2	Byg (s. 16)
3	Prøvetur (s. 25)
4	Farvelæg (s. 18)
5	Kompleksitetsmåler
6	Væsensfærdigheder og -niveauer
7	Tilgængelige dele
8	Ikke-tilgængelig del (har ikke råd)
9	Indstillinger
10	Nuværende DNA-point
11	Kamerastyring (s. 15)
12	Klik for at omdøbe dit væsen
13	ortryd/Gentag
14	Annulér tilpasninger
15	Gem celle og luk Spore-skaber



BEMÆRK: Hvis du lige er kravlet op på landjorden, er det på tide at smide de fimrekamre og lignende, der hjalp dig i urhavet - og i stedet få et par solide ben, så du kan kravle op ad stranden. Den tidlige Væsensskaber har dog ikke alle elementer af den færdige Væsensskaber, der er vist herover.

- ☞ Hvis du starter en ny Væsensfase fra galakseskærmen, kan du gå til Sporeskaberens med det samme. Klik på SKAB DIN EGEN i Sporepedia.
- ☞ Kig i Spore-guiden for at få yderligere tips til Væsensskaberens.

Delekategorier

I Væsensskaberens dele-paletten mange kategorier med forskellige typer dele.

- ☞ Klik på hammerikonet for at åbne sektionen Byg og se de forskellige dele-kategorier. Du kan holde markøren over hvert ikon øverst til venstre for at se de forskellige dele-kategorier.

Hver del kan enten forbedre en eksisterende færdighed eller give dit væsen en helt ny. Du finder ud af, hvilke evner en del påvirker, ved at bevæge markøren over den del.

Lemmer

Du skal muligvis placere torsoen et andet sted for at få lemmerne placeret rigtigt. Få dit væsen til at pege mod eller væk fra dig for at bevæge leddene tættere på eller længere væk fra dets krop. Få dit væsen til at pege til en af siderne for at bevæge leddene højere eller lavere i forhold til væsenets torso.

🌀 Du tilpasser størrelsen på et led ved at klikke på det og scrolle med musehjulet.

Gribeklør og fødder

Hvert lem indeholder en gribeklo eller en fod, men den kan erstattes efter behov. Enden af en arm eller ben er det eneste sted, hvor du kan placere en gribeklo eller en fod.

🌀 For at placere en anden gribeklo eller fod skal du klikke og trække delen væk fra dit væsens lem. Delen bliver derefter fjernet og du får flere DNA-point. Du kan derefter tilføje din foretrukne gribeklo eller fod.

Formgiv rygsøjlen

I Væsensskaberen kan du manipulere størrelsen, formen og vinklen på rygsøjlen. Klik på torsoen for at se ryghvirvlerne på dit væsens rygsøjle. Tilpasningsgrebene bliver vist i hver ende af rygsøjlen.

Tilføj længde

🌀 Du kan gøre rygsøjlen længere ved at tilføje ryghvirvler. Klik og træk et greb i den retning, som rygsøjlen peger. Du kan gøre rygsøjlen kortere ved at fjerne ryghvirvler. Klik og træk grebet i den modsatte retning.

BEMÆRK: Hvis du forkorter rygsøjlen for meget, er der muligvis ikke plads på torsoen til enkelte dele. De påvirkede dele bliver i så fald automatisk fjernet fra dit væsen.

Bøj kroppen

🌀 For at bøje enden af rygsøjlen, skal du klikke på og trække et greb væk fra rygsøjleens retning.

🌀 For at bøje rygsøjlen, skal du klikke på og trække i de enkelte ryghvirvler. Det er bedst at lave tilpasninger ryghvirvel for ryghvirvel.

Tilpas størrelsen af dele og kroppen

Musehjulet giver dig mulighed for at tilpasse størrelsen på en kropsdel. Vælg en del og scroll med musehjulet for at forstørre/formindske delen.

🌀 For at tilpasse torsoen skal du bevæge din markør over en ryghvirvel der, hvor du vil gøre torsoen tykkere eller tyndere. Scroll derefter musehjulet op eller ned - eller tryk på piletasten op eller ned. Bredden på torsoen rundt om den valgte ryghvirvel ændrer sig derefter.

Ekstra byggefunktioner

Ekstra delegreb

Du kan få adgang til ekstra delegreb, når du har placeret en del på dit væsen, ved at vælge den del og holde **TAB** nede. Derved kan du se ekstra delegreb, der giver ekstra kontrol over placeringen af hver del.

Kloning af dele

Du kloner en eksisterende del på din kreation ved at vælge den og trykke på **ALT**. Din valutatotal bliver fratrukket prisen på den del.

- ☞ Hvis den del er langs midterlinjen på din kreation, kan du trække den fra midterlinjen for at skabe en ekstra del på den anden side af kreationen. Denne slags dublet koster ikke noget.

Ekstra led-kommandoer

- ☞ Du fjerner en sektion af et lem ved at trykke på **CTRL** og klikke mellem to led. Du kan ikke fjerne skulder- eller hofte-leddet.
- ☞ Du slutter et nyt lem til de resterende led på en lem på dit væsens torso ved at trykke på **CTRL** og trække lemmet derhen.

Prøvetur

Prøvetur	
1	Klik for at gå til sektionen Prøvetur
2	Billedkigger
3	Tag billeder
4	Opret en animeret avatar
5	Optag film
6	Spil animationer
7	Skift baggrunde
8	Se babyer
9	Kamerastyring



I sektionen Prøvetur kan de få et smugkig på dit væsen i fuld vigør, før det forlader Væsensskaberen. Få dit væsen til at vise dig alle de nye tricks, mens det poserer, hopper rundt, flirter, griner, græder og går rundt.

- ☞ Klik på ikonet med to poter 🐾 for at gå til Prøvetur. Det finder du øverst i Sporeskaberen.

Løbemønstre (Movement)

Klik et sted for at bevæge dit væsen rundt i Prøvetur-arenaen. Dit væsen går hen til det nye sted.

🌀 Dobbeltklik et sted for at få dit væsen til at løbe derhen.

🌀 Klik på fløjten for at fange dit væsens opmærksomhed.

Spil animationer

🌟 Klik på ikonet Handlinger for at åbne dine bevægelsesmuligheder. På animationspanelet kan du se animationerne i kategorierne handling, dans, svar og humør.

Baggrunde

Du kan ændre den nuværende baggrund, hvis du har behov for det. Klik på baggrundsikonet 🌈 for at se en variation af baggrunde, du kan bruge i Prøvetur-området.

🌀 Den sorte baggrund viser dit væsen på tom, sort baggrund. Du kan bruge denne baggrund til at tage nærbilleder af dit væsen.

Babyer

Klik på babyikonet 👶 for at se en babyudgave af dit væsen. Dit væsens babyer efterligner de handlinger, dit væsen laver - men de kludrer muligvis i det fra tid til anden. Du kan se op til tre babyer samtidigt.

🌀 Klik på ikonet igen for at få babyerne til at forsvinde.

Billeder

📷 Du kan tage billeder af dit væsen. Klik for at tage et billede.

Efter blitzen bliver billedet gemt her: **Mine dokumenter** (eller **Documents**)\My Spore Creations\Pictures

Skift billedopløsning

Du kan ændre billedopløsningen på de billeder, du tager. I menuen Indstillinger kan du vælge mellem opløsningerne Lille, Mellem eller Stor.

Administrér dine billeder

🗂️ Efter du har taget billeder, kan du gennemse og administrere dem i Billedkiggeren. I Billedkiggeren kan du også se alle de billeder, du har taget i en eller flere filmklip.

🌀 Hvis du vil se andre billedserier, skal du klikke på pileknapperne nederst i Billedkiggeren.

🌀 Klik på et billede for at e-maile det.

Billedkiggeren kan højst lagre 99 billeder. Du kan enten gemme billeder i en anden mappe eller slette dem for at frigøre plads, når du når denne grænse.



🗂️ Klik for at arkivere eller slette alle billeder.

🌀 Klik på ARKIVÉR ALLE for at flytte dine billeder til et backup-sted i *Spore*-mappen.

Postkort



Send et *Spore*-postkort til en ven! Du kan e-maile et postkort til en ven direkte fra Billedkiggeren.

Sådan e-mailer du et billede:

1. Klik på billedet, du vil e-maile, i Billedkiggeren.
2. Indtast din e-mail-adresse og din vens e-mail-adresse.
3. Tilføj en besked til postkortet.
4. Klik på konvolutikonet for at sende e-mailen.
5. Klik på affaldsikonet  for at slette det enkelte billede.
6. Klik på diskikonet  for at arkivere billedet i backupmappen.

Optagelse af film

Du kan optage film af dit væsen, der bevæger sig rundt i Prøvetur-området. Disse film bliver gemt på din computer, så du kan nyde dem.

-  Klik for at begynde at filme. Vælg animationer eller handlinger, som dit væsen skal udføre. Klik igen for at stoppe kameraet.
-  Din film kan vare op til to minutter.

Efter du er stoppet med at filme, bliver din film gemt i følgende mappe: **Mine dokumenter** (eller **Documents**)\My Spore Creations\Movies

Tilpas filmstørrelse

Du kan tilpasse filmopløsningen på skærmen Indstillinger.

BEMÆRK: Film, der er optaget i en højere opløsning, fylder mere.

Upload en film til YouTube

Efter filmen er gemt på din computer, kan du vælge uploade den med det samme til YouTube®. Klik på UPLOAD.

BEMÆRK: For at bruge upload-funktionen skal du være en registreret bruger af Spore og logget ind på din eksisterende YouTube-konto.

Animerede avatarer



Du kan gemme animationer af dit væsen, mens det bevæger sig rundt, som derefter bliver gemt på din harddisk. Du kan bruge disse .GIF-filer på websider som animerede avatarer.

-  Klik for at gemme en animation af dit væsen på harddisken.

Animerede GIF-filer finder du i følgende mappe: **Mine dokumenter** (eller **Documents**)\My Spore Creations\AnimatedAvatars

Udstyrere

Dit væsen vil helst ikke løbe noget rundt, mens du leder det gennem Stammefasen og videre. Gå til Stamme-, By- og Koloniu dstyreren for at udstyre dit væsen.

-  Du udstyrer dit væsen i spillet ved at klikke på Udstyrer-fanebladet og derefter på dit stammemedlem eller din borger.
-  I løbet af Stammefasen skal du bevæge markøren over stammehytte for at gå til Stammeplanlæggeren.

- ☞ I løbet af Civilisationsfasen skal du bevæge markøren over rådhuset for at gå til Byplanlæggeren.
- ☞ I løbet af Rumalderfasen skal du bevæge markøren over en af koloniers rådhus for at gå til Koloniplanlæggeren.

Udstyrer - Byg

I sektionen Byg kan du tilføje og fjerne dele af udstyr til dit væsen. Bevæg markøren over en del for at se, hvordan den påvirker kamp, panser og meget mere. Enkelte torsodele indeholder eksempelvis lommer til indsamling af mad.

For at give væsenet et udstyr på, skal du klikke på og trække en del over til væsenet. Se *Tilføj dele* på s. 17 for at få yderligere oplysninger.

I sektionen Farvelæg kan du farvelægge dit udstyr med færdige eller delvise stilarter.

Udstyr - Komplexitet og budget

I takt med at du tilføjer flere genstande til dit udstyr, stiger Komplexitetsmåleren for din stamme. Øverst til højre på skærmen viser denne måler den samlede kompleksitet på dit stammeudstyr. Du kan ikke overskride kompleksitetsgrænsen.

Bygningsskaber

I Civilisationsfasen skaber du via Byplanlæggeren infrastrukturen og flåden, så du kan udvide din by til et stort imperium. Skab en lang række forskellige bygninger, der viser byens magt og indflydelse - og et bredt udvalg af fartøjer, der mikser fart, angrebsstyrke og holdbarhed.

Udover at skabe og købe bygninger og fartøjer, kan du via Byplanlæggeren også købe dekorationer, skabe byhymner, gå til Byudstyreren og designe dit bylayout.

Læs mere om Byplanlæggeren på s. 33.



Bygningsskaber lader dig bygge nye bygninger til din by, herunder dit rådhus. Hver bygning har en speciel funktion i din by, men du bestemmer selv størrelsen, formen og farven på den. Din bygning skal have minimum tre bygningsblokke og et navn, før du kan gemme den.

☞ Klik på dit rådhus for at gå til Bygningsskaber.

Du kan skabe bygninger i følgende kategorier: Rådhus, Hus, Underholdning, Fabrikker og Kanontårne. Se afsnittet *Bylayout* på s. 33 for mere information.

Rådhus

Hver by har brug for et rådhus, der fungerer som centrum for bylivet. Hvis dit rådhus falder, har du tabt din by.

Bygninger - Byg

Når du åbner Bygningsskaber, starter du i sektionen Byg, hvor du kan tilføje nye blokdele til din bygning. Langs toppen af venstre side af skærmen kan du vælge et ikon for at åbne en af de følgende kategorier: Tage, hovedstrukturer, forbindelser, vinduer, døre, detaljer og funktion.

BEMÆRK: Der er grænser for højden og bredden på hver bygning.

