

SPORE™



Epilepsie-Warnung

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

- ☞ Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- ☞ Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- ☞ Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- ☞ Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- ☞ Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten eingelegt werden.

Installation des Spiels

HINWEIS: Informationen zu den Systemvoraussetzungen findest du auf der Website www.spore.com/systemrequirements.html.

HINWEIS: Wenn du bereits das Spore™ Labor installiert hast, musst du dieses vor der Installation von Spore™ deinstallieren. Deine gesamten Kreationen bleiben dabei im Ordner **Eigene Dateien** (oder **Dokumente** bei Windows Vista™) \MeinSpore-Kreationen\Kreaturen erhalten.

PC-Installation (DVD-Version):

Lege die DVD in dein DVD-Laufwerk ein und folge den Bildschirmanweisungen.

Nach der Installation des Spiels kannst du es über den entsprechenden Eintrag im Startmenü ausführen. Unter Windows Vista™ findest du Spiele unter **Start > Spiele**, auf älteren Windows™-Versionen unter **Start > Programme** (oder **Alle Programme**).

PC-Installation (EA Store-Version):

HINWEIS: Wenn du weitere Informationen über den Kauf direkter Downloads von EA benötigst, besuche die Website eastore.ea.com und klicke hier auf MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS.

Klicke nach dem Download des Spiels durch den EA Download-Manager auf das nun erscheinende Installationssymbol und folge den Bildschirmanweisungen.

Starte das Spiel nach der Installation direkt über den EA Download-Manager.

HINWEIS: Wenn du bereits einen Titel erworben hast und diesen auf einem anderen PC installieren möchtest, installiere zunächst den EA Download Manager auf dem anderen PC, starte diesen und melde dich mit deinem EA Online-Konto an. Wähle den gewünschten Titel aus der nun erscheinenden Liste aus und klicke auf den Start-Button, um das Spiel herunterzuladen.

Patches für Spore

PC-Spieler haben gelegentlich die Möglichkeit, das Spiel zu patchen oder zu aktualisieren, um Bugs zu beheben oder das Gameplay zu verbessern. Möchtest du automatisch über verfügbare Patches informiert werden, musst du zunächst den EA Download Manager (EADM) installieren. Dies ist im Zuge der Installation von Spore oder zu einem beliebigen anderen Zeitpunkt möglich. Lade dazu einfach den EADM von der Website eastore.ea.com herunter und installiere ihn.

Du musst den EADM online registrieren. Die Registrierung erfolgt über Spore.

Spielstart

Wenn du Spore startest, empfehlen wir, das Spiel zu registrieren. Die Registrierung erlaubt es dir, deine Spore-Inhalte zu teilen und Zugriff auf Inhalte von anderen zu erhalten, Updates und Patches herunterzuladen, sowie auf neue Inhalte zuzugreifen und vieles mehr.

ZUM SPIELEN SIND INTERNETVERBINDUNG, ONLINE-AUTHENTIFIZIERUNG UND AKZEPTIEREN DER ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG ERFORDERLICH. UM DIE ONLINE-FUNKTIONEN NUTZEN ZU KÖNNEN, MUSST DU DICH ONLINE MIT DER IM LIEFERUMFANG ENTHALTENEN SERIENNUMMER REGISTRIEREN. JEDES SPIEL KANN NUR EINMAL REGISTRIERT WERDEN.

DIE EA-NUTZUNGSBEDINGUNGEN SOWIE FEATURE-UPDATES STEHEN AUF EA.COM ZUR VERFÜGUNG. UM DICH ONLINE REGISTRIEREN ZU KÖNNEN, MUSST DU MINDESTENS 14 JAHRE ALT SEIN.

EA KANN DIE ONLINE-FEATURES MIT EINER FRIST VON 30 TAGEN AB BEKANNTGABE AUF EA.COM EINSTELLEN.

Spielstart von Spore (mit der Disc im Laufwerk):

1. Schließe alle Programme und Hintergrundanwendungen (siehe Tipps zur Leistung auf S. 65 für weitere Informationen).
2. **PC:** Unter Windows Vista™ findest du Spiele unter **Start > Spiele**, auf älteren Windows™-Versionen unter **Start > Programme** (oder **Alle Programme**).

HINWEIS: Im klassischen Windows Vista Startmenu befinden sich die Spiele unter **Start > Programme > Spiele > Spieleexplorer**

3. Im Registrierungs-Bildschirm kannst du dich mit deinem vorhandenen EA-Konto anmelden oder einfach ein neues erstellen. Danach wähle einen beliebigen Spore-Screennamen.

HINWEIS: Für den Zugriff auf Online-Inhalte benötigst du einen Anmeldenamen und ein Passwort.

4. Der Galaxie-Bildschirm wird angezeigt (siehe S. 6). Um ein neues Spiel zu starten, klicke auf einen Planeten. (Du kannst auch DESIGNER klicken, um Zugriff auf die Spore-Designer zu erhalten.)
5. Wähle deinen Anfangssterne (und damit den entsprechenden Heimatplaneten).
6. Begibst du dich zum ersten Mal auf die Reise, beginnst du in der Zellenphase. Bei allen darauf folgenden neuen Spielen, kannst du eine beliebige Startphase wählen, vorausgesetzt du hast diese Phase in einem vorherigen Spiel bereits erreicht.

1	Zelle
2	Kreatur
3	Stamm
4	Zivilisation
5	Weltraum

7. Gib den Namen des Planeten ein, wähle aus dem Auswahlmenü den Schwierigkeitsgrad aus und klicke auf den Rechtspfeil.
Weitere Informationen findest du unter *Deine Evolutionsreise* auf S. 7.
8. Nach dem Einleitungsfilm kannst du das Spiel beginnen.



Inhalt

2	INSTALLATION DES SPIELS
3	SPIELSTART
6	ALLGEMEINE STEUERUNG
6	WILLKOMMEN BEI SPORE™
13	EINSTELLUNGEN
14	LASS DEINER KREATIVITÄT FREIEN LAUF!
14	SPORE-DESIGNER
32	PLANER
36	ZELLENPHASE
39	KREATURENPHASE
44	STAMMESPHASE
49	ZIVILISATIONSPHASE
54	WELTRAUMPHASE
62	SPOREPÄDIE
65	TIPPS ZUR LEISTUNG
66	KUNDEN-SUPPORT
67	ELECTRONIC ARTS HOTLINE ÜBERSICHT
68	GEWÄHRLEISTUNG

Bleib im Spiel und registriere dich bei EA

Erstelle ein EA-Mitgliedskonto und registriere dieses Spiel, um kostenlose Cheat-Codes und Spieletipps und -tricks von EA zu erhalten - es ist schnell, es ist einfach!

Du kannst dich entweder während der Installation oder über den Link für die elektronische Registrierung im START-Menü deines Spiels registrieren. Oder du gehst auf unsere Website unter www.gamereg.ea.com und meldest dich dort an.

HINWEIS: Registriert du dieses Spiel unter deinem EA-Mitgliedskonto, wird in deinen EA-Kontodetails eine Sicherungskopie der Seriennummer des Spiels gespeichert, so dass du dich in Zukunft darauf beziehen kannst.

www.spore.com

SPÖRE™



Allgemeine Steuerung

Aktion	Steuerung
Vorwärts/rückwärts/links rechts bewegen	W/S/A/D oder Pfeiltasten
Pause	P oder ~
Zwischensequenz abbrechen/Menü "Einstellungen" aufrufen	ESC
Screenshot machen	C
Filmaufnahme ein-/ausschalten	V
Anzeige der SPORE-Fibel ein-/ausschalten	H
Anzeige der Geschichte ein-/ausschalten	T
Anzeige der Sporepädie ein-/ausschalten	B
Meine Sammlung öffnen (Zellenphase)/ Missionstagebuch öffnen (Stammes- bis Weltraumphase)	L
Spiel speichern	STRG + S

HINWEIS: Für eine Übersicht aller Tastaturbefehle besuche bitte www.spore.de.

Willkommen bei Spore™

Spore ist dein eigenes, persönliches Universum. Du kannst in diesem Universum Leben erschaffen und entwickeln, Stämme gründen, eine Zivilisation aufbauen und sogar ganze Welten formen.

Das Spore-Universum besteht aus fünf Phasen, von denen jede für einen zentralen Schritt der Evolution steht: Zelle, Kreatur, Stamm, Zivilisation und Weltraum. Jede Phase bringt eigene Herausforderungen und Ziele mit sich.

Du beginnst dein Leben als winzige Zelle und durchläufst dann die einzelnen Phasen auf dem Weg zur galaktischen Gottheit. Wenn du in einem gespeicherten Spiel in eine neue Phase vordringst, wird sie sofort für künftige Spiele freigeschaltet.