Blokke (Blocks)

Når du har tilføjet en blok til din bygning, kan du tilpasse den ved hjælp af tilpasningsgrebene. Klik på blokken for at se dem. Læs mere i afsnittet *Tilpas dele* på s. 18.

☞ Vælg en blok og tryk på **DELETE** eller **BACKSPACE** for at slette den. Eller klik på den og træk den væk fra bygning.

Du kan også stable eller overlappe blokke. For at overlappe blokke kan du trække en blok over en anden. Du stabler blokke ved at trække en blok helt hen over en anden.

Hæft til

Vinduer og døre har en hæft til-funktion. Efter du placerer et vindue eller en dør, vil alle efterfølgende døre og vinduer hæfte til bygningen på linje med det første. Hvis du ikke kan lide det sted, vinduet eller døren hæfter til, skal du bare flytte det hen til et andet sted.

Retningsplacering

Efter du har placeret en del, kan du bevæge den langs specifikke akser.

☞ Du bevæger en del lodret ved at trykke på **CTRL** og holde den nede, mens du klikker på en del, og derefter flytter den med din mus.

☞ Du bevæger en del over retningen af podiet ved at trykke på **SKIFT** og holde den nede, mens du klikker på en del og flytter den med din mus.

Avancerede delegreb

Efter du har placeret en blokdel på din bygning, kan du manipulere den ved hjælp af avancerede delegreb.

☞ Klik på en del og tryk på **TAB** for at bruge de avancerede delegreb. Disse greb giver dig flere muligheder for at manipulere blokkens placering.

Kopiering af blokke

Du kan kopiere dele ved hjælp af **ALT**-tasten. Læs mere i afsnittet *Kloning af dele* på s. 25.

Kompleksitet og budget

Hver blok du tilføjer, koster point og gør din bygning mere kompleks. Hvis du løber tør for blokpoint, kan du ikke tilføje flere blokke, før du har fjernet andre.

Øverst til højre kan du se, hvor kompleks din bygning er. Bygningen bliver mere kompleks for hver blok, du tilføjer. Du kan ikke tilføje blokke til en meget kompleks bygning.

Bygninger og fartøjer - Farvelæg

I sektionen Farvelæg kan du farve og dekorere din bygning, som du vil. Generel information om farvelægning finder du i afsnittet *Farvelæg* på s. 18.

Øverst til højre på skærmen har du adgang til de forskellige farvelægningsskategorier:

Færdige stilarter

Klik på en stilart for din bygning, der derefter bliver farvelagt.

Deltvis stilarter

Du kan farvelægge enkelte lag på din bygning, som du ønsker. Læs afsnittet *Farvelæg med lag* på s. 20.

Pensel

Denne sektion giver dig mulighed for at farvelægge enkelte blokke med de farver og teksturer, du vælger. Læs afsnittet *Pensel* på s. 20.

☞ Hvis du laver en fejl, kan du bruge Fortryd-knappen nederst til højre for at rette fejlen.

I Sporepedia har du adgang til de farvestilarter og mønstre, du har skabt til andre kreationer, og bruge dem til din bygning. Du kan f.eks. farvelægge din bygning som et fartøj, du allerede har skabt. Læs afsnittet *Farvelæg* som på s. 19.

Farvelæg flere dele eller områder

Hver blok består af et par regioner. **CTRL** og **SHIFT** lader dig kontrollere, hvad du farvelægger.

SHIFT Giver dig mulighed for at farvelægge alle regioner på blokken markeret på blokken, som markøren markerer.

CTRL Giver dig kontrollen til at farvelægge regioner på forskellige blokke. CTRL-tasten giver dig to muligheder:

For at farvelægge den samme region på alle blokke skal du trykke på **1**. Hold derefter **CTRL** nede og bevæg markøren over den region eller blok, du vil farvelægge.

For at farvelægge den samme region på alle blok, der er ens, skal du trykke på **2**. Hold derefter **CTRL** nede og bevæg markøren over den region på blokken, du vil farvelægge

Pipette

Du kan bruge pipetten til at vælge farver, teksturer og mønstre, du vil bruge til at farvelægge andre dele af din bygning. Du kan bruge følgende kommandoer til at aktivere pipetten for at hente farve, tekstur eller begge.

Kun farve Tryk på **3**. Tryk på **ALT** og hold den nede. Vælg en farvelagt blok.

Kun tekstur Tryk på **4**. Tryk på **ALT** og hold den nede. Vælg en farvelagt blok.

Farve og tekstur Tryk på **5**. Tryk på **ALT** og hold den nede. Vælg en farvelagt blok.

Fartøjsskabere

I Fartøjsskaberer kan du bygge nye fartøjer, der kan hjælpe dig med dine mål. Du kan skabe land-, hav- og luftfartøjer (se herunder) i Civilisationsfasen og kolonifartøjer og rumskibe (se s. 31) på Rumalderfasen.

BEMÆRK: Kolonifartøjer dukker automatisk op i takt med at dine kolonier udvikler sig. Du kan skabe og tilpasse dine egne kolonifartøjer på hver planet.

Land-, hav og luftfartøjer

🌀 Klik på dit rådhus for at åbne Fartøjsskaberer.

Når du starter Civilisationsfasen, har du et fast budget med blokpoint, som du kan bygge dit fartøj for.

Du kan skabe økonomiske, militære eller religiøse fartøjer i hver af de følgende kategorier:

BEMÆRK: Når du starter Civilisationsfasen, må du ikke bygge luftfartøjer. Du får adgang til de andre typer fartøjer, når du erobrer andre byer.

Land Fartøjer kan udforske omgivelserne og gøre krav på krydderigejser.

Hav Et havfartøj kan bruges til at angribe kystbyer.

Luft Den by, der først får adgang til luftfartøjer, regerer som regel himmelrummet. Hvis det sker, har du godt kontrol over jordkloden.

Fartøjsstatistik

Når du designer dit nye fartøj, bør du overveje de forskellige effekter, delene har på følgende statistik. Disse har en indbyrdes balance; hvis du tilføjer en del, der forøger hastigheden, så kan det være, at du bliver nødt til at ofre lidt styrke.

Holdbarhed Den skade, fartøjet kan klare, før det bliver ødelagt.

Styrke For militærfartøjer står det for den mængde skade, fartøjet kan give i kamp. For økonomiske fartøjer står det for den mængde krydderi, fartøjet kan transportere, og hvor hurtigt det påvirker byopkøb. For religiøse fartøjer angiver det, hvor hurtigt de omvender en by.

Hastighed Hvor hurtigt fartøjet er.

Delekategorier

For hver fartøjstype kan du tilføje dele fra følgende kategorier. Bevæg markøren over en del for at se dens fordele.

Hovedstruktur Denne kategori indeholder de forskellige typer af chassis til dit fartøj.

Cockpit Dit fartøjs cockpit påvirker dets holdbarhed, hastighed eller begge.

Land/Hav/Luft Denne kategori indeholder dele, der er specifikke for den fartøjstype, du designer.

Kulturel/Militær This category contains weapons specific to the strategy you are
Diplomatisk benytter.

Effekt Disse billige genstande tilføjer lys, ventilation og andre nyttige effekter til dit fartøj.

Detaljer Disse detaljerede giver dit fartøj flair og karakter.

☞ Klik på piletasterne under delekategori-knapperne for at se andre dele.

Tilføjelse af dele

Sådan tilføjer du en ny del til dit fartøj:

Tilføjelse af dele til dit fartøj fungerer på samme måde som tilføjelse af dele til dit væsen (s. 17). To dele kan overlappe hinanden. Karrosseri- og cockpitdele hæfter sig automatisk på linje langs midten af fartøjet.

BEMÆRK: Der er grænser for højden og bredden på et fartøj.

☞ Du bevæger et fartøj ved at trykke på **SKIFT** og holde den nede, mens du bevæger musen.

☞ Se afsnittet *Fjern dele* på s. 18 for information om at fjerne dele.

☞ Du kan kopiere dele ved hjælp af **ALT**-tasten. Læs mere i afsnittet *Kloning af dele* på s. 25.

Rumskibe

Du bygger et rumskib på samme måde som du bygger et land-, hav- eller luftfartøj. Delepaletten for Rumskibsskaberer er hovedstrukturer, cockpit, rum, land, vand, luft, våben, effekter og detaljer. Alle disse kategorier finder du i Fartøjsskaberne, bortset fra Rum - denne kategori indeholder dele, der hjælper dig rumskib på dets rejser i rummet.

Farvelæg dit fartøj.

I sektionen Farvelæg kan du farvelægge dit nye galaktiske rumskib.

Klik på penselsikonet øverst på skærmen for at gå til sektionen Farvelæg.

Det er en god idé at vælge stilarten først og derefter farven. Du kan farvelægge dit fartøj

på tre forskellige måder: Færdige stilarter, Delvise stilarter og Pensel. Læs afsnittet *Bygninger og fartøjer - Farvelæg* på s. 29.

🌀 Læs afsnittet *Pensel* på s. 20 for information om farvelægning med bestemte farver og mønstre.

planlæggere

I Spore-skaberne kan du bygge de elementer, der vil befolke din *Spore*-planet, men i planlæggerne kan du designe din stamme, by og rumkoloni, som du vil.

Stammeplanlægger

Stammeplanlæggeren er stedet, hvor du kan købe værktøjer og udvikle din landsby og give stammemedlemmerne ny færdigheder.

Stammeplanlægger	
1	Værktøjskategori
2	Udstyrkategori
3	Mad- og healingværktøjer
4	Instrumenter
5	Kamp
6	Værktøjsnavn
7	Pris
8	Værktøjsbeskrivelse
9	Tilgængelige midler (mad)
10	Tilgængelige steder for placering af værktøj



I Stammeplanlæggeren tilføjer du værktøjer til din stammelandssby for at forøge dine stammemedlemmers færdigheder. Du kan også udstyre din stamme med smart udstyr, der forbedrer deres naturlige færdigheder.

Stammeværktøjer

Klik på værktøjsikonet øverst til venstre i Stammeplanlæggeren for at se de tilgængelige værktøjer. Stammeværktøjer er tilgængelige i tre kategorier: Mad og healing, Instrumenter og Kamp.




Ikke alle værktøjer er låst op i starten af Stammefasen. Hvis du allierer dig med eller bekæmper en nabostamme, som har værktøjer du mangler, får du adgang til det værktøj i Stammeplanlæggeren.

🌀 Du tilføjer et værktøj til din stamme ved at klikke på det og trække det fra paletten og over til en af de tilgængelige pladser i din stammelandssby. Du kan bruge rotationsgrebet til at placere det.

Værktøjer kan beskadiges af andre, angribende stammer. Du reparerer et beskadiget værktøj ved at bevæge et stammemedlem hen til det. Vælg et stammemedlem og højreklik derefter på hytten for at reparere den. Derefter begynder han eller hun at reparere hytten.




Mad og healing

Disse værktøjer hjælper dine stammemedlemmer med at indsamle mad eller heale mere effektivt.

-  Fiskespyd hjælper dig med at fiske ved vandet.
-  Indsamlingsstokke hjælper dig med at indsamle frugt hurtigere.
-  Healing-værktøjshytte er stedet, hvor stammemedlemmer kan heale hurtigere.




Instrumenter

Sociale instrumenter er nyttige, når du skal forbedre forholdet til andre stammer. Du kan kombinere instrumenter for at skabe dejlige og effektive harmonier.

-  Træhorn
-  Maraker
-  Didgeridoos

Kamp

Krigsværktøjer kan betyde forskellen mellem at erobre og blive erobret.

-  Fakler ødelægger værktøjer og hytter hurtigt, men er ikke så effektive mod væsener.
-  Stenøkser er effektive i nærkamp.
-  Kastespyd er effektive, når du angriber fjenden fra afstand.

Byplanlægger

I starten af Civilisationsfasen skal du udbygge din by for at beskytte dit rådhus og sørge for, at du har en produktiv og glad befolkning. I Byplanlæggeren kan du tilføje huse, fabrikker, underholdningsbygninger og forsvar til byen.

- ☞ Du får adgang til Byplanlæggeren ved at bevæge markøren over dit rådhus og derefter klikke på Byplanlægger-knappen.

Bylayout

Layoutet af hver by påvirker indbyggernes produktivitet og glæde. Du skal sørge for at placere de forskellige typer af bygninger rigtigt for at skabe et layout, der imødekommer dine ønsker. Placerer du bygninger ved siden af hinanden forøger det muligvis produktiviteten, men det sænker også borgernes glæde.

- ☞ Når du tilføjer en ny bygning, bliver forbindelser oprettet og vist i dit Byplanlægger-vindue.
- ☞ Du får mere produktive borgere ved at placere fabrikker tæt på huse (blå links).
- ☞ Placer bygninger ved siden af hinanden for at producere hvide (gode) links.
- ☞ Ønsker du glade borgere, skal du placere underholdningsbygninger ved siden af huse for at skabe grønne links.
- ☞ Placerer du underholdningsbygninger ved siden af fabrikker, skaber du røde (dårlige) links, hvilket gør borgerne utilfredse.
- ☞ Det er op til dig at afgøre, hvad du vil investere i - produktion, befolkning eller glæde.