In Spore steht dir außerdem eine Vielzahl von Kreationswerkzeugen zur Verfügung. Du kannst darauf über den Erstellen-Button im Galaxie-Bildschirm zugreifen und dann jeden Bestandteil deines Universums selbst entwerfen: Kreaturen, Gebäude, Fahrzeuge und sogar Raumschiffe. Wenn du deine Kreation speicherst, wird sie in der Sporepädie abgelegt und ist in allen Spielphasen verfügbar.

Galaxie-Bildschirm

- 1 Neues Spiel starten
- 2 Spore-Designer aufrufen
- 3 Sporepädie öffnen
- 4 Gespeichertes Spiel laden
- 5 Optionen betrachten
- 6 Sporepädie öffnen
- 7 Spiel beenden



Vom Galaxie-Bildschirm aus kannst du ein neues Spiel beginnen oder die Spore-Designer öffnen, wo du den Inhalt erstellst, der später planetare Ökosysteme, Zivilisationen usw. füllt.

- ☞ Um direkt zu den Spore-Designern zu kommen, klicke auf ERSTELLEN. Wähle den gewünschten Spore-Designer aus. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Spore-Designer* auf Seite 14.

Deine Evolutionsreise

Das große Abenteuer Leben beginnt für dich als Mitreisender im Schweif eines Meteoriten, der auf deinem frisch benannten Planeten einschlagen wird. Zum Glück sind die dortigen Bedingungen ideal, sodass in dieser Ursuppe das Leben förmlich explodieren kann. Das wiederum heißt auch, dass es jede Menge Konkurrenz gibt, und alle wollen das Wasser beherrschen.

Und diese Konkurrenz endet nicht, wenn du weit genug entwickelt bist, um das Festland zu erobern! In jeder der fünf Phasen von Spore wird derjenige die Oberhand behalten, dessen Spezies den anderen immer einen Schritt, ein Werkzeug oder eine Waffe voraus ist. Es liegt an dir, ob sich deine Kreation freundlich oder feindselig verhält, während sie sich weiterentwickelt. Wird deine simple Amöbe eines Tages die Galaxie beherrschen?

- ☞ Weitere Informationen über die Anfänge in der Zellenphase und den Weg durch die anderen Phasen findest du im Abschnitt *Spielstart* auf Seite 3.

HINWEIS: Sobald du eine Phase in deinem Spiel abgeschlossen hast, kannst du jedes neue Spiel auch in dieser Phase beginnen.

Speichern

Du kannst dein Spiel nur speichern, während du gerade eine der Phasen die Kreaturen-, Stammes-, Zivilisations- oder Weltraumphase spielst.

- ☞ Um das aktuelle Spiel zu speichern, klicke auf den Optionen-Button. Klicke dann auf das Disc-Symbol. Das Spiel ist gespeichert.

HINWEIS: In der Weltraumphase kannst du das Spiel nur speichern, wenn du dich in einem Sternsystem oder im interstellaren Raum befindest. In der Planetenansicht ist Speichern nicht möglich.

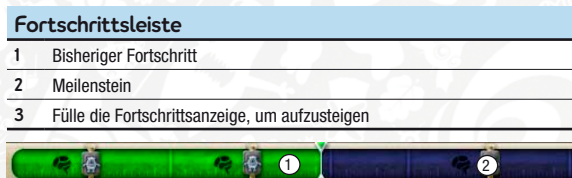
Laden

Du kannst Spiele über den Galaxie-Bildschirm laden.

- ☞ Um ein gespeichertes Spiel zu laden, klicke im Galaxie-Bildschirm auf den blauen Planeten - deine Heimatwelt. Das Spiel wird geladen.

Verfolgung deiner Fortschritte

In jeder Phase gibt es mehrere Ziele oder Missionen, die du absolvieren musst, um die Phase erfolgreich abzuschließen. Während du eine Phase spielst, kannst du dich jederzeit darüber informieren, wie weit du bei einzelnen Zielen ist, die dir zum erfolgreichen Abschließen der Phase noch fehlen.



Am unteren Bildschirmrand kannst du über die Fortschrittsleiste in jeder Phase deinen Fortschritt verfolgen. Wenn du Objekte erringst oder Meilensteine der Phase erreichst, füllt sich die Fortschrittsleiste. Sobald sie voll ist, hast du die Möglichkeit, dich weiterzuentwickeln und mit der nächsten in die nächste Phase zu beginnen aufzusteigen.

- ☞ In jeder Phase musst du andere Aufgaben erfolgreich erfüllen, damit sich die Fortschrittsanzeige füllt, wie etwa einen Stamm erobern oder dich mit einer Spezies anfreunden.

Miniziel-Karten

Die Miniziel-Karten erscheinen in der linken oberen Bildschirmcke. Sie zeigen an, was du noch tun musst, um das jeweilige Ziel zu erreichen.

- ☞ Um das Missionstagebuch mit all deinen Zielen zu öffnen, drücke L oder klicke auf Meine Sammlung und dann auf das Missionstagebuch-Tab.

Meine Sammlung


Im Meine Sammlung-Fenster werden dir verschiedene Informationen angezeigt, abhängig davon, welche Phase du gerade spielst.

- ☞ In der Zellenphase zeigt es deine eingesammelten Teile an..
- ☞ In der Kreaturenphase zeigt es deine Missionen sowie alle Teile an, die du gesammelt hast.
- ☞ In der Stammesphase zeigt es deine Missionen sowie alle gesammelten Werkzeuge und Accessoires an.

- ☞ In der Zivilisationsphase zeigt es nur deine Missionen an.
- ☞ In der Weltraumphase zeigt es außer den Missionen noch Plaketten, Seltenes und Werkzeuge an.
HINWEIS: Manche Register sind in der aktuellen Phase deines Spiels möglicherweise nicht verfügbar.
- ☞ Um das Meine Sammlung-Fenster zu schließen, klicke auf das X-Symbol in der rechten oberen Ecke.

Missionstagebuch

Im Missionstagebuch bekommst du detaillierte Informationen über alle derzeit offenen Ziele und Missionen. Du kannst auch die ruhmreiche Geschichte deiner bisherigen Missionen und Eroberungen durchblättern.

- ☞ Um eine Mission in der Weltraumphase zu löschen, wähle sie in der Liste aus und klicke dann auf das Abfalleimer-Symbol .

Plaketten

Im Plaketten-Register sind alle Plaketten verzeichnet, die du für jeden deiner Ränge errungen hast.

- ☞ Um die Liste der errungenen Plaketten zu sehen, klicke auf den gewünschten Rang. Bewege dann die Maus über die Plakette, um Details angezeigt zu bekommen.


Seltenes

Im Seltenes-Register siehst du alle seltenen Artefakte, die du bei deinen Abenteuern gefunden hast.

Werkzeuge

Im Werkzeuge-Register stehen alle Werkzeuge und ihre Fähigkeiten, die du in jeder der Phasen erworben hast. Um mehr Informationen über ein Werkzeug zu erhalten, wähle es aus.

Geschichte

Beim Durchspielen jeder Phase von Spore wird eine Chronik deiner Generationenabfolge erstellt. Drücke den Geschichte-Button  am Ende der Fortschrittsleiste, um deine evolutionären Entscheidungen und Aktionen zu betrachten.

Geschichte-Bildschirm

- 1 Das Verhalten der Kreation im Laufe der Zeit
- 2 Meilenstein/Ereignis
- 3 Klicke auf diesen Button, um die Geschichte bereits abgeschlossener Stufen anzuzeigen
- 4 Spielzeit
- 5 Klicke auf diesen Button, um «Geschichte» zu schließen.
- 6 Verwende die Scroll-Leiste oder drehe das Mauseis, um mehr von der Zeitleiste einzusehen.
- 7 Fähigkeitenkarte
- 8 Folgetalente



- ☞ Um die Anzeige der Geschichte ein- und auszuschalten, drücke die Taste T.

Konsequenzen













Evolution ist eine Reise, bei der deine Entscheidungen und Aktionen in einer Phase Konsequenzen in späteren Phasen nach sich ziehen. So hat beispielsweise der Weg, den du als mikroskopisch kleine Zelle einschlägst, Einfluss auf deine späteren Fähigkeiten als Kreatur. Deine Aktionen beeinflussen sogar noch weit in der Zukunft die Geschicke deiner Spezies.

In jeder Phase deiner Evolutionsgeschichte triffst du Entscheidungen, die deine Fähigkeiten festlegen. Diese Fähigkeiten führen zu einzigartigen Folgetalenten, die späteren Generationen deiner Spezies nützlich sein werden. Diese Folgetalente werden in jeder Phase direkt über der Fortschrittsleiste angezeigt.










Die folgende Tabelle listet auf, aus welchen Fähigkeiten du in jeder Phase auswählen kannst und welche Folgetalente das in späteren Phasen freischaltet.

Bewege die Maus über die einzelnen Fähigkeiten, um zu erfahren, was genau sie bewirken.

Zellenphase

Fähigkeit	Kreaturen- phase Folgetalente	Stammes- phase Folgetalente	Zivilisations- phase Folgetalente	Weltraum- phase Folgetalente
Fleischfresser: Fleischfressende Zellen ernähren sich hauptsächlich von Fleisch.	 Wutgebrüll	 Fallen	 Unverwundbarkeit	 Machtgier
Pflanzenfresser: Pflanzenfressende Zellen ernähren sich hauptsächlich von Pflanzenmaterie.	 Sirenenlied	 Sturm der Erneuerung	 Heilaura	 Engelszunge
Allesfresser: Allesfressende Zellen ernähren sich von allem, was verfügbar ist.	 Hilfe der Herde	 Fliegender Fisch	 Statik-Bombe	 Alleskönner




Kreaturenphase

Fähigkeit	Stammesphase Folgetalente	Zivilisationsphase Folgetalente	Weltraumphase Folgetalente
Raubtier: Räuberische Kreaturen verbringen ihre Leben damit, nach Beute zu suchen. Sie können eine ganze Spezies weitaus schneller ausrotten als «Tanzen» oder «Bezaubern».	 Feuerbomben	 Mächtige Bombe	 Spitzenprodukt
Sozial: Soziale Kreaturen suchen ständig nach neuen Freunden und Verbündeten.. Wenn sie auf eine neue Spezies treffen, ist ihr Tag gerettet.	 Feuerwerk	 Diplo-Derwisch	 Galavorstellung
Anpassungsfähig: Anpassungsfähige Kreaturen haben viele Freunde und ebenso viele Feinde. Sie treffen ihre Entscheidungen anhand der aktuellen Situation.	 Herr der Tiere	 Schmiergeld	 Derwisch

Stammesphase

Fähigkeit	Zivilisationsphase Folgetalente	Weltraumphase Folgetalente
Aggressiv: Aggressive Stämme wollen die Konkurrenz auslöschen. Sie greifen rücksichtslos an und horten alle Rohstoffe für sich selbst.	 Trickbombe	 Waffenhändler
Freundlich: Freundliche Stämme haben die Bedeutung von Zusammenarbeit erkannt. Sie schließen Bündnisse, teilen ihre Rohstoffe und kommen gemeinsam mit anderen Stämmen zu Wohlstand.	 Schwarzwolke	 Grandioser Gruß
Arbeitsam: Arbeitsame Stämme sind sprunghaft und greifen je nach Bedarf an oder schließen Bündnisse. Sie sind gute Verbündete, aber Vorsicht!	 Werbekampagne	 Koloniekoller

Zivilisationsphase








Fähigkeit	Weltraumphase Folgetalente
Militärisch: Militärische Zivilisationen gedeihen durch Waffeneinsatz. Sie nutzen sämtliche verfügbaren Rohstoffe zur Vernichtung anderer Nationen.	 Piraten-Ex
Wirtschaftlich: Wirtschaftszivilisationen nehmen durch Geld und Handelsrouten Einfluss auf andere Nationen. Sie gehen Bündnisse nur ein, wenn sie dabei im Vorteil bleiben.	 Gewürzexperte
Religiös: Religiöse Zivilisationen benutzen die Macht des Wortes und der Ideen, um andere Nationen zu ihrem Denken zu konvertieren.	 Grüner Däumling



Weltraumphase

In der Weltraumphase spielen die Fähigkeiten, die du während der Geschichte deiner Rasse erworben hast, eine Rolle bei der Auswahl einer Philosophie. Sie beeinflusst, wie leicht dir bestimmte Vorgehensweisen bei der Erforschung der Galaxie fallen. Jede Philosophie ist auch mit einzigartigen Werkzeugen verbunden, über die dein Reich dann verfügen kann.


Diese Werkzeuge stehen dir zu Beginn der Weltraumphase zur Verfügung und befinden sich bei deinen Raumschiffwerkzeugen. Sie sind durch eine besondere Markierung am Rand des Werkzeug-Symbols gekennzeichnet.

Die Philosophie deiner Rasse ist jedoch nicht in Stein gemeißelt. Wenn du auf eine andere Rasse triffst, deren Philosophie dich mehr anspricht, kannst du dich dazu entschließen, ihre Überzeugungen anzunehmen. Erledige eine Mission, um die Philosophie dieser Rasse genauer zu erkunden. Danach kannst du wechseln.

Fähigkeit	Weltraumphase Folgetalente
Barde: Barden sind die sozialen, kontaktfreudigen Entertainer des Kosmos. Die Galaxie ist ihre ganz persönliche Spielwiese.	 Beruhigungslied
Ökologe: Ökologen schützen die Natur. Spezies, die die Galaxie ausbeuten und verderben, müssen ausgerottet werden.	 Safarisauger
Zelot: Zeloten sind davon überzeugt, dass ihr Glaube die einzig relevante Wahrheit darstellt. Wer anders denkt, ist unwürdig, in dieser Galaxie überhaupt zu existieren.	 Glühender Fanatismus
Diplomat: Diplomaten verhandeln und lösen Probleme. Es kann nur dann Frieden in der Galaxie herrschen, wenn alle Spezies offen miteinander kommunizieren.	 Elektrostatik
Wissenschaftler: Wissenschaftler denken logisch und berechnend. Die Galaxie existiert nur, um studiert und verstanden zu werden.	 Gravitationswelle
Händler: Händler streben nach Profit. Ihr einziger Verbündeter ist der allmächtige Spore-Dollar.	 Finanzspritze
Schamane: Schamanen glauben, dass alles Leben miteinander verbunden ist. Die gesamte Galaxie existiert in jedem von uns.	 Rückfahrkarte

Krieger: Krieger nehmen sich, was sie wollen, und fragen niemals um Erlaubnis. Die Galaxie ist eine Trophäe, die nur der Stärkste verdient.	 Piratenparty
Wanderer: Wanderer wollen alles erleben und mitbekommen. Die Galaxie ist riesig, und sie wollen jedes Detail davon erfahren.	Kein Folgetalent
Ritter: Ritter sind edle Krieger, die für das Gute kämpfen, nicht zur persönlichen Bereicherung. Frieden wird in der Galaxie erst dann herrschen, wenn das Böse bezwungen ist.	 Mini-U herbeirufen

Optionen

Du kannst das Optionen-Menü aus dem Galaxie-Bildschirm aufrufen, oder indem du im Spiel auf das Optionen-Symbol  in der linken unteren Ecke klickst.

HINWEIS: Die Optionen Fernglas und Verbannen sind in der Zellenphase, in den Designern und im Galaxie-Bildschirm nicht verfügbar.

Einstellungen

Im Einstellungen-Menü kannst du die Einstellungen von Grafik, Sound, Spiel und Screenshots vornehmen sowie die Liste der Mitwirkenden aufrufen. Die meisten Optionen im Einstellungen-Menü erklären sich von selbst. Alle anderen werden nun kurz erläutert.

Grafikeinstellungen

Ausgehend von der Leistungsfähigkeit deines Computers, stellt Spore die Grafikeinstellungen so ein, dass Leistung und Auflösung einander optimal ergänzen. Wenn das Spiel allerdings für deinen Geschmack zu langsam läuft oder du mit anderen Einstellungen experimentieren möchtest, kannst du das in diesem Menü tun..

HINWEIS: Die Änderung der Bildschirmgröße kann die Leistung beeinflussen und erfordert einen Neustart des Spiels.

 Um die Standardeinstellungen wiederherzustellen, klicke auf STANDARD.

Screenshots

Du kannst in *Spore* Szenen aus dem Spiel oder dem Modus Testlauf in den Spore-Designern aufnehmen.


Während des Spiels sind Screenshots ebenso möglich wie Videos von Spielszenen.

 Um einen Screenshot zu machen, drücke die Taste C. Die zugehörige .PNG-Datei wird im folgenden Ordner gespeichert: **Eigene Dateien** (oder **Dokumente**)\MeinSpore-Kreationen\Bilder

Videos

Um einen Film zu drehen, drücke die Taste V, um mit der Aufnahme zu beginnen, und noch einmal V, um sie zu beenden. Der Film wird im folgenden Ordner gespeichert:

Eigene Dateien (oder **Dokumente**)\MeinSpore-Kreationen\Filme

 Weitere Informationen über das Erstellen von Filmen und Screenshots im Spore-Designer findest du im Abschnitt *Testlauf-Modus* auf Seite 25.

Online-Einstellungen

Hier hast du Zugriff auf verschiedene Online-Optionen oder kannst dich abmelden, wenn du dich als anderer Benutzer anmelden möchtest.

Beim Start anzeigen

Ist diese Option ausgewählt, wirst du bei jedem Start von Spore aufgefordert, deine Online-Anmeldung einzugeben.

YouTube-Anmeldung

Ist diese Option ausgewählt, wirst du bei jeder Anmeldung bei Spore automatisch auch bei YouTube angemeldet, wodurch du deine Filme dort einstellen kannst.

Nur Inhalte von Freunden

Ist diese Option ausgewählt, taucht in deiner Sporepädie nur Inhalt auf, den deine Online-Freunde erstellt haben.