BEMÆRK: Bid mærke i om dine borgere er glade. Ulykkelige byer genererer mindre overskud og kan føre til optøjer. Desuden er utilfredse byer langt mere sårbare over for religiøs omvendelse.

Huse

Skab forbindelser mellem huse og underholdningsbygninger og fabrikker for at forbedre produktiviteten og glæden i en by.

☞ Dit rådhus tæller som et hus i den samlede bystatistik.

Underholdningsbygninger

Forøger borgernes glæde, men for meget underholdning fører også til sænket produktivitet.

Fabrikker

Højere produktivitet, men mindre glade borgere.

Kanontårne

Beskytter dine byer mod angreb fra fjenden. Kanontårne på bymure sigter automatisk mod fartøjer fra fjendtlige nationer, der nærmer sig.

☞ Du kan også forsvare byen ved at bruge fartøjer, der reagerer på situationer i nærheden. Læs afsnittet *Byg din flåde* på s. 52.

Dekorationer

Påvirker ikke borgernes glæde eller produktivitet.

Sporebucks-budget

Bygninger og fartøjer betales med Sporebucks, valutaen i Civilisationsfasen. Du tilføjer nye bygninger og fartøjer til din by ved at have en stabil Sporebucks-indtægt. Har du en solid profit, kan du købe og forbedre dine bygninger og fartøjer.

☞ I Byplanlæggeren bliver din samlede Sporebucks-total vist i hjørnet nederst til venstre.

Bevæg musen over dette nummer for at se din nations samlede produktionstotal pr. minut.

☞ Indtægt får du ved at gøre krav på krydderigejsere, handel og bygning af fabrikker i din by.

Byudstyr

I Byplanlæggeren kan du skabe udstyr til dine borgere for at give dem lidt stil. Se *Udstyrere* på s. 27 for at få yderligere oplysninger.

Nationalhymne

I Byplanlæggeren kan du designe din egen hymne til din by. Når din by bliver vist på skærmen, kan du høre denne nationalhymne. I takt med at du erobrer flere byer, bliver din nationalhymne afspillet der, uanset om de vil have det eller ej.

Vælg Hymnekomposition, hvor du kan tilpasse beat, hymne og stemning for at forme din byhymne. Du kan også tilpasse lydstyrken for hver del for at mikse hymne, som du ønsker. Stemning bliver afspillet i baggrunden, når du udforsker planeten. Byhymner har dog førsteprioritet på lydsiden.

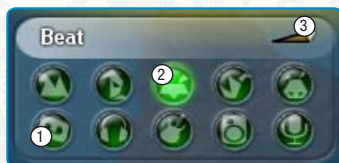
☞ Panelerne på Hymnekomponist-skærmen er arrangeret i den rækkefølge, du vælger.

I Spore-guiden kan du læse mere om beat, hymne, stemning, gemme, indlæse og deling af hymner.

☞ Du kan også downloade bymusik fra Sporepedia.

Beat

- 1 Klik for at vælge et beat til din hymne
- 2 Du slukker for dit beat ved at klikke på det igen
- 3 Tilpas lydstyrken



Klik på et beat i beatpanelet for at vælge det. Du kan isolere beatet ved at fravælge andre dele i melodien eller skrue ned for dem.

Hymne

- 1 Klik for at vælge et instrument
- 2 Du slukker for din hymne ved at klikke på et instrument igen
- 3 Tilpas lydstyrken



Efter du har valgt instrument, kan du tilpasse den melodi, der bliver vist i kompositionspanelet.

Skab din egen melodi

- 1 Klik for at skabe en tilfældig melodi
- 2 Slå automatisk afspilning til/fra
- 3 Klik og træk for at skalere en node op/ned
- 4 Klik for at tilføje/fjerne den valgte node fra din hymne



Du kan tilpasse hymnen eller skabe en ny fra bunden eller fra en tilfældig melodi. Efter du har rammen for din melodi, kan du bevæge noderne i melodien op og ned af skalaen. Du kan også tilføje eller fjerne noder efter behov.

- ☞ Du tilpasser varigheden på en node ved at bevæge markøren over den og scrolle med musehjulet - eller ved at trykke på piletasten **op** eller **ned**.
- ☞ Du afspiller din melodi igen ved at klikke på baggrunden af kompositionspanelet.

Overvåg din by

I takt med at du gennemspiller faserne, er det vigtigt at du lægger mærke til, hvad der sker i hver af dine byer. Hvis din by f.eks. er utilfreds, er den mere sårbar over for religiøse angreb. Hver utilfreds by risikerer desuden, at borgerne begår oprør, hvilket hæmmer produktionen.

- ☞ Du kan gennemse din bys statistik i Byplanlæggeren.

Sådan gemmer og indlæser du nationalhymner

Hymner indlæser du fra Sporepedia, hvor din egen hymne også bliver gemt.

- ☞ Du indlæser en komposition ved at klikke på Indlæs-knappen nederst i Byplanlæggeren. Vælg den ønskede komposition fra Sporepedia. Derefter bliver det valgte stykke musik afspillet i Byplanlæggeren. Du kan tilpasse det efter forgodtbefindende.
- ☞ Hvis du vil smugkigge på en musikdel, skal du dobbeltklikke på den i Sporepedia.

Sådan gemmer du en nationalhymne:

Klik på Gem-knappen for at gemme den nationalhymne og stemning, du har komponeret. Indtast et navn og en beskrivelse. Din musik bliver gemt i fanebladet Musik i Sporepedia.

Del musik

Din musik bliver ikke automatisk delt via Sporepedia.

Sådan deler du din nationalhymne:

1. Musik bliver gemt i følgende mappe: **Mine dokumenter** (eller **Documents**)\My Spore Creations\Movies
2. Find en .PNG-fil, der svarer til det navn, du gav din byhymne.
3. E-mail denne fil til dine venner.
4. Dine venner skal kopiere filen over til den samme mappe i deres udgave af Spore.
5. Din musik er nu tilgængelig i deres Sporepedia.

Overvåg din by

I takt med at du gennemspiller faserne, er det vigtigt at du lægger mærke til, hvad der sker i hver af dine byer. Hvis din by f.eks. er utilfreds, er den mere sårbar over for religiøse angreb. Hver utilfreds by risikerer desuden, at borgerne begår oprør, hvilket hæmmer produktionen.

🌀 Du kan gennemse din bys statistik i Byplanlæggeren

Når der sker ting og sager i en by, dukker der en besked op i Eventlogbogen, der bliver vist i venstre side af skærmen. Disse beskeder holder dig opdateret om det, der sker rundt om på planeten, som du ikke lige kan se.

Koloniplanlægger

Koloniplanlæggeren fungerer på samme måde som Byplanlæggeren i Civilisationsfasen. Her kan du tilføje huse, fabrikker, underholdningsbygninger og forsvar til din koloni for at erobre planeten. Men i Rumalderfasen producerer dine kolonier krydderi, der derefter blev solgt for at tjene Sporebucks. Kolonier har også specielle regler for hvor mange bygninger, der kan placeres i kolonien - dette afgøres af planetens Terrascore.

cellefase

I Celfefasen starter du livet som en enkelt celleorganisme, indtil du er stor nok til at kravle op på landjorden. Læs mere i Spore-guide i spillet for hjælp til, hvordan du gennemfører fasen.

🌀 Læs mere på s. 37 for Celfefase-kommandoer.

Sådan når du op på landjorden:

1. Spis planter eller andre celler for at få DNA og lade din celle vokse.
2. Indsaml dele fra andre celler og meteorklumper.
3. Du udvikler din celle ved at bruge DNA-point på nye dele i Celleskaberens.

Celleskober-skærmen

1	Missionsmål
2	Zoom ind/ud
3	Indstillinger
4	Pause
5	Klik for at åbne Sporepedia
6	Min samling
7	DNA
8	Fremskridtsbjælke
9	Klik for at kalde på din mager
10	Historie
11	Helbredsmål
12	Del
13	Meteorstykke



Din celle bliver vist i midten af Celfase-skærmen. Rundt om dig er der grønne stykker planteliv, du kan spise, hvis du er en planteæder samt andre celler, du skal undgå - eller spise, hvis du er en kødæder. Derudover er der dele at indsamle og forskellige fareelementer, du bør undgå.

Cellekommandoer

I Celfasen bliver din lillebitte celle muligvis kastet lidt rundt af understrømmen. Det kræver lidt træning at bevæge dig rundt i urhavet. Husk på at sigte, hvor genstanden er på vej hen og ikke på det sted, hvor den befinder sig nu.

- ☞ For at skifte retning med din celle skal du blot klikke på et andet sted på skærmen. Din celle bevæger sig derefter derhen.
- ☞ Klik på et sted på skærmen og hold museknappen nede for at svømme direkte derhen.

Styring

Handling	Tastatur/Mus
Bevægelse i alle retninger	Peg musen og venstre- eller højreklik og hold knappen nede
Bevæg væsen op	W/Piletast op
Bevæg væsen ned	S/Piletast ned
Bevæg til venstre	A/Piletast venstre
Bevæg til højre	D/Piletast højre
Kamera zoom ind/ud	+/- eller musehjul

Fremskridt i Cellefasen

Indsamle DNA

Du indsamler DNA ved at svømme ind i mad, så din celleorganismes mund kolliderer med det.

BEMÆRK: Din celle skal have en mund for at indsamle mad.

I takt med at du spiser mad, indsamler du DNA-point. De bliver vist i venstre side af Udviklingsbjælken. I Celleskaber kan du bruge dine DNA-point til at tilføje nye dele og færdigheder, så din celle holdes i live.

Tilføjelse af dele

Du opdager muligvis nye dele, du kan tilføje din celle, når du bevæger dig rundt i Cellefasen. Disse dele kan du anskaffe dig ved at svømme over flydende meteorstumper eller ved at vinde over en celle, der har et deleikon ved siden af dets navn. Indsamlede dele kan du bruge, næste gang du kigger forbi Celleskaber.

☞ Du samler en del op ved at svømme over den.

I Celleskaber kan du tilføje og fjerne dele fra din celle. Læs afsnittet *Spore-skaber* på s. 14. Efter du har indsamlet din første del, bliver knappen Parringskald tilgængelig over Udviklingsbjælken.

☞ Klik på Parringskald-knappen og svøm hen til din din mage og gå til Celleskaber (s. 22).

I takt med at din celle vokser, har du brug for mad til at holde den i live. Du skal spise mere grønt eller, hvis du er en kødæder, større og større celler.

Kamp

Du beskytter dig selv ved at tilføje angrebsvåben, som f.eks. en kødædermund. Eller du kan tilføje pigge til din celle, så den er beskyttet mod angribere.

☞ Du angriber en anden celle ved at støde din angrebsdel ind i cellen, mens du undgår dens farlige dele.

☞ Du forsvaret dig mod en celle ved at placere dine forsvarsdele, som f.eks. pigge, så de rammer cellen, når den angriber.

Se dine fremskridt

Du kan spore dine fremskridt i Cellefasen ved at holde øje med Udviklingsbjælken. Når denne når en lodret streg, når din celle det næste evolutionstrin. De celler, der truede dig før, er nu skrumpet ind til bittesmå celler - og urhavet er nu fyldt med endnu større og mere aggressive celler.

Sådan gennemfører du Cellefasen

Når du har udfyldt Udviklingsbjælken nederst på skærmen helt, har du gennemført alle evolutionstrin for din celleorganisme og er klar til den næste evolutionære udvikling.

☞ Du går til Væsenfasen ved at klikke på Historie-ikonet. I den tidlige Væsensskaber kan du tilføje lemmer og fødder samt andre dele, som du mener er nyttige, når du kravler op på landjorden. Læs afsnittet *Væsensskaber* på s. 23.

væsensfase

Land i sigte! I Væsensfasen kravler dit væsen op på landjorden blandt planetens andre væsener. I takt med at du udforsker omgivelserne, støder du på andre arter - enkelte er venligtsindede, mens andre bestemt ikke er det. Du skal udvikle dine sociale færdigheder for at få nye venner - og dine kampfærdigheder for at håndtere evt. fjender.

Undervejs får du DNA-point, som du kan bruge til at udvikle dit væsen, blive mere intelligent og gennemføre rejsen mod at blive et sansende væsen og fortsætte videre til Stammefasen.

🌀 Læs mere på s. 40 for Væsensfase-kommandoer.

🌀 Hvis du dør her, genfødes du ved din hjemmerede.

Læs mere i Spore-guide i spillet for hjælp til, hvordan du gennemfører fasen.

BEMÆRK: Efter du har gennemført Væsensfasen, kan du ikke længere tilpasse dit væsens fysiske fremtrin.