Lass deiner Kreativität freien Lauf!

Es gibt zwei Hauptwerkzeuge, mit denen du deine Fantasie austoben kannst, um dein Spore-Universum mit unglaublichen Kreationen zu füllen. Mit den Spore-Designern erstellst du alles, von der einfachen Zellkreatur bis hin zum beeindruckenden Raumschiff. Mit den Planern entwirfst du ganz nach deinen Vorstellungen Stammesdörfer, Städte oder Weltraumkolonien.

Spore-Designer

Die Spore-Designer sind der Baukasten, mit dem du alles nur Vorstellbare im Spore-Universum erstellen kannst, von Zellen über Kreaturen bis hin zum Raumschiff und vieles mehr. Die Spore-Designer haben zahlreiche Gemeinsamkeiten. Es gibt aber auch Unterschiede. Aus dem Galaxie-Bildschirm kannst du auf jeden von ihnen zugreifen, im Spiel ist jeweils der Designer verfügbar, der zu der Phase gehört, die du gerade spielst.

Öffnen eines Spore-Designers im Spiel:

- ☞ In der Zellen- oder Kreaturenphase: Paare dich mit einem anderen Mitglied deiner Spezies.
- ☞ In der Stammesphase: Bewege die Maus über die Stammeshütte, um den Stammesplaner zu öffnen.
- ☞ In der Zivilisationsphase: Bewege die Maus über dein Rathaus, um den Stadtplaner zu öffnen.
- ☞ In der Weltraumphase: Bewege die Maus über das Rathaus irgendeiner deiner Kolonien, um den Kolonieplaner zu öffnen.

Alle Spore-Designer sind auch von der Sporepädie aus zugänglich. Klicke auf eine Spore-Kreation, um sie auszuwählen, und klicke auf den dann erscheinenden Designer-Button.

Der folgende Spore-Labor-Bildschirm zeigt einige Elemente, die in allen Spore-Designern vorkommen.

Spore-Labor

- 1 Teile-Kategorien
- 2 Optionen
- 3 Sporepädie öffnen (Seite 62)
- 4 Verfügbares Guthaben
- 5 Baumodus (Seite 16)
- 6 Testlauf Modus (falls verfügbar) (Seite 25)
- 7 Malen-Modus (Seite 18)
- 8 Komplexitätsanzeige
- 9 Gesundheit und andere Anzeigen
- 10 Steuerung zum Zoomen und Drehen der Kamera
- 11 Name der Kreation
- 12 Rückgängig/Wiederholen
- 13 Neue Kreation bereitstellen – gespeicherte Kreation in der Sporepädie veröffentlichen
- 14 Speichern (nur verfügbar, wenn du den Spore-Designer vom Galaxie-Bildschirm aus aufgerufen hast)



- 15 Neue Kreation beginnen (nur verfügbar, wenn du den Spore-Designer vom Galaxie-Bildschirm aus aufgerufen hast)
- 16 Beenden ohne Speichern
- 17 Kreation speichern und den Designer verlassen

Auf dem Podest kannst du dir deine Kreation in ihrer aktuellen Form noch mal in Großaufnahme ansehen, bevor du sie in die große weite Welt hinausschickst.

☞ Die Kameraperspektive kannst du dabei verändern. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Kamerasteuerung* auf Seite 16.

Kamerasteuerung im Spore-Designer

Die Bewegung der Kamera ist ein Kinderspiel. Die Steuerung funktioniert in allen drei Spore-Designer-Modi gleich: Bauen, Testlauf und Malen.

Menüsteuerung:

- ☞ Drehe die Kamera um deine Kreation.
- ☞ Ändere den Zoomfaktor.

Maussteuerung:

Halte die rechte Maustaste gedrückt und bewege die Maus über den Hintergrund, um die Kamera um deine Kreation zu drehen.

Halte **SHIFT** gedrückt und bestimme mit dem Mause rad den Zoomfaktor.

Tastatursteuerung:

Mit **+** und **-** bestimmst du den Zoomfaktor.




Drücke **</>**, um die Kamera um deine Kreation zu bewegen.

Deine Kreation braucht einen Namen!

Du kannst deine Kreation nicht ohne Namen in die Welt hinausschicken.

1. Klicke auf das Textfeld „Kreation benennen“ in der unteren Bildschirmmitte.
2. Gib nun einen neuen Namen für deine Kreation ein.
3. Als Beschreibung kannst du einen kurzen Lebenslauf eingeben, in dem auch steht, was deine Kreation schon alles Großartiges geleistet hat.
4. Im Tag-Feld kannst du Tags mit maximal zwei Wörtern eintragen, die durch Komma getrennt sein müssen. Diese Tags sind die Suchbegriffe, mit denen du und andere Spieler deine Kreation dann auf **www.spore.com** oder in der Sporepädie finden können.
5. Um das Eingabefeld zu schließen, klicke auf Pfeil Unten.

Speichern deiner Kreation

Du hast in jedem Modus (Bauen, Malen, oder Testlauf) die Möglichkeit, deine Kreation abzuspeichern. Wenn du den Spore-Designer aus dem Spiel heraus geöffnet hast, klicke auf das Annehmen-Symbol , um deine Kreation zu speichern. Andernfalls klicke auf das Speichern-Symbol, , um die Kreation abzuspeichern und daran weiterzuarbeiten. Möchtest du deine Kreation speichern und die Sporepädie aufrufen, klicke auf „Speichern und beenden“ . Deine Kreation ist gespeichert.

Unter „Meine Schöpfungen“ kannst du deine gespeicherten Kreationen in der Sporepädie betrachten. Außerdem findest du die entsprechenden Dateien hier: **Eigene Dateien** (oder **Dokumente**)\MeinSpore-Kreationen\Kreaturen

HINWEIS: Deine Kreatur braucht einen Mund und einen Namen, damit du sie speichern kannst. Deine Schöpfung muss schließlich fressen!

HINWEIS: Du kannst eine Kreation nicht unter einem Namen speichern, den ein anderer Spieler bereits für eine seiner Kreationen benutzt hat.

- ☞ Hast du den Spore-Designer im Galaxie-Bildschirm gestartet, wechselst du danach in die Sporepädie. Deine neue Kreation findest du unter „Meine Schöpfungen“.

Baumodus

Im Baumodus kannst du Teile aus der Palette verfügbarer Teilekategorien hinzufügen oder entfernen. Während des Spiels kannst du neue Teile finden oder den Zugriff auf Teile freischalten, die du dann mit dem Spore-Designer hinzufügen kannst. Die neuen Teile findest du in der zugehörigen Kategorie der Teile-Palette.

In der rechten oberen Ecke des Spore-Designer-Bildschirms werden die Fähigkeiten deiner Kreation angezeigt. Wenn du die Maus über ein Teil bewegst, siehst du, welche Fähigkeiten es verändert.

HINWEIS: Gebäude und Raumschiffe haben keine Fähigkeiten.

- ☞ Um Kosten und Vorteile eines Teils zu sehen, bewege den Mauszeiger darüber.

TIPP: Entscheidungen, die du in einem Spiel für deine Kreation triffst, können künftige Spiele beeinflussen. Wenn du zum Beispiel in der Kreaturenphase den Mund eines Pflanzenfressers auswählst, bleibt sie von da an immer ein Vegetarier.

- ☞ Um mit einer neuen Kreation zu beginnen, drücke **STRG + N**.

Kamerasteuerung

Klicke auf die Drehen-Buttons oder bewege mit gedrückter linker Maustaste das Podest, um die Kamera um deine Kreatur zu bewegen.

Drücke +/- oder halte **SHIFT** gedrückt und bestimme mit dem Mousrad den Zoomfaktor deiner Kreatur.

Torso-Auswahl

Wähle mit einem Klick auf „Neue Kreatur“ {icon} einen neuen Körper aus. Hast du Änderungen vorgenommen, wirst du aufgefordert, diese zunächst zu speichern. Anschließend kannst du mit einem neuen Torso fortfahren.

Teile-Palette

Klicke auf das entsprechende Symbol der Teile-Palette in der linken oberen Bildschirmcke, um eine Kategorie (Münder, Augen, Details, usw.) auszuwählen.

Teile-Palette

- | | |
|---|--|
| 1 | Klicke auf diesen Button, um die Kategorie zu öffnen |
| 2 | Verfügbares Teil |
| 3 | Nicht verfügbares Teil (zu teuer) |
| 4 | Neues Teil |

Im Baumodus wird die ausgewählte Teilekategorie auf der linken Bildschirmseite angezeigt. In jeder Kategorie werden verfügbare Teile im Detail angezeigt, nicht verfügbare dagegen nur als Umriss. Teile, die seit deinem letzten Besuch im Spore-Designer verfügbar geworden sind, werden extra hervorgehoben. In jeder Kategorie sind die Teile ganz rechts die besten und teuersten.

Hinzufügen von Teilen

1. Klicke auf ein verfügbares Teil und bewege es von der Palette auf eine Position an deiner Kreation. Sobald du mit der Bewegung beginnst, werden die Kosten von deinem Guthaben abgezogen.
2. Wenn du das Teil auf der Mittelachse deiner Kreation platzierst, wird es nur einmal hinzugefügt. Platzierst du es aber an der Seite, bekommst du zwei Teile zum Preis von einem.
3. Um das Teil zu platzieren, lässt du die Maustaste los.
4. Das Teil ist damit hinzugefügt, und je nach seinen Eigenschaften verändern sich deine Gesundheit, deine Fähigkeiten oder beides.
5. Nach dem Platzieren kannst du Größe, Ausrichtung oder Position des Teils auf deiner Kreation verändern. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt Teile bearbeiten auf Seite 18.

Um die Platzierung des Teils rückgängig zu machen, ziehe es wieder auf die Teile-Palette.

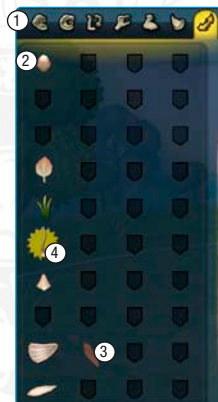
Das Hinzufügen von Teilen kostet etwas und erhöht die Komplexität deiner Kreation.

Kostenplanung

Die richtige Kreation für die aktuellen Herausforderungen des Spiels zu erstellen, ist eine Kunst – und macht viel Spaß. Um die richtige Mischung aus Fähigkeiten und Kosten zu finden, lohnt es sich, mit allen möglichen Teilen im Spore-Designer zu experimentieren.

HINWEIS: Das Bemalen deiner Kreation kostet nichts, du musst es also nicht in deine Kostenplanung mit einbeziehen.

- ☞ Im Verlauf einer Phase wirst du vermutlich öfter den Spore-Designer aufsuchen, um Veränderungen an deiner Kreation vorzunehmen. Vergiss dabei nicht, dass du jedes Teil zurückgeben kannst und dann die Anschaffungskosten zurückerstattet bekommst.
- ☞ Du kannst also einen Fehler jederzeit rückgängig machen. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Rückgängig/Wiederherstellen* auf Seite 21.



In allen Spore-Designern ist die Komplexität deiner Kreation begrenzt. Das Hinzufügen von Teilen erhöht die Komplexität, und wenn das Maximum erreicht ist, kannst du keine weiteren Teile mehr hinzufügen.



- ☞ Das Erwerben von neuen Teilen kostet je nach Phase DNA, Spore-Dollars oder eine andere Währung. Dein Guthaben wird unten in der Teile-Palette im Baumodus angezeigt.

Entfernung von Teilen

1. Klicke auf das Teil und ziehe es von deiner Kreation. Du kannst auch auf das Teil klicken und dann **BACKSPACE** oder **ENTF** drücken.
2. Das Teil wird entfernt. Die Anschaffungskosten werden deinem Guthaben wieder gutgeschrieben und die Gesundheit und/oder Fähigkeiten deiner Kreation neu berechnet.

Teile bearbeiten

Wenn du ein Teil zu deiner Kreation hinzugefügt hast, kannst du Größe, Ausrichtung und sogar Form verändern. Experimentiere mit der Steuerung des Spore-Designers, um dich mit ihrer Funktionsweise vertraut zu machen. Und keine Sorge, du kannst deine Veränderungen jederzeit rückgängig machen. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt Rückgängig/*Wiederherstellen* auf Seite 21.

- ☞ Um ein Teil zu verändern, wähle es aus. Seine blauen Bearbeitungsgriffe werden nun angezeigt, und du kannst loslegen.
 - 👉 Klicke auf die Anpassungspfeile und ändere dann mit gedrückter Maustaste Höhe, Breite, Länge oder Krümmung des Teils. Du kannst es größer oder kleiner machen.
 - 🔵 Der Positionsball gibt die Richtung an, in die das Teil ausgerichtet ist. Um die Ausrichtung zu verändern, klicke auf den Positionsball und ziehe ihn mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle.
 - 🌀 Klicke auf den Rotationsring und verschiebe die Markierung mit gedrückter Maustaste, um das Teil zu drehen.

Größe von Teilen ändern

Um die Gesamtgröße eines Teils zu ändern, wähle es aus und drehe das Mauseis oder drücke die Tasten **Pfeil oben/Pfeil unten**.

Malen-Modus

Im Malen-Modus kannst du einzelne Teile oder deine ganze Kreation bemalen und dabei aus einer Palette von Farben, Texturen und Themen auswählen. Es ist Zeit, ein bisschen Farbe ins Leben zu bringen!

- ☞ Klicke auf das Pinsel-Symbol am oberen Bildschirmrand, um den Malen-Modus zu starten. Die Farbpalette befindet sich auf der rechten Bildschirmseite.

Es gibt drei Methoden, um deine Kreatur zu bemalen.

1. Wähle einen Stil.
2. Benutze das Feature „Bemalen wie“, um die Bemalung einer deiner früheren Kreationen zu kopieren.
3. Benutze den Pinsel-Modus, um spezielle Texturen und Farben deiner Wahl in drei Schichten aufzutragen: Basis, Anstrich und Detail.

Malen-Modus

- 1 Vollständige Stile
- 2 Teil-Stile
- 3 Pinsel-Modus
- 4 Verfügbare Farben
- 5 Verfügbare Stile
- 6 Klicke auf diesen Button, um andere Stile anzusehen
- 7 Ausgewählte Farbe für Schichtenstil (nur im Gebäude-, Fahrzeug- und Raumschiff-Designer)
- 8 Ausgewählter Stil für Schichtenstil (nur im Gebäude-, Fahrzeug- und Raumschiff-Designer)



Mit kompletten Stilen bemalen

Du kannst deine ganze Kreation mit einem Pinselstrich bemalen. In dem Register „Komplette Stile“ kannst du eines der angezeigten Themen auswählen, mit dem deine Kreation dann bemalt wird.

Komplette Stile

- 1 Ausgewählter Stil
- 2 Klicke auf die Pfeile, um mehr Stile zu sehen



Bemalen wie

Du kannst du deine Kreation so bemalen wie andere Kreationen, die du in der Sporepädie gesehen hast.

Bemalung deiner Kreation wie eine andere:

1. Klicke auf das Register Pinsel-Modus.
2. Klicke auf „Malen wie“ in der Palette „Komplette Stile“, um die Sporepädie zu öffnen.
3. Wähle die Kreation aus, deren Bemalung du kopieren möchtest. Klicke auf das Annehmen-Symbol (grüner Kreis mit Checkmark).
4. Du kehrst in den Malen-Modus zurück. Deine Kreation ist nun so bemalt wie deine Auswahl in der Sporepädie.

Malen mit Schichten

Im Register „Teil-Stile“ kannst du Themen und Farben für einzelne Schichten deiner Kreation auswählen. Du kannst für jede Schicht getrennt ein Thema und eine Farbe aussuchen. Es ist sinnvoll, sich erst für einen Stil und dann für eine Farbe zu entscheiden.

Teil-Stile

1. Klicke auf diesen Button, um die Palette für andere Schichten zu öffnen
2. Klicke auf diesen Button, um das Thema bei der aktuellen Schicht anzuwenden
3. Klicke auf diesen Button, um die Farbe des aktuellen Themas zu verändern
4. Klicke auf die Pfeile, um mehr Themen zu sehen



Bemalung in Schichten:

Grundsätzlich hat jede Kreation drei Farbschichten: Basis, Anstrich und Details. Je nach Spore-Designer haben diese Schichten unterschiedliche Namen.

Basis bestimmt Grundstil und -farbe deiner Kreation.

Anstrich die Schichten über der Basis der Kreation.

Detail fügt ein Detailmuster in einem der vielen Stile hinzu.

1. Klicke auf das Register „Teil-Stile“.
2. Klicke auf die Schicht, die du bemalen möchtest. Wähle zuerst die Basisschicht aus.
3. Wähle das Teil-Thema für die ausgewählte Schicht aus. Benutze die Pfeile, um alle verfügbaren Themen anzusehen. Klicke auf das gewünschte Thema. Deine Kreation wird aktualisiert.
4. Falls gewünscht, suche dir aus der angezeigten Palette eine andere Farbe aus. Klicke auf die Farbe und halte die Maustaste gedrückt, dann wird dir eine Palette von Farbtönen der ausgewählten Farbe angezeigt. Klicke auf den gewünschten Farbtön.
5. Wiederhole die obigen Schritte für die anderen beiden Schichten (Anstrich und Detail).

Pinzel-Modus

Im Pinzel-Modus (in Zellen-Designer und Spore Labor nicht verfügbar) kannst du einzelne Teile deiner Kreation mit individuellen Farben und Mustern bemalen.