Væsensfase-skærm

- | | |
|----|------------------------------------|
| 1 | Mål |
| 2 | Minikort |
| 3 | Indstillinger |
| 4 | Pause |
| 5 | Spore |
| 6 | Min samling |
| 7 | DNA |
| 8 | Fremskridtsbjælke |
| 9 | Historie |
| 10 | Klik for socialiseringsfærdigheder |
| 11 | Konsekvensfærdighed |
| 12 | Klik for kampfærdigheder |
| 13 | Helbreds- og energimålere |
| 14 | Flokmedlemmer |



I Væsensfasen kontrollerer du et enkelt væsen af din art, mens andre artsfæller prøver at klare sig på egen hånd. Brug museknappen til at bevæge dit væsen rundt i omgivelserne.

Væsenskommendoer

I Væsensfasen bevæger du dig rundt i omgivelserne ved at pege på skærmen. Dit væsen går hen til det angivne sted og venter på din næste kommando.

☞ Klik på og hold musen nede på skærmen for at bevæge dig flydende rundt. Bevæg markøren for at skifte dit væsens retning.

Hvis dit væsen har gribeklør, kan det samle genstande op fra jorden eller fra træerne. Klik på en genstand for at samle den op.

☞ Du skal spise jævnlgt for at dit væsen har energi nok. Læs afsnittet *Pleje og fodring* på s. 41. Du kan flytte på kameraet ved at trykke på holde højre museknap nede og bevæge musen rundt.

Styring

Handling	Tastatur/Mus
Bevæg væsen fremad	W/Piletast op
Bevæg væsen bagud	S/Piletast ned
Drej til venstre	A/Piletast venstre
Drej til højre	D/Piletast højre
Gå sidelæns til højre	E
Gå sidelæns til venstre	Q
Hop og bask med vingerne (hvis dit væsen har denne evne)	MELLEMRUM
Slå snigefærdighed til/fra	Z
Slå spurtfærdighed til/fra	SKIFT
Sigt på nærmeste væsen	F
Brug færdighed #1: Syng (social) eller Bid (angreb)	1
Brug færdighed #2: Dans (social) eller Angrib (angreb)	2
Brug færdighed #3: Charmér (social) eller Slå (angreb)	3
Brug færdighed #4: Posér (social) eller Spyt (angreb)	4
Kamera zoom ind/ud	+/- eller musehjul
Kamera rotér venstre/højre	</>
Kamera rotér/tilpas vinkel	Højreklik og hold nede, bevæg derefter mus
Kald på din mave	BACKSPACE

BEMÆRK: I Væsensfasen foretager du dig andet end at svømme. Her kan du snige, hoppe eller svæve dig gennem evolutionen.

Pleje og fodring



Væsensprofil

- | | |
|---|-------------|
| 1 | Helbredsmål |
| 2 | Energimål |

Dit væsen skal have mad. Mens du bevæger dig rundt i omgivelserne, forbrænder dit væsen energi, som du får igen ved at spise mad. Alt efter den mundtype, dit væsen har (planteæder, kødæder eller altædende), skal du spise frugt eller kød eller begge dele.

- ☞ Du kan ændre din mundtype i Celleskaber. Hvis du har fulgt evolutionens gang i Cellefasen, har dine valg dog afgjort din kost til evig tid. Hvis du var en kødædende celle, vil du også være et kødædende væsen.

Du bliver muligvis skadet under kamp med andre væsener, hvilket sænker dit helbred. Hvis du sultet eller bliver dræbt af et andet væsen, bliver du genfødt i den nærmeste rede.

Udvikl dit væsen

Det kræver DNA-point at udvikle dit væsen. Dem skal du bruge på dele, der forbedrer dets færdigheder.

Se Spore-guiden i spillet for yderligere information om at indsamle dele og udvikle dit væsen.

Konsekvensfærdigheder

Udover socialiserings-, kamp- og bevægelsesfærdighed, kan du få specielle færdigheder som et resultat af de valg, du træffer i løbet af din evolutionshistorie. Det kendetegn, du fik i livet som celleorganisme, afspejles i den konsekvensfærdighed, du nu har som væsen.

Dine konsekvensfærdigheder finder du over Udviklingsbjælken. De er effektive, når du bruger dem - men det tager lidt tid, før de kan bruges igen.

Se s. 10 for yderligere information om konsekvensfærdigheder.

Opnå intelligens

Du hopper automatisk videre til næste intelligensniveau, når du har fået nok DNA til at fylde Udviklingsbjælken.

- ☞ Når du når et nyt intelligensniveau, kan du tilføje endnu et væsen til din flok - og til sidst nå tre væsener.

Udvikling af din art

I takt med at du når nye intelligensniveauer, får DNA og skaber venner, kan du udvikle dit væsen og udvide dets indflydelse, mens du kæmper for at blive planetens dominerende art.

Din rede

Ved din rede kan du hvile dig, heale og parre dig med artsfæller for at udvikle din art. Hvis du blev skadet under en kamp, er det her, du kan slikke dine sår. Sid i reden og vent indtil din helbredsmål er fyldt op.

- ☞ Du kan også bruge din rede til at parre dig og besøge Væsensskaber, hvor du kan tilføje eller fjerne dele.

BEMÆRK: I Væsensfasen behøver du ikke beskytte din rede.

Parring

Du kan til enhver tid kalde på din mage og skabe flere afkom. Når dit æg udruges, bliver du dette afkom. Du lærer nu at bruge evt. nye færdigheder.

Du parrer dig ved at trykke på **BACKSPACE** eller klikke på Parringskald-knappen lige over Udviklingsbjælken. Følg kaldet hen til din mage, der har hjerter over dens hoved.

Klik derefter på knappen, der dukker op over din mage for at gå til Væsensskaberen.

Ændringer i Væsensskaberen påvirker alle væsener i din art, herunder dig og dit afkom.

TIP: Når du kalder på din mage, svarer din mage altid fra din nuværende rede.

Udvandring

I din søgen efter mad og andre ressourcer vil de andre væsener i din rede fra tid til anden udvandre til en anden rede.

- ☞ For at finde en ny rede efter en udvandring skal du klikke på Parringskald-knappen, og følge din mages svar hen til den nye rede. Eller du kan følge stien (i spillet og på minikortet) til den nye rede - eller bevæge dig i retning af hjemikonet på minikortet.

Forhold

Du kan se dit nuværende forhold til andre arter. Bevæg markøren over et medlem af en anden art. Se Spore-guiden i spillet for yderligere information om forhold til andre arter.

Bliv venner med andre væsener

Tilstande-knapperne finder du lige over Udviklingsbjælken nederst på skærmen



Klik på denne knap for at åbne dine tilgængelige sociale færdigheder.



Klik på denne knap for at åbne dine tilgængelige kampfærdigheder.

Dobbeltklik på et væsen, mens din sociale tilstand aktiv er aktiv, for at forsøge at blive venner med et andet væsen. En vellykket, social interaktion kræver, at du bruger dine sociale færdigheder til at gentage det andet væsens handlinger på et niveau, der er lig eller over deres færdighedsniveau. Hvis væsenet eksempelvis synger for dig, så skal du bruge din syngefærdighed til at synge den samme tone eller en bedre.

Hvis det lykkes dig at fylde måleren, forbedres dit forhold med det andet væsen. Hvis dit forhold når status Venlig eller Allieret, kan du heale i det andet væsens rede.

Sociale færdigheder får eller forbedrer du ved at tilføje dele i Væsensskaberen.

- ☞ Det er lidt sværere at blive venner med Alfa-væsener, men hvis det lykkes, får du muligvis en ny del.
- ☞ Allierede væsener kan tilføjes til din flok, hvis du har plads.

BEMÆRK: Du kan ikke gennemføre en vellykket, social interaktion, før du har de rette sociale færdigheder, som det andet væsen - på samme niveau eller bedre. Disse færdigheder får du ved at finde dele i spillet og tilføje dem til din art i Væsensskaberen.

BEMÆRK: Du kan forbedre dit forhold med andre arter på flere måder. Du kan f.eks. prøve at give mad til andre arter; de vil muligvis synes bedre om dig efter det.

Kamp

Til tider har du ikke andet valg end at kæmpe mod andre væsener. Alt efter typen af din mund bliver du muligvis nødt til at jage dem for at spise. Under kamp kan du bruge en eller flere kampfærdigheder til at bekæmpe det andet væsen.

Du angriber et væsen ved at vælge det, mens din kamptilstand er aktiv. Klik derefter på den kampfærdighed, du vil bruge, eller brug tastaturgenvejene 1 til 4.

- ☞ Kampfærdigheder får eller forbedrer du ved at tilføje dele i Væsensskaberen.

- ☞ Hver kampfærdighed har fem niveauer.

Hvis du bekæmper et væsen, kan du tage kød, som du kan bruge til mad, hvis du er kødæder. Du får også DNA-point. Bekæmper du et væsen i kamp, bliver dit forhold til alle andre væsener af samme art forringet.

- ☞ Du kan gribe ting og kaste dem mod et andet væsen for at lamme det.

- ☞ Hvis du skal flygte, kan du dreje og løbe væk. Du kan også bruge andre færdigheder, som at snige, for at flygte.

- ☞ Hvis dit væsen dør, genfødes det i din hjemmerede.

Saml din flok

Det kan godt betale sig at have en flok. Når du får intelligens, får du mulighed for at tilføje medlemmer til din flok. Du kan tilføje medlemmer til din flok fra din egen art eller andre arter. Flokmedlemmer er loyale følgesvende, der gerne hjælper dig med at angribe andre væsener, finde mad og gennemføre andre opgaver.

- 📌 Tilføj et medlem til din flok for at udfylde denne plads.

- ☞ Du tilføjer et medlem til din flok ved at nå et nyt intelligensniveau, så der skabes plads til et væsen mere i din flok. Derefter skal du imponere det væsen (fra din egen art eller en allieret art), du ønsker skal være en del af din flok. Læs afsnittet *Bliv venner med andre væsener* på s. 42.

- ☞ Det kan godt betale sig at socialisere i flok. Det gør det lettere at blive venner med andre væsener, når du har en større flok.

Episke væsener

Spredt over planeten er der store, ensomme væsener, som legenderne fortæller om. Du bør hellere observere episke væsener fra afstand og give dem masser af plads.

stammefase

I Stammefasen har din art lært at skabe ild og har samlet sig i en lille stamme. Men snart dukker der også andre stammer op, og de kæmper alle om at blive den første civilisation på planeten. Dine stammevæseners nyvundne intelligens gør, at de nu kan bygge og bruge værktøjer, hvilket er nyttige, når der skal indsamles mad til at forsøge en større befolkning og udvide stammens indflydelse.

Pas på vilde væsener, der lurar i udkanten af lejrbålets skær. Enkelte kan du jage, andre kan du tæmme - og andre jager måske dig.

Læs mere i Spore-guide i spillet for hjælp til, hvordan du gennemfører fasen.

Den største forskel mellem Stammefasen og Celle- samt Væsensfaserne er, at du ikke kontrollerer ét væsen af din art, men en hel stamme! Du kan give ordrer til en eller flere stammemedlemmer. Du kan endda bevæge kameraet frit rundt for at se, hvad der sker i nærheden.

Læs afsnittet *Stammekommandoer* på s. 45 for mere information om valg af og ordrer til stammemedlemmer. Der er også et par nyttige vejledninger i spillet, når du starter Stammefasen.



BEMÆRK: Eftersom du har dannet et stamme, foretager du ikke længere ændringer af størrelsen eller formen på din art. I stedet foretager du ændringer af de værktøjer, din landsby bruger og det udstyr, dine stammemedlemmer bruger.

Stammeliste

- | | |
|----|---|
| 1 | Stamme-minikort |
| 2 | Indstillinger |
| 3 | Pause |
| 4 | Sporepedia |
| 5 | Min samling |
| 6 | Nuværende madlager |
| 7 | Fremskridtsbjælke |
| 8 | Gå til sociale færdigheder |
| 9 | Konsekvensfærdigheder |
| 10 | Gå til kampfærdigheder |
| 11 | Helbred- og energimålere |
| 12 | Klik for at vælge et eller flere medlemmer af stammen |



Stamme-minikort

- | | |
|---|--|
| 1 | Din stammehytte |
| 2 | Dit væsen |
| 3 | Landsby tilhørende anden art |
| 4 | Rede tilhørende vilde væsener |
| 5 | Slå kameravinklen til/fra |
| 6 | Klik for at tilpasse kameravinklen |
| 7 | Bevæg musen over ikonet for at se dit forhold med den stamme, der er dukket op, samt antal |
| 8 | Madkilde |
| 9 | Fiskested |



Venstreklik på minikortet for at flytte kameraet derhen. Højreklik for at sende dine valgte stammemedlemmer derhen. Stamme-minikortet er også et godt sted at få et overblik over dine omgivelser. Din stammes bygninger og medlemmer angives med ikoner i samme farve som din stammefarve.

- ☞ Bevæg markøren over stammehytte på minikortet for at se flere informationer om en anden stamme. Den første rivaliserende stamme dukker dog ikke op, før du har indsamlet lidt mad og fået et par babyer.
 - 🏠 Denne nærliggende stamme kan genkendes på dens stammefarve, og kan med tiden blive enten en allieret eller en rival.
 - 🐦 Frugtlunde er steder, hvor du kan høste mad.
 - 🐞 Væsensreder kan udvikle sig til stammer med tiden.
 - 🐟 Dette område er et fiskeområde.

Stammekommandoer

Valg af stammemedlemmer

I Stammefasen kan du vælge én, flere eller alle medlemmer af din stamme og give dem kommandoer. Et valgt stammemedlem har en gul cirkel rundt om sig.

Venstre museknap bliver brugt til at vælge enheder og give instrukser. For at vælge et stammemedlem skal du venstreklikke på det - eller vælge det fra Stammelisten i højre side af skærmen.

- ☞ Hvis du vil vælge flere stammemedlemmer, skal du trykke på CTRL og klikke på de enkelte stammemedlemmer i spilverdenen eller på Stammelisten - eller klikke og trække en kasse rundt om flere stammemedlemmer. Tryk på CTRL og klik på flere væsener for at tilføje stammemedlemmer til denne gruppe.
- ☞ Du kan også klikke på Stammeoverskriftsbjælken for at vælge alle stammemedlemmer.

Fravælg

Hold CTRL nede og klik på stammemedlemmet i spilverdenen eller på Stammelisten for at fravælge det.

- ☞ Du kan også klikke på Stammeoverskriftsbjælken eller trykke på ESC for at fravælge alle medlemmer.

Afgiv kommandoer

Efter du har valgt en eller flere stammemedlemmer, kan du dirigere dem hen til et sted eller få dem til at interagere med andre genstande eller væsener ved at højreklikke på det sted, den genstand eller det væsen. Du kan f.eks. klikke på et stammemedlem og derefter højreklikke på et frugttræ for at få stammemedlemmet til at indsamle mad. Stammemedlemmet indsamler nu mad, bringer det tilbage til landsbyen, og fortsætter med sit virke, indtil træet ikke har mere frugt eller du giver en anden kommando. Genstande, du kan interagere med i verdenen, bliver markerede, når du bevæger markøren over dem. Markøren ændrer sig for at angive, at du kan interagere.

- ☞ Stammemedlemmer fortsætter med at gentage en handling, indtil der ikke er mere af den madkilde, interaktionen ikke længere er mulig eller sult- eller energiniveauet er i bund.

Kamerastyring

Det er let at holde styr på dine stammemedlemmer med de nye kamerakommandoer. Du panorerer kameraet ved at bruge piletasterne eller holde højre museknap nede og bevæge musen. Hvis du har slået Scroll ved kant TIL i menuen Indstillinger, kan du også bevæge markøren til kanten af skærmen for at panorere i den retning. Hvis du vil rotere og vippe kameraet, skal du holde venstre og højre museknap nede samtidigt og bevæge musen i en retning. Du kan også trykke på < og > for at rotere kameraet. Tryk på MELLEMRUM for at sætte kameraet til at følge efter et bestemt stammemedlem. Dit kamera går derefter automatisk til en af dine stammemedlemmer. Tryk på MELLEMRUM igen for at skifte til det næste stammemedlem. Venstreklik på minikortet for at flytte kameraet hurtigt derhen.

- ☞ Du kan også bruge piletasterne og andre tastaturgenveje til at flytte kameraet rundt på planeten.

Stammelandsby

Din stammelandsby er stedet, hvorfra din fremtidige civilisation bliver etableret. Rundt om landsbyens lejrbaal kan du tilføje flere værktøjsskure, der hver giver din stamme nye værktøjer og færdigheder.

Disse værktøjer giver dine stammemedlemmer mulighed for at høste mad mere effektivt, bruge instrumenter til at forbedre deres sociale færdigheder eller bruge våben til at forbedre deres kampfærdigheder.

Kig i Spore-guiden for at få yderligere tips om stammelandsbyen.

Forsvar af din landsby

Du skal udstyre dine stammemedlemmer med de rette værktøjer for at forsvare din landsby. Fra militær-kategorien af værktøjer kan du en hytte, der vil hjælpe dig med dit forsvar.

Stammeliste

Stammeliste	
1	Vælg alle stammens medlemmer
2	Høvding
3	Klik for at vælge stammemedlem
4	Stammemedlems nuværende helbreds- og energiniveau

Via Stammelisten kan du se, hvad dine forskellige stammemedlemmer laver, og vælge dem. I højre side af skærmen er der en række ikoner, der afbilder hvert medlem af din stamme, dennes helbred og energi samt det, stammemedlemmet laver (vist ved et lille ikon) eller føler.

- ☞ Hvis dit stammemedlem er udstyret med et værktøj, bliver dette vist med et ikon. På denne måde kan du se din landsbys balance mellem jægere og indsamlere.

Indsamling af mad

Din stammes mest presserende behov er mad - så du skal sørge for at skaffe mad løbende.

- ☞ Et stammemedlems energiniveau angives med den orange bjælke over dets ikon i Stammelisten.

Se Spore-guiden i spillet for yderligere information om indsamling, jagt og tæmning.

Lystfiskeri

Du kan også indsamle mad ved at fiske i havet. Gode fiskesteder er markeret med hoppende fisk langs kysten.

- ☞ Du skal tilføje fiskespyd-værktøjet til din landsby for at begynde at fiske.

Healing af din stamme

Stammelivet er ikke uden dets farer. Når stammemedlemmer bliver skadet i kamp, kan du heale dem på en af følgende måder:

Hvile Stammemedlemmer kan langsomt heale, hvis de får lov til at hvile.

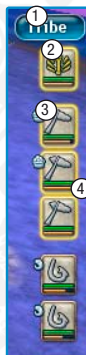
Healingstave Hvis din landsby har et healingstaveskur, kan du udstyre et stammemedlem med healing-værktøjet og tage det med dine stammemedlemmer i kamp som healer. Din healer vil derefter heale de andre stammemedlemmer på slagmarken.

Udvid din stamme

Du kan udvide din stamme og gøre den stærkere ved at parre dig og producere babyer og skaffe nye værktøjer via Stammeplanlæggeren.

Babyer

I takt med at din stammes prestige vokser, kan den understøtte et større antal stammemedlemmer. Du forøger din stammes befolkning ved at bevæge markøren over din stammehytte og klikke på Tilføj baby-knappen.



Et æg triller ud fra hytten (det, der sker inde i hytten, hører til privatlivets fred). En baby bliver født, så snart ægget udklækkes. Babyer koster stammen lidt mad, men når babyen er udvokset, kan du kommandere den rundt som ethvert andet stammemedlem.

Stammeplanlægger og Stammeudstyrer

I Stammeplanlæggeren kan du købe nyt værktøj (læs afsnittet *Stammeværktøjer* på s. 32), som din stamme kan bruge, og udstyre dine stammemedlemmer (læs afsnittet *Stammeudstyrer* på s. 27) med tilbehør, der forbedrer deres naturlige færdigheder.





Udstyr stammemedlemmer

Efter du har købt et værktøj, skal du sende stammemedlemmerne til værktøjsskuret for at blive udstyret.

- ☞ Du udstyrer et stammemedlem ved at vælge et enkelt individ og derefter klikker på værktøjsskuret. Stammemedlemmet går derefter hen til hytten for at hente værktøjet.
- ☞ Bevæg musen over et stammemedlems ikon i Stammelisten for at se de værktøjer, det bruger.

Interaktion med andre stammer

Dit forhold til de andre stammer i spilverdenen ændrer sig løbende igennem Stammefasen. I takt med at du kravler op ad evolutionens stige mod civilisationen, kan du vælge at udrydde mindre stammer, snuppe deres ressourcer eller alliere dig med dem. Når det gælder større stammer, har du mulighed for at imponere (optræde for) dem for at forbedre jeres forhold, hvilket med tiden kan føre til en alliance.

-  Socialisér (knyt bånd)
-  Angrib
-  Giv gaver (diplomati)
-  Plyndr (stjæl mad)

Se Spore-guiden i spillet for yderligere information om socialisering, gaver, etablering af alliancer og angreb af andre stammer.

Plyndring af andre stammer

Gider du ikke indsamle mad fra et træ? Så kan du plyndre andre stammer for mad og udnytte deres hårde slid.

1. Vælg de medlemmer i din stamme, der skal udgøre dit plyndringstogt.
2. Udstyr dem med de våben, du har til rådighed.
3. Løb til et sikkert sted tæt på den anden stammes landsby. Det er som regel bedst at vente indtil landsbyen er uden opsyn.
4. Højreklik på nabostammens madlager.
5. Tryk på **MELLEMRUM** for at få kameraet til at følge plyndringstogtet på dets mission.

civilisationsfasen

Velkommen til den civiliserede verden. Du starter Civilisationsfasen med en enkelt by, hvorfra du skal overtage hele verden. I takt med at du udvider din nation på planeten, skal du gøre krav på værdifulde krydderiressourcer, så du kan finansiere din fortsatte udvikling. Derved kan du begynde at erobre, omvende eller opkøbe andre civilisationer, før du begiver dig ud i verdensrummet. Andre stammer af din art har sluttet sig til den civiliserede verden og etableret deres egne byer. Ved at forene planeten under din militante, religiøse eller økonomiske fane, kan du bygge fartøjer og med tiden få den teknologi, der gør at dit folk kan trods tyngdekraften og begynde at udforske universet. Læs mere i Spore-guide i spillet for hjælp til, hvordan du gennemfører fasen.

Civilisationsfase-skaerm

- 1 Din by
- 2 Dit første fartøj
- 3 Flådeliste: Vælg et eller flere fartøjer
- 4 Minikort
- 5 Indstillinger
- 6 Pause
- 7 Sporepedia
- 8 Min samling
- 9 Nuværende antal Sporebucks
- 10 Fremskridtsbjælke
- 11 Konsekvensfærdigheder
- 12 Hold stillingen-tilstand
- 13 Aggressiv tilstand
- 14 Historie





Civilisation-minikort

- 1 Kamerastyring
- 2 Planetens navn
- 3 Slå minikort til/fra
- 4 Område dækket af kameraet
- 5 Dag/Nat
- 6 Din by
- 7 Ressourcer



- ☞ Klik på et sted på minikortet for at bevæge kameraet derhen.
- ☞ Du kan beordre enheden til et sted på minikortet ved at vælge dem og højreklikke på det sted. På minikortet kan du se, hvad der sker på planeten. Du kan se byer og fartøjer fra andre civilisationer som farvede husikoner og prikker på kortet:


 Byer er farvekodede for at angive, hvilken civilisation de tilhører. Læs afsnittet *Byfarve* på s. 51.

 Hver krydderigejser på planeten er vist og farvekodet, hvis den er beslaglagt. Læs afsnittet *Høst krydderi* på s. 51.

 Fartøjer er farvekodede for at angive, hvilken civilisation de tilhører.

- ☞ Du kan bevæge din markør over genstande, der er ejede eller identificerede for at se flere informationer. Når du holder markøren over en by, kan du se informationer om byen og dens grænser.

Du kan også se de aktuelle aktiviteter i spillet via ikoner på kortet:

 Byer, fartøjer og krydderigejsere, der er ejede, kan ses på minikortet, når de er under militært eller religiøst angreb.

 Byer, der er i færd med at handle, bliver markeret med et Sporebuck-ikon over byen og en linje på minikortet, der angiver handelsruten.

 Bruger du Kommunikationsskærmen til at kommunikere med en anden by, bliver denne by markeret på minikortet.

Civilisationskommandoer

I Civilisationsfasen styrer du dine fartøjer på samme måde som i Stammefasen, blot med følgende tilføjelser:

- ☞ Du kan bladre gennem dine forskellige fartøjer ved at trykke på **MELLEMRUM**.

- ☞ Du kan placere kameraet over din nærmeste by ved at trykke på **BACKSPACE**.

Se *Stammekommandoer* på s. 45 for at få yderligere oplysninger.

Kom godt i gang

Hvis du starter Civilisationsfasen fra galakseskærmen, skal du følge vejledningen på skærmen for at sætte dit spil op, før du følger disse trin.

1. Vælg dit rådhus Foretag de tilpasninger til det, du ønsker.
2. Vælg dit første fartøj. Foretag de tilpasninger til det, du ønsker.
3. Din by og dit fartøj bliver placeret på spilkortet. Dit første mål er at bruge dit fartøj til at finde en krydderigejser og forvandle den til en produktiv krydderimine.

Dette mål bliver vist som et minimål-kort øverst til venstre.

Tidligt i fasen kan det være en fordel at udforske dit kontinent. I takt med at du støder på nye stammer, finder du muligvis bytte og nye teknologier.

Du kan også udspionere andre civilisationer på kontinentet for at finde ud af, hvordan du bedst håndterer dem.

- ☞ Sørg for at finde nye krydderigejsere, bygge fabrikker og udvide din by.

Læs afsnittet *Byplanlægger* på s. 33 for informationer om at udvide din by.

Byfarve

Din byfarve bliver tildelt i starten af Civilisationsfasen - eller bliver overført, hvis du har fulgt evolutionens gang fra Stammefasen. Denne farve angiver de bygninger og fartøjer, der hører under din nation.