Pinzel-Modus

1. Klicke auf das Muster, um es in dieser Farbe zu verwenden
2. Ausgewähltes Muster
3. Klicke auf diesen Button, um die Farbe des ausgewählten Musters zu verändern
4. Klicke auf die Pfeile, um mehr Muster zu sehen
5. Stil wieder in seine ursprüngliche Farbe zurücksetzen



Rückgängig/Wiederherstellen

Wenn du im Spore-Designer einen Fehler machst, kannst du deine letzten Änderungen rückgängig machen.

- ☞ Um Veränderungen rückgängig zu machen, klicke in der unteren rechten Ecke des Spore-Designers auf den Pfeil, der nach links zeigt.
- ☞ Um die letzte Veränderung wiederherzustellen, klicke auf den Pfeil, der nach rechts zeigt.


Bereitstellung deiner Kreationen

Du kannst deine Kreation mit allen Spore-Spielern im Universum teilen. Du kannst deine Kreationen direkt an Freunde und Verwandte schicken oder sie im Internet über **www.spore.com** für die Spore-Community veröffentlichen.

- ☞ Du kannst sie auch direkt aus dem Spore-Designer bereitstellen (weitere Informationen dazu findest du auf Seite 14).
- ☞ Auch Fotos und Filme deiner Kreatur aus dem Spore-Designer kannst du bereitstellen. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Fotos* auf Seite 26.

Veröffentlichung deiner Kreation auf Spore.com

Bevor du deine Kreation veröffentlichst, solltest du überprüfen, ob sie Tags hat, damit andere Spieler sie leichter finden können. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Deine Kreation* braucht einen Namen auf Seite 15.

- ☞ Vielleicht möchtest du deine Kreation ja auch einem persönlichen Sporecast mit all deinen Objekten hinzufügen. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Sporecasts* auf Seite 65.
1. Klicke in der Sporepädie auf **MEINE KREATIONEN** auf der linken Bildschirmseite.
 2. Wähle die Kreation aus, die du veröffentlichen möchtest.
 3. Klicke auf das Bereitstellen-Symbol .
 4. Deine Kreation wird nun auf **www.spore.com** veröffentlicht.

Mailen deiner Kreationen an Freunde

Wenn du deine Kreation nicht im gesamten Spore-Universum veröffentlichen möchtest, kannst du sie auch per E-Mail an ausgewählte Außenposten schicken.

Schicken deiner Kreation an deine Freunde:

1. Öffne auf deiner Festplatte den folgenden Ordner: **Eigene Dateien** (oder **Dokumente**)\MeinSpore-Kreationen


HINWEIS: Dieser Pfad bezieht sich auf das Standardverzeichnis deiner Spore-Kreationen unter Windows. Hast du die Standardverzeichnisse nicht übernommen, ist der Pfad bei dir ein anderer.

2. Wähle die Kategorie mit der Kreation aus, die du mailen möchtest.
3. Suche die .PNG-Datei deiner Kreation. Maille diese Datei.
4. Um eine per E-Mail erhaltene Kreation zu installieren, speichere die .PNG-Datei auf deinem Desktop. Ziehe sie in den entsprechenden Spore-Designer.

HINWEIS: Um die Kreation im Spiel zu verwenden, speichere die .PNG-Datei auf deinem Computer in dem oben angegebenen Ordner ab. Beim nächsten Start von Spore findest du die Kreation in der Sporepädie im Register "Alles".

Zellen-Designer

In der Zellenphase kannst du Teile von anderen Zellen oder von Meteoritenteilen bekommen. Die durch Fressen angesammelten DNA-Punkte kannst du im Zellen-Designer in Teile investieren, die deiner Zelle neue Fähigkeiten verleihen.

Du kannst während der Zellenphase jederzeit einen Partner rufen, indem du auf den Paarungsruf-Button  drückst. Wenn du das tust, antwortet dein Partner. Schwimme zu ihm und klicke auf ihn. Nach einem zauberhaften Balzritual wird ein Ei gelegt, und du gelangst in den Zellen-Designer.

Zellen-Designer

1	Baumodus (Seite 16)
2	Malen-Modus (Seite 18)
3	Komplexitätsanzeige
4	Fähigkeiten der Zelle mit Stufenangabe
5	Verfügbare Teile
6	Optionen
7	Sporepädie
8	Aktuelle DNA-Punkte
9	Kamerasteuerung
10	Klicke auf diesen Button, um deine Zelle neu zu benennen
11	Rückgängig/Wiederholen
12	Zellen-Designer ohne Speichern schließen
13	Zelle speichern und Zellen-Designer schließen



Statte deine Zelle mit weiteren Teilen aus, um ihr neue Fähigkeiten zu verleihen oder bestehende zu verbessern. Die Fähigkeiten deiner Zelle werden rechts oben im Zellen-Designer angezeigt.

☞ Wenn das Teil vor dem Ablegen rot aufleuchtet, kann es dort nicht platziert werden.

HINWEIS: Weitere Informationen über alle verfügbaren Teile im Zellen-Designer (Münder, Augen, Waffen usw.) findest du im Spiel in der Spore-Fibel.

Ernährung

Der Mundtyp, den du auswählst, bestimmt die Ernährung deiner Kreatur und ist ein zentraler Faktor dabei, wie du Spore spielst. Wenn du einen Filtermund nimmst, ist deine Kreatur ein Pflanzenfresser und kann nur pflanzliche Nahrung zu sich nehmen. Fleischfresser müssen Fleisch fressen, und Allesfresser schmeckt beides.

Spore Labor

Spore Labor	
1	Teile-Menü
2	Baumodus (Seite 16)
3	Testlauf-Modus (Seite 25)
4	Malen-Modus (Seite 18)
5	Komplexitätsanzeige
6	Fähigkeiten der Kreatur mit Stufenangabe
7	Verfügbare Teile
8	Nicht verfügbares Teil (zu teuer)
9	Optionen
10	Aktuelle DNA-Punkte
11	Kamerasteuerung (Seite 15)
12	Klicke auf diesen Button, um deine Kreatur neu zu benennen
13	Rückgängig/Wiederholen
14	Änderungen abbrechen
15	Kreatur speichern und Spore-Designer schließen



HINWEIS: Wenn du gerade aus dem Wasser gekommen bist, solltest du Wimpern und Peitschen, die im Gezeitentümpel so hilfreich waren, gegen ein Paar stämmige Beine eintauschen. Damit geht sich's einfach besser ... Das Spore Labor für frühe Kreaturen hat noch nicht alle Elemente, die dir später bei dem oben gezeigten Spore-Labor-Bildschirm zur Verfügung stehen.

- ☞ Wenn du vom Galaxie-Bildschirm aus eine neue Kreaturenphase beginnst, kannst du sofort ins Spore Labor. Klicke in der Sporepädie auf **EIGENE ERSTELLEN**.
- ☞ Weitere Tipps für das Spore Labor findest du im Spiel in der Spore-Fibel.

Teile-Kategorien

Die Teile-Palette im Spore Labor enthält zahlreiche Kategorien mit einer großen Auswahl von Teilen.

- ☞ Um eine Teile-Kategorie genauer einzusehen, öffne mit dem Hammer-Symbol den Baumodus. Bewege die Maus über die Symbole oben links, dann werden dir die verschiedenen Teile-Kategorien angezeigt. Um eine Kategorie auszuwählen, klicke auf ihr Symbol.

Jedes Teil verleiht dir eine neue Fähigkeit oder verbessert eine bestehende. Um herauszufinden, welche Fähigkeiten von einem Teil beeinflusst werden, bewege den Mauszeiger über das Teil.

Gliedmaßen

Um die Gliedmaßen richtig zu platzieren, musst du möglicherweise den Körper überarbeiten. Stelle deine Kreatur so hin, dass sie dich anschaut oder von dir weggedreht ist, damit du die Gelenke der Gliedmaßen näher an den Körper heran oder weiter von ihm wegziehen kannst. Dann positioniere die Kreatur seitlich, um die Gelenke in Beziehung zum Körper nach oben oder nach unten zu verschieben.

- ☞ Um die Größe eines Gelenks zu verändern, klicke darauf und drehe das Mausrad.

Greifer und Füße

Alle Gliedmaßen haben bereits einen Greifer oder einen Fuß, die aber bei Bedarf ersetzt werden können. Greifer und Füße können nur am Ende eines Arms oder eines Beins platziert werden.

- ☞ Um einen Greifer oder einen Fuß zu ersetzen, klicke darauf und ziehe ihn von Arm oder Bein deiner Kreatur weg. Das Teil wird entfernt, und du bekommst die ursprünglich ausgegebenen DNA-Punkte zurück. Dann kannst du den gewünschten Greifer oder Fuß hinzufügen.

Formen der Wirbelsäule

Du kannst im Spore Labor Größe, Form und Neigungswinkel der Wirbelsäule verändern. Um die Wirbel deiner Kreatur anzuzeigen, klicke auf den Körper. Die Griffe zur Größenänderung befinden sich an beiden Enden der Wirbelsäule.