- ☞ Hver naboby ledes af en fraktion af din art. Deres farver er angivet på deres vægge, bygninger og fartøjer.
- ☞ I takt med at du erobrer, omvender eller opkøber andre byer, bliver de en del af din nation og får din farve.
- ☞ Hver by, der bliver en del af din nation, kan have en anden byspecialitet. Du kan vælge at beholde deres specialitet eller omvende den til din egen. Denne beslutning har indflydelse på de midler, du har i dit fortsatte tog: Skal det spille på mange strenge eller fokusere på én?

Bygrænser

Grænserne på din by er markeret på spilskærmen i den farve, din by har. Disse grænser afgør din bys omkreds og dit territorium på planeten.

BEMÆRK: Hvis en by ligger langt inde på land, kan den ikke bygge havfartøjer. Få erobret lidt land tæt på kysten, hvis det kan lade sig gøre!

- ☞ Grænser for krydderigejsere kan også ses, når du holder markøren over dem på minikortet.

BEMÆRK: Bevæger du dig ind på andre byers områder, bliver de muligvis bevidste om din tilstedeværelse og vil handle alt efter jeres indbyrdes forhold.

Finansiering af din civilisation

Du skal bruge en pæn bunke Sporebucks for at erobre planeten. Du skaffer midler på flere forskellige måder. I takt med at din civilisation vokser, bør du beskytte dine indtægtskilder.

Høst krydderi

Spredd over planeten er der krydderigejsere, der kan høstes for en fast indtægt af Sporebucks. Krydderigejsere skal erobres for at du kan udvinde dem.

Sådan erobrer du en krydderigejser:

1. Vælg et fartøj.
2. Kør fartøjet hen til krydderigejseren.
3. Fartøjet bygger et boretårn på stedet.
4. Når boretårnet er færdigt, starter din krydderimine produktionen, og indtægterne begynder langsomt at fylde din Sporebucks-konto.

BEMÆRK: Du skal forsvare krydderigejsere med fartøjer. Andre byer kan finde på at angribe dem for at rive dine boretårne ned og fjerne din indtægtskilde. Vælg fartøjet og vælg derefter Hold stilling. Læs afsnittet *Fartøjstilstande* på s. 53.

Byg fabrikker

Du får en fast indtægtskilde, når du bygger en fabrik i din by. Fabrikker bliver bemandet af dine borgere, som du skal sørge for er glade, for at de produktive. Utilfredse borgere arbejder ikke specielt ihærdigt.

Handelsforhold

Du kan etablere handelsforhold med andre byer, hvilket giver dig en fast indtægt for begge parter. Hvis du har et godt forhold til en anden by, kan du foreslå handelsruter med andre byer ved at sende økonomiske fartøjer til dem.

- ☞ Andre byer kan også foreslå at etablere handelsruter til dig. Disse tilbud dukker op på din Kommunikationsskærm. Efter du accepterer en handelsrute med en anden by, bliver de økonomiske fartøjer fra begge byer sendt frem og tilbage, hvilket skaber profit for begge parter. Jo flere økonomiske fartøjer, du har i dine handelsruter, desto flere Sporebucks scorer du.
- ☞ Hvis du kan fastholde handelsforholdet til en anden by igennem længere tid, har du muligheden for at opkøbe byen, hvilket giver adgang til nye omsætningsmuligheder.

Byg din flåde

I Civilisationsfasen kan du udforske og erobre planeten ved at mobilisere og bruge den bedste eller største flåde. I starten af fasen kan du kun købe eller bygge landfartøjer. I takt med at din nation udvides, får du muligvis fat i teknologi, der gør det muligt at bygge hav- og luftfartøjer.

- ☞ Når du køber eller bygger et fartøj, vil de tilgængelige våben automatisk afpasses efter din valgte strategi: Militant, religiøs eller økonomisk.
- ☞ Du kan tilføje et nyt fartøj via fanebladet Fartøjer på Byplanlæggeren.
 - 🔍 Klik for at åbne det viste fartøj, så du kan tilpasse det i Fartøjsskaberen. Hvis du ikke skabte fartøjet, skal du gemme det under et nyt navn.
 - 🏠 Klik for at bygge et fartøj fra bunden i Fartøjsskaberen.
 - 📦 Klik for at downloade et fartøj fra Sporepedia. Hvis du ikke er tilsluttet online, kan du kun bruge fartøjer fra dit lokale spil.

BEMÆRK: Når du har valgt fartøjsmodellen, kan du købe flere fartøjer af den type direkte fra rådhuset, uden at du behøver gå til Byplanlæggeren først.

Flådegrænser

I Fartøjsplanlæggeren kan du først gennemse dine flådegrænser, som bliver vist lige over byens statistik. Flådegrænser er det nuværende antal fartøjer og det maksimale antal fartøjer af hver type, som din nation kan opretholde.

- ☞ Flådegrænser er baseret på det samlede antal byer i din nation og antallet af huse i hver by.

Styring af fartøjer


Du styrer dine fartøjer ved hjælp af de samme kommandoer, som du brugte til at kontrollere stammemedlemmer i Stammefasen. Se afsnittet *Kom godt i gang i Stammefase-sektionen* på s. 44.

- ☞ Du kan definere grupper af fartøjer ved at vælge flere fartøjer og trykke på **CTRL** plus en nummertast (det nummer, du taster, bliver herefter gruppens nummer). Tryk på **MELLEMRUM** for at bladre gennem dine grupper.

Fartøjstilstand

Du kan placere dine enkelte fartøjer i en tilstand, hvilket angiver fartøjets overordnede ordre.

- ☞ Vælg et fartøj for at angive dets fartøjstilstand. Tryk på **TAB** for at skifte tilstand. De følgende ikoner dukker op nederst til højre på skærmen.

 Hold stillingen-tilstanden er god, hvis du vil have dit fartøj til at bevogte et bestemt område. Det valgte fartøj fastholder den nuværende position og reagerer på fjendtlige fartøjer eller byer.

 Aggressiv tilstand beordrer fartøjet til at være aktivt engageret med fjendtlige fartøjer eller byer.

Flådeadministration

I Civilisationsfasen skal du holde øje med hvert fartøjs holdbarhed, som bliver vist som en grøn bjælke på fartøjsikonet i Flådeliste i højre side af skærmen.

- ☞ Via Flådelisten har du adgang til alle fartøjer i din flåde. Den fungerer som Stammelisten i Stammefasen (s. 47).

Skadede fartøjer kan repareres. Kør fartøjet hen til hovedporten på den by, du kontrollerer. Fartøjet bliver derefter repareret.

Opgraderinger

Efter du har erobret andre byer, får du adgang til deres teknologier og kan bygge deres fartøjer i de byer, du kontrollerer.

Du låser med tiden også op for evnen til at bygge luftfartøjer, når du erobrer andre byer. Hver by med en bestemt specialitet tillader, at du bygger et fastsat antal fartøjer af den type. Lad os sige, at du f.eks. kontrollerer en enkelt militærby. Her kan du bygge samlet fem militære fartøjer. Hvis du erobrer en anden militærby, så kan du bygge samlet 10 militærfartøjer. Hvis din næste by er en økonomisk by, så kan din flåde tælle ti militærfartøjer og fem økonomiske. Læs afsnittet *Flådegrenser* på s. 52.

Tag fartøjer ud af drift

Fartøjer, der er udaterede eller ikke længere er effektive, kan tages ud af drift

- ☞ Du tager et fartøj ud af drift ved at klikke på dets ikon i Flådelisten i højre side af skærmen. Klik derefter på X'et i hjørnet eller tryk på **DELETE**. Fartøjet bliver fjernet fra tjenesten - og halvdelen af købsprisen bliver returneret til din Sporebucks-total.

Forhold til andre byer

Hvis du interagerer med andre byer, vil jeres forhold enten forbedres eller forringes. Hvis du formår at opretholde et godt forhold gennem længere tid, får du måske mulighed for at

opkøbe byen. Hvis dit forhold til den anden by er meget ringe, så kan det føre til krig.

☞ Du kan forbedre dit forhold til andre byer ved at tilbyde handelsruter, give gaver, give komplimenter og hjælpe dem i krig, når du bliver bedt om det.

Din byspecialitet spiller også en rolle, når du interagerer med andre byer. Du kan vælge at benytte en militant, økonomisk eller religiøs strategi, når du prøver at erobre andre byer. Se Spore-guiden i spillet for information om forhold, byspecialiteter og kommunikation med andre byer.

Små stammer

I starten af Civilisationsfasen finder du muligvis et antal stammer spredt over hele planeten. Disse stammelandbyer er klar til at plyndre. Hvis du rykker hurtigt, kan du få spændende gods, såsom nye teknologier, fra de plyndrede stammer.

Konsekvens-supervåben

I takt med at du erobrer byer, der har en militant, religiøs eller økonomisk specialitet, kan du låse op for supervåben-evner, der er baseret på de kendetegn, du har udviklet gennem din evolutionære udvikling. Supervåben koster en masse Sporebucks og har en voldsomt effekt. Hvert supervåben, som du får, finder du i panelet Supervåben lige over Udviklingsbjælken.

BEMÆRK: Hvis du startede Civilisationsfasen fra galakseskærmen, kan du kun låse op for et supervåben, når du har erobret syv byer.

☞ Bevæg markøren over dens knap over Udviklingsbjælken for at lære mere et supervåben.

☞ Klik på et supervåbens knap for at bruge det. Beløbet trækkes fra din Sporebucks-konto. Klik på målområdet for at affyre våbenet.

Indtag en by

Efter du erobrer, omvender eller køber en anden by, bliver den en del af din nation, og din nations grænser udvides. Du kan derefter kontrollere byen som din egen og via dens rådhus udvide den ved at bygge huse eller fartøjer.

rumalderfasen

Så er vi lettet! Verdensrummet er nu dit.

Hvordan du vælger at fortsætte din arts evolution herfra, nu hvor du har nået Rumalderfasen, er helt og aldeles op til dig. Du kan bruge terraforming-teknologi til at gøre planeter beboelige for dit folk og derefter kolonisere dem. I takt med at dit imperium indtager galaksen, støder du på andre rumrejsende væsener, der har lignende ambitioner. Du kan vælge enten at blive venner med dem eller skyde dem i stumper og stykker. Du kan undersøge andre planeter for rigdomme - eller rejse til galaksens midte for at begive dig ud på en storslået og mystisk mission.

Din arts fremtid ligger i dine hænder - og galaksens umådelige vidder foran dine fødder. Læs mere i Spore-guide i spillet for hjælp til, hvordan du gennemfører fasen.

Planetskærmen

- 1 Dit rumskib
- 2 Rumskibsværktøjer
- 3 Planet-minikort
- 4 Klik for at åbne Kommunikationsskærmen
- 5 Holdbarheds- og energimålere



På planetskærmen flyver dit rumskib over overfladen på din planet. Du kan bruge flyvekommandoerne til at manøvrere dit rumskib rundt på planeten. Du kan udforske planeten, finde og hente interessante genstande, samt forvandle planeten til en koloni i dit imperium.

Planet-minikort

- 1 By
- 2 Dit rumskib
- 3 Kamerastyring
- 4 Planetnavn
- 5 Slå minikort til/fra
- 6 Slå minikort/terraforming-information til/fra



- ☞ Via planet-minikortet kan du hurtigt navigere til et punkt på planeten og genkende vigtige punkter.
 - ☞ Klik på minikortet for at navigere hen til det punkt. Dit rumskib flyver derefter derhen.
 - ☞ Planet-minikortet fungerer på samme måde som minikortet i Civilisationsfasen.
- Minikortet bliver erstattet af et par andre værktøjer, når du forlader kredsløbet og begiver dig ud i verdensrummet. Læs afsnittet *Rumfiltre* på s. 58.

Kom godt i gang

Efter du har demonstreret, at du kan beherske et rumskib, bliver du bedt om at besøge en anden planet.

1. Tryk på - eller scroll musehjulet for at gå i kredsløb om planeten. Brug disse kommandoer til at zoome ud, indtil du kan se den stjerne, som din planet er i kredsløb omkring.
2. Klik på en anden planet for at flyve derhen. Dit rumskib vil nu begive sig derhen.
3. Tryk på + eller scroll musehjulet for at flyve ned over planeten.

Imperiumidentitet

Hvis du har fulgt evolutionens rejse fra Civilisationsfasen, har du et kendetegn i Rumalderfasen, der er baseret på dine valg på den lange rejse hertil. Du kan dog vælge at tilpasse disse kendetegn ved at lære af andre civilisationer, du støder på undervejs på dine rejser. Se afsnittet *Konsekvenser* på s. 10 for information om dit kendetegn.

- ☞ Hvis du starter Rumalderfasen fra galakseskærmen, kan du vælge rumskib, rådhus og race.

Rummissioner

Du kan blive tilbudt rummissioner af din hjemverden eller af andre rumvæseners imperier. Via Kommunikationsskærmen kan du acceptere eller afslå missioner.

Hvis du formår at gennemføre din mission, får du tildelt Sporebucks, nye værktøjer og får desuden et forbedret forhold til den art, der gav dig missionen. I sidste ende fører det til emblemer, du kan vinde.

Dit rumskib

Dit transportmiddel, dit våben, dit hjem - dit rumskib er alt dette og mere under din udforskning af det store kosmos. Pas godt på det og det vil vise dig alle galaksens afkroge.