Verlängern

- ☞ Um den Körper durch zusätzliche Wirbel zu verlängern, ziehe einen der Griffe in die Richtung, in die die Wirbelsäule zeigt. Wenn du den Griff in die andere Richtung ziehst, verkürzt du den Körper.

HINWEIS: Wenn du den Körper zu sehr verkürzt, werden Teile beim Stauchen der Wirbelsäule zerdrückt. Verlängerst du die Wirbelsäule wieder, tauchen die Teile an ihrem ursprünglichen Standort wieder auf. Wenn du Gliedmaßen hast und versuchst, die Wirbelsäule zu verkürzen, wird der Vorgang an der Gliedmaße abgebrochen, die dann rot markiert wird.

Körper verbiegen

- ☞ Um die Körperenden anders zu neigen, ziehe einen der Griffe von der Ausrichtung der Wirbelsäule weg.
- ☞ Möchtest du die Wirbelsäule biegen, klicke auf einen Wirbel und bewege diesen auf eine Seite. Arbeite mit kleinen Veränderungen, Wirbel für Wirbel.

Größe von Teilen und Körpern verändern

Mit dem Mausrad kannst du die Größe jedes einzelnen Körperteils verändern. Wähle dazu ein Teil aus und drehe das Mausrad, um die Größe zu verändern.

- ☞ Um den Umfang des Körpers zu verändern, bewege die Maus über einen Wirbel an der Stelle, wo der Körper dicker oder dünner werden soll. Drehe dann das Mausrad oder drücke die Pfeiltasten Oben/Unten. Der Körperumfang bei diesem Wirbel verändert sich.

Weitere Baufunktionen

Zusätzliche Teile-Griffe

Du kannst auf weitere Teile-Griffe zugreifen, indem du mit gedrückter **TAB**-Taste ein bereits montiertes Teil auswählst. Dadurch werden zusätzliche Teile-Griffe angezeigt, mit denen du die Platzierung der einzelnen Teile besser steuern kannst.

Teile klonen

Um ein Teil deiner Kreation zu klonen, klicke darauf und drücke die Taste **ALT**. Dein Guthaben reduziert sich um die Kosten für das Teil.

- ☞ Wenn sich ein Teil an der Mittelachse deiner Kreation befindet, kannst du es zur Seite ziehen. Dann entsteht auf der anderen Seite ein zweites Exemplar dieses Teils. Diese Form der Duplizierung kostet nichts.

Zusätzliche Gliedmaßen-Veränderungen

- ☞ Um einen Abschnitt aus einem Arm oder Bein zu entfernen, drücke die **STRG**-Taste und klicke auf eine Stelle zwischen zwei Gelenken. Das Schulter- und das Hüftgelenk kannst du nicht entfernen.
- ☞ Um eine neue Gliedmaße an die verbleibenden Gelenke einer Gliedmaße am Körper deiner Kreatur zu setzen, halte die **STRG**-Taste gedrückt und ziehe die neue Gliedmaße an die gewünschte Stelle.

Testlauf-Modus

Testlauf-Modus	
1	Klicke auf diesen Button, um den Testlauf-Modus aufzurufen
2	Bilder-Browser
3	Fotos machen
4	Einen animierten Avatar erstellen
5	Filme drehen
6	Animationen abspielen
7	Hintergrund ändern
8	Babys betrachten
9	Kamerasteuerung



Im Testlauf-Modus kannst du deine Kreatur in Aktion sehen, bevor sie das Spore Labor verlässt. Deine Kreatur wird dir alle ihre Tricks zeigen: Posieren, Rückwärtssalto, Flirten, Lachen, Weinen und so weiter.

- ☞ Um den Testlauf-Modus aufzurufen, klicke auf das Symbol mit den zwei Pfoten  im oberen Bereich des Spore-Designers.

Bewegung


Damit deine Kreatur sich im Testlauf-Kreis bewegt, klicke auf irgendeine Stelle in dem Kreis. Deine Kreatur schlendert dann dorthin.

- ☞ Wenn sie rennen soll, musst du doppelklicken.
- ☞ Klicke auf das Pfeilen-Symbol, um deine Kreatur auf dich aufmerksam zu machen.

Abspielen von Animationen


☞ Klicke auf das Aktionen-Symbol, um deine Bewegungsoptionen zu bearbeiten. Im Animationen-Menü kannst du die Animationen für Aktionen, Reaktionen, Tanz und verschiedene Stimmungen begutachten.

Hintergründe

Du kannst den aktuellen Hintergrund bei Bedarf ändern. Klicke auf das Hintergründe-Symbol . Du siehst dann zahlreiche Hintergründe für das Testlauf -Gebiet.


- ☞ Der schwarze Hintergrund zeigt deine Kreatur im schwarzen Nichts. Er eignet sich gut für Großaufnahmen deiner Kreatur.

Babys

Um zu erfahren, wie deine Kreatur als Baby aussieht, klicke auf das Babys-Symbol . Die Babys deiner Kreatur machen andere nach und richten damit hin und wieder ein heilloses Durcheinander an. Du kannst dir gleichzeitig bis zu drei Babys anzeigen lassen.

- ☞ Damit das Baby verschwindet, klickst du noch einmal auf sein Symbol.

Fotos

 Du kannst Fotos von deiner Kreatur in Aktion machen. Klicke auf diesen Button, um ein Foto zu machen.

Nach dem Blitz wird das Bild in folgendem Ordner gespeichert: **Eigene Dateien** (oder **Dokumente**)\ **MeinSpore-Kreationen\Bilder**

Ändern der Bildauflösung

Du kannst die Auflösung der gemachten Fotos verändern. Im Menü „Einstellungen“ kannst du auswählen, ob die Fotos in geringer, mittlerer oder hoher Auflösung gemacht werden sollen.

Fotos verwalten


 Nachdem du Fotos gemacht hast, kannst du sie mit dem Bilder-Browser verwalten.

Im Bilder-Browser siehst du alle Fotos auf einem oder mehreren Filmstreifen.

- ☞ Um dir andere Filmstreifen anzusehen, klickst du auf die Pfeil-Buttons am unteren Rand des Bilder-Browsers.

- ☞ Um ein Foto zu mailen, klicke einfach darauf.

Der Bilder-Browser kann bis zu 99 Fotos speichern. Ist diese Grenze erreicht, kannst du die Fotos in einem anderen Ordner abspeichern oder löschen, um Platz zu schaffen.



 Klicke auf diesen Button, um alle Fotos zu archivieren oder zu löschen.

- ☞ Klicke auf ALLE ARCHIVIEREN, um deine Fotos in ein Sicherungsverzeichnis im Spore-Bilderverzeichnis zu verschieben.

Postkarten


Schicke einem Freund eine Spore-Postkarte! Du kannst einem Freund per E-Mail eine Fotopostkarte direkt aus dem Bilder-Browser schicken.

Versand eines Fotos per E-Mail:

1. Klicke auf das Foto im Bilder-Browser.
2. Trage deine E-Mail-Adresse und die deines Freundes ein.
3. Füge der Postkarte eine Nachricht hinzu.
4. Um die E-Mail abzuschicken, klicke auf das Briefumschlag-Symbol.
5. Um ein einzelnes Bild zu löschen, klicke auf das Papierkorb-Symbol .
6. Um das Bild im Sicherungsverzeichnis zu archivieren, klicke auf das Disc-Symbol .

Filme drehen

Du kannst Filme von deiner Kreatur drehen, wenn sie im Testlauf-Gebiet in Aktion ist. Diese Filme werden zu deinem Vergnügen auf deinem Computer gespeichert.

 Klicke auf diesen Button, um mit dem Drehen zu beginnen. Wähle Animationen oder Aktionen aus, die deine Kreatur ausführen soll. Wenn du noch einmal klickst, wird die Kamera ausgeschaltet.

- ☞ Filme können bis zu zwei Minuten dauern.

Wenn die Kamera nicht mehr läuft, wird dein Film in folgendem Ordner gespeichert: **Eigene Dateien** (oder **Dokumente**)\MeinSpore-Kreationen\Filme

Anpassung der Filmgröße

Du kannst die Bildauflösung der Filme im Menü „Einstellungen“ im Spiel einstellen.

HINWEIS: Filme in hoher Auflösung benötigen mehr Festplattenspeicher.

Veröffentlichung von Filmen auf YouTube

Nachdem der Film auf deinem Computer gespeichert wurde, kannst du ihn sofort direkt auf YouTube® laden. Klicke auf UPLOAD.

HINWEIS: Um das Upload-Feature nutzen zu können, musst du registrierter Benutzer von Spore sein und bei deinem existierenden YouTube-Konto angemeldet sein.

Animierte Avatare





Du kannst Animationen von deiner Kreatur in Aktion aufzeichnen und auf deinem Computer abspeichern. Diese .GIF-Dateien kannst du bei Websites hochladen, die animierte Avatare unterstützen.