Flyvekommandoer

Flyvekommandoer - Planet

Er du i kredsløb om en planet, kan du bruge disse kommandoer til at nå hen til din destination.

- ☞ Tryk på højre museknap, og hold den nede, for at bruge motorerne på dit rumskib.
- ☞ Musen og venstre museknap bruger du dine værktøjer med.

Handling	Tastatur
Flyv fremad	W/Piletast op
Flyv ned	S/Piletast ned
Drej til venstre	A/Piletast venstre/<
Drej til højre	D/Piletast højre/>
Flyv op/ned et niveau	HOME/END
Gå sidelæns til højre	E
Gå sidelæns til venstre	Q
Zoom ind/ud fra planet	+/- eller musehjul eller X + MELLEMRUM

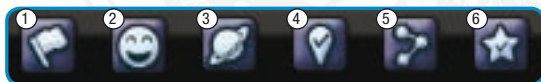
- ☞ Du kan bruge to kombinationer til at bevæge dig i to retninger samtidigt.
- ☞ Du kan bruge roteringsknapperne nederst til venstre ved minikortet for at placere kameraet i forhold til dit rumskib. Se *Kameravinkel* på s. 15.

Interstellare kommandoer

På solsystemsskærmen eller ude i rummet kan du flyve dit rumskib rundt ved at klikke på planeter eller stjernesystemer. På de skærme bliver følgende kommandoer brugt til at flytte kameraet relativt i forhold til dit rumskib.

Rumfiltre

På stjernekortet bliver rumfiltrene i nederste, venstre hjørne brugt til at skifte mellem de viste informationer.



Rumfiltre

- 1 Angiver stjernesystemer, hvor du har kolonier.
 - 2 Allierede og fjender-filteret viser de stjernesystemer, hvor du har allierede og fjender.
 - 3 Imperier-filteret viser de imperier, du er stødt på i galaksen.
 - 4 Du kan bruge missionsfilteret til at vise ruterne hen til dine aktive missioner.
 - 5 Dette filter viser den vej, du har rejst, siden du sidst besøgte din hjemverden.
 - 6 Angiver de stjernesystemer, du har besøgt.
- ☞ Når du er i kredsløb over en planet, bliver disse værktøjer erstattet med minikortet.

Rumskibsværktøjer

- 1 Værktøjskategorier
- 2 Nuværende værktøjskategori
- 3 Tilgængelige værktøjer eller genstande
- 4 Slå viste værktøjer til/fra
- 5 Tastaturgenvej (nummer nederst på værktøjet)
- 6 Antal ladninger (nummer i toppen af værktøjet)



Fra panelet Rumskibsværktøjer har du adgang til alle de værktøjer, du skal bruge for at interagere med planeter og andre rumskibe. Disse værktøjer er organiseret efter kategori. Kig i Spore-guiden for at få yderligere tips om kategorierne. Bevæg markøren over et bestemt værktøj for at lære mere om det.

BEMÆRK: I kredsløb eller ude i verdensrummet kan du ikke bruge alle dine rumskibsværktøjer.

- ☞ Du bruger et værktøj ved at klikke på dens kategori. Klik derefter på værktøjet. Klik på målet på planeten, hvis muligt.
- ☞ Genvejstasterne **1-9** er tildelt de fire værktøjskategorier længst til venstre. Klik på kategorien og tryk på den tilknyttede genvejstast for at vælge værktøjet. Tryk på **CTRL + 1-9** for kategorierne på nederste række.

Holdbarhed og energi

Når dit rumskib bliver hårdt beskadiget eller løber tør for det Sporillium, der er dets brændstof, bør du rejse til din hjemverden eller en koloni eller allieret, så det kan blive repareret eller fyldt op igen. Det koster en masse energi at rejse gennem galaksen og bruge værktøjer. Brug din kommunikationsenhed til at bede om reparationer eller energioptyldninger.

Hvis du bliver ramt så hårdt, at dit rumskibs holdbarhed når nul, bliver du med det samme overført til en klon af dit rumskib tilbage ved din nærmeste koloni. Se, det er smart teknologi.

BEMÆRK: Du mister holdbarhed, hvis du rejser uden energi - og det kan føre til dit endeligt.

Besøg af planeter

Klik på en planet i et stjernesystem for at besøge den. Du kan zoome ind på en planet og flyve rundt om den for at se dens kendetegn og tegn på civiliseret liv.

For informationer om scanning af planeter og dit lastrum (herunder bortførelse og transport af genstande), kan du se Spore-guiden i spillet.

Når du forlader en planets kredsløb eller flyver mellem to stjerner, bliver du placeret ved stjernesystemets planeter.

Solsystem-skærmen

- | | |
|---|---|
| 1 | Din hjemverden - tag hen for at få nyheder om din hjemverden, få missioner, tanke op eller reparere dit rumskib |
| 2 | Sol |
| 3 | Du kan ikke besøge gaskæmper |
| 4 | Målplanet |
| 5 | Kredsløbsringe |



Når du flyver rundt om en planet, kan du bruge dit rumskibs værktøjer til at få mere at vide, indsamle prøver, terraforme og eliminere trusler. Læs afsnittet Rumskibsværktøjer på s. 58.

- ☞ Bevæg din markør over en planet for at få mere at vide om den.
- ☞ Tryk på + eller scroll musehjulet for at flyve ned gennem atmosfæren.
- ☞ Du forlader solsystemet ved at trykke på - eller scrolle med musehjulet.

Kolonisering af en planet

Du bliver den dominerende art ved at bygge et netværk af kolonier, der rækker på tværs af galaksen. Kolonier har følgende funktioner:

Generer indtægt

Kolonier kan indeholde store ressourcer af krydderi, der omsættes til Sporebucks, som du kan bruge til at udvide dit imperium.

Reparér og tank på

Du kan reparere dit beskadigede rumskib og tanke mere energi ved de kolonier, du kontrollerer.

Kolonifartøjer

I takt med at dit imperium spreder sig over galaksen, får du kontrol over flere fartøjer. Kolonifartøjer bliver automatisk produceret, når din koloni er udviklet nok. De er en god indikator af, hvor godt din koloni klarer sig.

Når du leder efter planeter, du ønsker at kolonisere, bør du gå efter planeter, der har en strategisk position og en god mængde krydderi. En ideel planet er beboelig og kræver ikke de store terraforming-investeringer.

Yderligere information om etablering af en koloni, terraforming af planeter og fødekæder finder du i afsnittet Rumalderfasen i spillets Spore-guide.

Rumkommunikation

I Rumalderfasen skal du flyve ind i en planets atmosfære for at kommunikere med den sansende art på overfladen.

Når du kommunikerer med en koloni i dit imperium, kan du reparere dit rumskib eller genoplade dets batterier via Kommunikationsskærmen. Du kan også købe varer fra kolonien.

Indkommende transmission

Til tider modtager du transmissioner fra fjerne kolonier eller andre rumvæsener. Disse er altid envejstransmissioner, der er optagelser og ikke direkte.

Du kan se disse transmissioner, når du rejser i rummet. De går som regel forud for en speciel eventlogbog. Klik på eventlogbogen, når du er i rummet, for at rette dit rumskib mod stjernen, der afsendte beskeden. Der dukker et kommunikationsikon over stjernen på planeten, der prøver at kontakte dig. Klik på stjernen for at svare på transmissionen.

Forhold

Det er vigtigt, at du vedligeholder forhold for at bevare en balance i galaksen. Du kan forbedre dit forhold til andre imperier ved at udføre missioner på deres vegne, give dem gaver, etablere ambassader på deres planeter, hjælpe dem efter katastrofer eller ramme dem med en glædesstråle. Disse handlinger forbedrer dine muligheder for at vinde dem over på din side.

Forhold forringes, når du udfører en handling, der kan opfattes som fjendtlig (f.eks. angriber deres koloni). Hvis du allerede er på dårlig fod mod et imperium, gør et angreb kun tingene værre. Hvis du er i krig, kan dine kolonier og hjemplanet blive angrebet.

Strategier

I Rumalderfasen kan du vælge mellem følgende strategier: Militant (Erobrer), økonomisk (Handelsrejsende), imperialistisk (Kolonist) eller opdagelsesrejsende (Udforsker), når du interagerer med andre imperier. Målet er det samme: Erobr dem for at gøre dine egne fremskridt. Selv om dit imperium har succes med at benytte en strategi, den er specialist i, så vil en strategi, der mikser elementer fra de forskellige, muligvis opnå et bedre resultat. Se afsnittet *Bystrategi* på s. 54 for yderligere information.

Grox

Pas på Grox. De forstår ikke formålet med forhold eller diplomati.

Kamp

Under dine eventyr støder du på voldelig modstand på vej til din intergalaktiske erobring. Det er der ikke så meget at gøre ved.

Under kamp skal du administrere dine angreb og forsvar mod dusinvis af fjendtlige rumskibe. Du bør især lægge mærke til holdbarheds- og energimålerne under slaget, samt de våben, du har til rådighed.

Informationer om at bekæmpe rumskibe og tilkalde allierede finder du andetsteds i manualen.

Militær erobring

Hver gang en koloni i et stjernesystem overgiver sig, fylder du erobningsbjælken for systemet. Tving hver koloni i stjernesystemet til at overgive sig - og du har erobret stjernesystemet!

☞ Planeter, som fjenden har i det erobrede stjernesystem, bliver vist øverst på skærmen.

Når det forsvarende system er klar til at overgive sig, dukker en INDTAG SYSTEM-knap op øverst i erobningspanelet. Klik på knappen for at indlede kommunikationen med dine fjender. På dette tidspunkt kan du vælge at modtage deres kapitulation, hvor du derefter overtager hele systemet og kolonier, der er tilbage på planeterne. Hvis du ikke føler dig nådig, kan du afslå tilbuddet og knuse dem.

Reparationer

Du reparerer et beskadiget rumskib ved at flyve til en koloni på en venligtsindet planet og åbne Kommunikationsskærmen for at se reparations- og genopladningsmulighederne.

☞ Du kan også finde megareparationspakker og andre nyttige værktøjer under din rejse.

Disse værktøjer finder du i hovedfanebladet under dine rumskibsværktøjer (s. 58).

Handel

Handel med dine egne kolonier samt andre rumvæsener for at holde gang i butikken. Du kan etablere handelsruter med andre rumvæsener (forudsat i er på venskabelig fod). Vedligeholder du disse handelsruter, vil dit forhold med din handelspartner øges stille og roligt. Se Spore-guiden i spillet for information om handel, etablering af handelsrute og opkøb af stjernesystemer.

Samlergenstande

Spredt over hele galaksen er der sjældne genstande, der har ekstremt stor værdi. Enkelte missioner beder dig om at finde specifikke artefakter. Til andre tider finder du en sjælden genstand ved at tilfælde. Alle genstande kan sælges med en fed profit. Nogle kan placeres i kolonier som dekorationer.

- ☞ Andre sjældne genstande er dele af en samling. Hvis du finder alle genstande i en samling, modtager du et specielt emblem og en ekstra kompensation for at finde hele samlingen.

Krydderi

Krydderi er den mest sjældne ressource i galaksen. Det giver energi til byer, kolonier, fartøjer og rumskibe. Det gør fattige imperier rige, korrupperer de uskyldige og giver midler til intergalaktiske krige. De fleste vil gøre hvad som helst for at få fingre i det - og betaler store summer til dem, der har det.

Krydderi findes i en række farver, hvor nogle er mere sjældne end andre. Hver planet producerer en bestemt type krydderifarve - og nogle stjernesystemer er rigere end andre, når det gælder krydderi.

Du får krydderi ved at bygge kolonier, etablere handelsruter, blive krydderisælger eller snuppe det fra uforvarende kolonier.

Sporepedia

I Sporepedia har du adgang til og kan offentliggøre alle dine kreationer og gennemse de kreationer, andre *Spore*-spillere har offentliggjort. Alle kreationer i Sporepedia kan bruges i dit spil. Når du laver en nye kreation og går online, bliver din kreation automatisk uploadet til din Mine kreationer-siden.

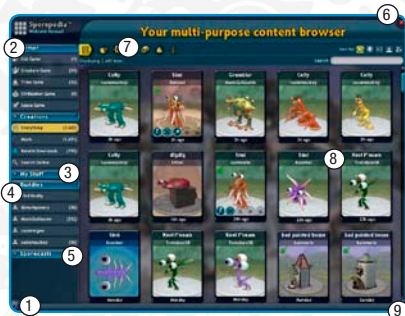
BEMÆRK: Hvis du ikke skaber en konto og logger på Sporepedia, får du ikke adgang til noget onlineindhold. Du kan spille med indhold, der var installeret med spillet på dit lokale system samt alt det indhold, du har skabt.

- ☞ Du kan have flere Spore-konti for hver installation af spillet.



Sporepedia

- 1 Åbn Spore-guiden
- 2 Kurationsressourcer (hvilke kreationer, der bliver vist i browservinduet)
- 3 Fællesskabsressourcer
- 4 Dine venner
- 5 Sporecasts (s. 65)
- 6 Luk Sporepedia
- 7 Filtre
- 8 Browservindue
- 9 Scroll for at se indhold uden for skærmen



Tryk på **B** for at åbne Sporepedia. Du kan også klikke på Sporepedia-ikonet nederst til venstre på galakseskærmen eller inde fra spillet.

Menupunkterne i venstre giver dig mulighed for at gennemse alle de ting, du har skabt i *Spore*, gå på opdagelse i *Spore*-fællesskabet eller besøge Spore-kataloget for at lære mere om de nyeste *Spore*-spil. Læs afsnittet *Spore-katalog* på s. 65.

Du kan læse det nyeste om *Spore* via Mit Spore-siden (s. 64).

Alle kreationer, der leveres med spillet, kan hentes via Maxis Sporecast. Denne Sporecast opdateres jævnligt. Klik på MAXIS under Kreationer for at se den.

Du kan gruppere dine *Spore*-væsener sammen i en Sporecast, som dine onlinevenner kan abonnere på.

Du kan også konfigurere din Mit Spore-side, hvor du kan gennemse og offentliggøre kommentarer om dine væsener, oprette og deltage i onlineevents og læse de seneste *Spore*-nyheder.

Find Sporepedia-kreationer

I Sporepedia finder du kreationer under fanebladet Kreationer eller offentliggjort i Sporecasts, som du abonnerer på.

Bevæg markøren over en kreation for at læse mere om den. Klik på informationsbjælken, der dukker op, for at se flere informationer.

Mit spil

Under fanebladet Mit spil i venstre side kan du gennemse alle kreationer, du er stødt på i hver fase af spillet.

Filtre

Øverst på skærmen kan du se forskellige ikoner, der bruges som filter for det indhold, som Sporepedia viser. Klik på en af følgende ikoner for at se tilgængelige kreationer i kategorierne:

Filterikoner

- | | |
|---|--------------|
| 1 | Alting |
| 2 | Celle |
| 3 | Væsen |
| 4 | Bygning |
| 5 | Fartøj |
| 6 | Planteverden |
| 7 | Musik |

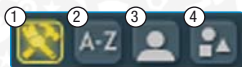


Sortering

De viste kreationer kan sorteres ved hjælp værktøjerne øverst til højre.

Ikoner

- | | |
|---|--|
| 1 | Sorter efter kreationstid. |
| 2 | Sorter efter titel. |
| 3 | Sorter efter skaber. |
| 4 | Sorter efter type af kreation. (Kun tilgængelig, når du ser Alle.) |



De følgende Delt-ikon giver dig mulighed for at sortere, om du har offentliggjort kreationen til **www.spore.com** og dukker kun op, når du ser Mine kreationer:

Søger

Du kan bruge søgebjælken til at se efter specifikt indhold online. Når du indtaster et søgeord, så søger du efter kreationens navn, skaber og tags.

BEMÆRK: Søgebjælken søger her og nu. Det viste resultat bliver med det samme filtreret af det, der står i søgebjælken. Hvis du f.eks. indtaster "myre", dukker både "myre" og "myresluger" op med det samme.

Spore-fællesskab

Mit Spore-siden er din central for at gå online og udforske Spore-fællesskabet. Du åbner den ved at klikke på MIT SPORE-SIDE i venstre side.

🌀 Du kan også besøge Spore-kataloget.

Mit Spore-side

På Mit Spore-siden kan du gennemse din nuværende onlinestatistik, herunder dit samlede antal kreationer og Sporecasts, som du abonnerer på. Derudover kan du se de seneste nyheder fra fællesskabet og planlægge events i fremtiden.

🌀 Du kan vælge eller uploade et billede, du vil bruge som avatar. Besøg **www.spore.com** for yderligere information.

Spore-katalog

Via Spore-kataloget kan du hente det seneste *Spore*-indhold, herunder nye kreationer og features.

🌀 Brug rullebjælkerne til at gennemse indhold, der ikke bliver vist på skærmen.

Bedrifter

Gennemse de milepæle, du har nået i *Spore*.

Venner

I Sporepedia kan du finde og etablere forbindelse til onlinevenner og abonnere på deres Sporecasts. Når du abonnerer på en Sporecast, er der større sandsynlighed for at kreationerne fra denne Sporecast dukker op i dit spil.

Læs mere i afsnittet Deling i spillets Spore-guide for hjælp til, hvordan du finder en ven.

Sporecasts

En Sporecast er en samling indhold, som er skabt af dig, Maxis eller en anden spiller i *Spore*-universet. Du kan oprette samlinger, der har bestemte, visuelle temaer eller funktionelle formål eller som blev fundet i spillet.

🌀 Når du abonnerer på en Sporecast, er der større chance for, at det indhold dukker op i spillet.

BEMÆRK: Du abonnerer automatisk på Maxis Sporecast. Denne Sporecast indeholder alle kreationer og opdateringer, som Maxis leverer.

Læs mere i afsnittet Deling i spillets Spore-guide for hjælp til Sporecasts.

tips til bedre ydelse

Problemer med at køre spillet

- 🌀 Sørg for at opfylde systemets minimumskrav til spillet og for at have de seneste drivere til dine grafik- og lydkort installeret:
For grafikort fra NVIDIA skal du besøge www.nvidia.com for at finde og hente dem.
For grafikort fra ATI skal du besøge www.ati.amd.com for at finde og hente dem.
- 🌀 Hvis du bruger disk-versionen af spillet, skal du forsøge at geninstallere DirectX fra disken. DirectX findes typisk i mappen DirectX i diskens rod. Hvis du har internetadgang, kan du besøge www.microsoft.com for at hente den seneste version af DirectX.

Generelle tips til problemløsning

- ☞ Pc-brugere, der har disk-versionen af spillet, men hvor skærmen Automatisk afspilning ikke kommer frem til installation/spil, skal højreklikke på ikonet for disk-drevet, der findes i Denne computer og derefter vælge Automatisk afspilning.
- ☞ Hvis spillet kører langsomt, skal du prøve at reducere kvaliteten i nogle af indstillingerne for grafik og lyd i spillets indstillingsmenu. At reducere skærmopløsningen kan ofte forbedre ydelsen.
- ☞ For at få bedst ydelse under spil kan du slå andre baggrundsfunktions i Windows fra (undtagen EADM-applikationen, hvis det er relevant).

Problemer med internet og ydelse

For at undgå dårlig ydelse under internetspil skal du sørge for at lukke enhver fildeling, streaming af lyd eller chat-programmer, før du går ind i spillet. Den type applikationer kan monopolisere din forbindelses båndbredde og skabe forsinkelse (lag) og andre problemer. Hvis du prøver at spille på en virksomheds internetforbindelse, skal du kontakte din netværksadministrator.

kundesupport – Vi er her for at hjælpe dig!

Hvis du efter opdatering af dit system stadig oplever problemer med at installere eller køre dit spil, kan du besøge vores hjemmeside for kundesupport <http://support.ea.dk>. De løsninger, du kan finde her, er de samme som dem, der benyttes af staben hos vores kundesupport, så du kan regne med, at de er præcise og opdaterede.

Vores Introduktionsvideo kan yderligere hjælpe med de mest generelle problemer omkring spil og eksplicit vise, hvordan computeren opdateres, baggrundsprocessor lukkes og meget mere.

For at se om du imødekommer minimumspecifikationerne beskrevet på spilæskan, kan du med hjælpeprogrammet **dxdiag** undersøge dit systems hardware og organisere information i en detaljeret rapport. Denne rapport vil også hjælpe EA's kundesupport med hurtigere at løse dit problem.

Sådan finder du dine systemoplysninger:

1. Klik på **Start** og vælg **Kør**. Indtast herefter **dxdiag** i dialogboksen og klik derefter på Ok.
2. Under fanebladet System kan du finde generelle systemoplysninger, mens fanebladet Skærm fortæller om grafikortet.
3. Klik på **Gem Alle Informationer** for at gemme en kopi af rapporten til gennemlæsning og udprintning. Sørg venligst for at have denne rapport ved hånden, når du kontakter EA's tekniske support.

Hvis du ikke kan finde på dit spørgsmål, kan du med fordel kontakte os på den danske email-adresse **dk-support@ea.com**. Vi besvarer oftest henvendelser indenfor 24 timer alle hverdage, men du kan forvente hurtige og præcise besvarelser samt en hurtigere løsning på dit problem.

Hvis du ikke har internetadgang eller ønsker at tale med en supporter, kan du ringe til vores kundesupport (12.30-16.30, mandag-fredag) på telefon 45 28 70 14.

BEMÆRK: Kundesupport yder ikke tip og råd til at komme videre i spillet.

garanti

BEMÆRK: De følgende garantier gælder kun for produkter, der er solgt i butikker. Disse garantier gælder ikke for produkter, der solgt online via EA Store.

Begrænset garanti

Electronic Arts yder garanti til den oprindelige køber af dette computer-softwareprodukt for, at det optagemedie, hvorpå softwareprogrammerne er optaget, vil være fri for defekter i materialer og kvalitet i de første 90 dage fra købstidspunktet. I løbet af denne periode vil defekte medier blive udskiftet gratis, hvis hele det originale produkt leveres tilbage til Electronic Arts sammen med et dateret købsbevis, en meddelelse, der beskriver defekterne og din returadresse. Denne garanti er en tilføjelse til og påvirker på ingen måde dine lovmæssige rettigheder på nogen måde. Denne garanti gælder ikke for softwareprogrammerne i sig selv, da de tilbydes i deres foreliggende form, og den gælder heller ikke for medier, som har været udsat for misbrug, skade eller overdreven slitage.

Ombytning efter garantiudløb

Hvis titlen er på lager, vil Electronic Arts bytte brugerbeskadigede produkter efter garantiens udløb, hvis originalmediet returneres. Kontakt altid vores support (bedst på e-mail:

dk-support@ea.com) for at spørge om spillet er på lager, før du returnerer dit spil. Vi opkræver en administrationsafgift på 100 kr. for at bytte spil efter garantiens udløb. Hvis du har nogen spørgsmål angående denne garanti, kan du kontakte Electronic Arts' kundeservice for at få hjælp. Du kan kontakte os via vores websted: <http://support.ea.dk> eller, hvis du ikke har adgang til internettet, du kan ringe til os på: 45 28 70 14, mandag til fredag, 12.30–16.30.

Electronic Arts yder ingen garanti på produktet, hvis det er købt brugt, og forbrugeren ikke er den første bruger af det.

Illustration af omslaget: Cinco Design

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA-logoet, Maxis og SPORE er varemærker eller registrerede varemærker tilhørende Electronic Arts Inc. i USA og/eller andre lade. Alle rettigheder forbeholdes. RenderWare er et varemærke eller registreret varemærke tilhørende Criterion Software Ltd. Dele af denne software er copyrightet 1998-2008 Criterion Software Ltd. og dets licenshavere. Alle andre varemærker tilhører deres respektive ejere.

Dette projekt indeholder software udviklet af OpenSSL Project til brug i OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>). Dette projekt indeholder også software skrevet af Eric Young (ey@cryptsoft.com). De nærmere betingelser vedr. Copyright, vilkår og betingelser for brug samt ansvarsfralæggelse fremgår af SPORE OpenSSL License-filen.

Macintosh Conversion by TransGaming Inc.

This game uses Cider™ Technology from TransGaming Inc. Cider™ is Copyright © 2000-2007 TransGaming Inc.

Cider C/C++ runtime components (msvcrt.dll, msvc71.dll, and msvcp71.dll) include portions of Visual C++ 6.0 runtime components and portions of Dinkum Compleat C/C++ Libraries. Visual C++ 6.0 runtime components are Copyright © 1999 Microsoft Corp. Dinkumware components are Copyright © 1989-2006 by P.J. Plauger and Dinkumware Ltd.

Cider MFC & ATL components (MFC42.dll, MFC71.dll) include the Visual C++ 6.0 MFC & ATL components. Visual C++ 6.0 MFC & ATL components are Copyright © 1992-1999 Microsoft Corp.

Cider includes libpng, Copyright © 1995-2004 the libpng project authors (see <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt> for a complete list).

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group. Cider includes libjpeg, copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane.

Cider uses NVIDIA's Cg Toolkit, Copyright © 2002-2006, NVIDIA Corporation.

Cider includes dmalloc, Copyright © 2001-2006 Wolfram Gloger.

Cider includes The Better String Library (bstring) Copyright © 2002-2006 Paul Hsieh.

iniParser Portions Copyright © 2000 by Nicolas Devillard.

The Cider libquartz.dylib component includes portions of ffmpeg, Copyright © 2000-2006 Fabrice Bellard, et al.

Portions of Cider are Copyright © 2002-2006 the ReWind project authors (see <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind> for a complete list).

Portions of Cider are Copyright © 1993-2006 the Wine project authors (see <http://source.winehq.org/source/AUTHORS> for a complete list).

Cider and related components are distributed under the terms of the Cider Technology License and other licenses, including the GNU LGPL. License details are available in the End User License agreement file on your disc. Source code to LGPL licensed components is available via CVS access through: <http://transgaming.org/cvs/>

MXHO16O5658MT