 Klicke auf diesen Button, um eine Animation deiner Kreatur auf Festplatte zu speichern.

Dein animierter Avatar wird in folgendem Ordner gespeichert: **Eigene Dateien** (oder **Dokumente**)\MeinSpore-Kreationen\AnimierteAvatare

Ausstatter

Wenn deine Kreatur die Stammesphase erreicht, möchte sie nicht mehr nackt herumlaufen – und später noch weniger. Öffne Stammes-, Stadt- und Kolonieausstatter, um das perfekte Outfit für deine Kreatur zu erstellen.

-  Um deine Kreatur im Spiel auszustatten, öffne den Ausstatter für deine derzeitige Phase, indem du erst auf das Outfits-Register im Planer klickst und dann auf den Bearbeiten-Button unter dem gewünschten Stammesmitglied oder Zivilisten:
-  In der Stammesphase: Bewege die Maus über die Stammeshütte, um den Stammesplaner zu öffnen.
-  In der Zivilisationsphase: Bewege die Maus über dein Rathaus, um den Stadtplaner zu öffnen.
-  In der Weltraumphase: Bewege die Maus über das Rathaus irgendeiner deiner Kolonien, um den Kolonieplaner zu öffnen.

Ausstatter-Baumodus

Im Baumodus kannst du dem Outfit deiner Kreatur Teile hinzufügen oder wegnehmen. Bewege die Maus über ein Teil, um zu sehen, wie es Kampf, Rüstung und anderes beeinflusst. Manche Brustbekleidung hat beispielsweise Taschen, um beim Sammeln zu helfen.

Um etwas hinzuzufügen, ziehe ein Teil an die passende Stelle deiner Kreatur. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Hinzufügen von Teilen* auf Seite 17.

Im Malen-Modus kannst du für dein neues Outfit Themen vollständig oder nur teilweise benutzen.

Komplexitätsgrenze beim Outfit

Je mehr Objekte du deinem Outfit hinzufügst, desto weiter steigt die Komplexitätsanzeige deines Stammes an. Sie befindet sich in der linken oberen Bildschirmcke und zeigt die Gesamtkomplexität deines Stammesoutfits an. Du darfst die Komplexitätsgrenze nicht überschreiten.

Gebäude-Designer

In der Zivilisationsphase erstellst du mit dem Stadtplaner die Infrastruktur und eine Flotte, mit denen du aus deiner Stadt ein erdumspannendes Reich machst. Erstelle eine Vielzahl von Gebäuden, die die Macht und den Einfluss deiner Stadt demonstrieren, und eine ebensolche Vielzahl an Fahrzeugen, die das richtige Gleichgewicht von Tempo, Angriffsstärke und Gesundheit aufweisen.

Außer Gebäude und Fahrzeuge zu erstellen und zu kaufen, ermöglicht dir der Stadtplaner auch noch, Stadtdekorationen zu platzieren, die Hymne deiner Stadt zu komponieren, den Stadtausstatter zu öffnen und den Grundriss deiner Stadt anzulegen. Weitere Informationen über den Stadtplaner findest du auf Seite 33.



Mit dem Gebäude-Designer kannst du neue Gebäude für deine Stadt konstruieren, darunter auch das prunkvolle Rathaus. Jeder Gebäudetyp hat seine eigene Funktion innerhalb der Stadt, aber Größe, Form und Bemalung sind ganz deiner Fantasie überlassen. Um es abspeichern zu können, muss dein Gebäude aus mindestens drei Bauklötzen bestehen und einen Namen haben.

☞ Klicke auf dein Rathaus, um den Gebäude-Designer zu öffnen.

Du kannst Gebäude folgender Kategorien erstellen: Rathaus, Haus, Unterhaltungsgebäude, Fabriken und Geschütze. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Stadtgestaltung* auf S. 33.

Rathaus

Jede Stadt braucht ein Rathaus, das als Zentrum des Stadtlebens fungiert. Wenn dein Rathaus fällt, ist die ganze Stadt verloren.

Gebäude-Baumodus

Wenn du den Gebäude-Designer öffnest, beginnst du immer im Baumodus und kannst deinem Gebäude neue Bauklötze hinzufügen. Oben links auf dem Bildschirm kannst du durch Klicken auf die Symbole folgende Kategorien öffnen: Dächer, Körper, Konnektoren, Fenster, Türen, Details und Funktion.

HINWEIS: Höhe und Breite von Gebäuden sind begrenzt.

Bauklötze

Wenn du einen Bauklotz zu einem Gebäude hinzugefügt hast, kannst du ihn mit den Griffen bearbeiten. Klicke auf den Bauklotz, um sie anzuzeigen. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Teile bearbeiten* auf Seite 18.

☞ Um einen Bauklotz zu entfernen, klicke darauf und drücke die Taste **ENTF** oder **BACKSPACE**. Oder klicke darauf und ziehe ihn mit gedrückter Maustaste vom Gebäude.

Du kannst Bauklötze auch stapeln oder überkreuzen. Damit sich Bauklötze überkreuzen, ziehe einen in den anderen hinein. Damit sich Bauklötze stapeln, stelle einen komplett auf den anderen; sie verbinden sich dann automatisch.

Fixierpunkte

Fenster und Türen haben eine Fixierfunktion. Wenn du ein Fenster oder eine Tür platzierst hast, werden alle weiteren automatisch passend angeordnet. Wenn dir das nicht gefällt, kannst du sie natürlich auch dort platzieren, wo du möchtest.

Richtungsplatzierung

Wenn du ein Teil platziert hast, kannst du es entlang bestimmter Achsen bewegen.

☞ Um ein Teil vertikal zu verschieben, halte die **STRG**-Taste gedrückt, während du klickst und es mit der Maus neu positionierst.

- ☞ Um ein Teil auf der Podestoberfläche zu verschieben, halte die **SHIFT**-Taste gedrückt, während du klickst und es mit der Maus neu positionierst.

Erweiterte Teile-Griffe

Nachdem du deinem Gebäude einen Bauklotz hinzugefügt hast, hast du Zugriff auf weitere Teile-Griffe.

- ☞ Um sie zu verwenden, klicke auf das Teil und drücke die **TAB**-Taste. Du kannst damit die Bauklötze präziser positionieren.

Bauklötze kopieren

Du kannst Teile mit der **ALT**-Taste kopieren. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt Teile klonen auf Seite 25.

Komplexität und Budget

Jeder neue Bauklotz kostet Blockpunkte und erhöht die Komplexität deines Gebäudes. Wenn du keine Blockpunkte mehr hast, kannst du erst weiterbauen, nachdem du einige Bauklötze entfernt hast.

Oben rechts kannst du die Komplexität deines Gebäudes mitverfolgen. Das Hinzufügen von Bauklötzen erhöht die Komplexität. Einem sehr komplexen Gebäude kannst du womöglich keine Bauklötze mehr hinzufügen.

Malen-Modus für Gebäude und Fahrzeuge

Im Malen-Modus kannst du deine Gebäude ganz nach Belieben einfärben und bemalen. Allgemeine Informationen über das Malen findest du im Abschnitt *Malen-Modus* auf Seite 18.

Oben rechts auf dem Bildschirm befinden sich Symbole, mit denen du aus verschiedenen Kategorien für das Bemalen deines Gebäudes wählen kannst:

Komplette Stile	Klicke auf einen Stil für dein Gebäude, und es wird vollständig so gestrichen.
Teil-Stile	Du kannst einzelne Schichten des Gebäudes nach Belieben bemalen. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt Malen mit Schichten auf Seite 20.
Pinsel-Modus	Damit kannst du Farben und Oberflächen für einzelne Gebäudebauklötze festlegen. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt Pinsel-Modus auf Seite 20.

- ☞ Wenn du einen Fehler machst, kannst du ihn mit dem Rückgängig-Button unten rechts wieder korrigieren.

Über die Sporepädie kannst du auf Stile und Muster zugreifen, die du für andere Kreationen erstellt hast, und sie auf dein Gebäude anwenden. Du kannst also zum Beispiel dein Gebäude genauso bemalen wie ein Fahrzeug, das du bereits erstellt hast. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Bemalen wie* auf Seite 19.

Bemalung mehrerer Teile oder Bereiche

Jeder Bauklotz besteht aus mehreren Bereichen. Mit **STRG** und **SHIFT** bestimmst du, welche Bereiche du bemalst.

SHIFT Damit bemalst du alle Bereiche des Bauklotzes, die du mit deinem Mauszeiger markiert hast.

STRG Damit kannst du Bereiche auf mehreren Bauklötzen bemalen. Du hast dazu mit der **STRG**-Taste zwei Möglichkeiten:

Um den gleichen Bereich auf allen Bauklötzen zu bemalen, drücke die **1**. Halte dann **STRG** gedrückt und bewege den Mauszeiger über die Region des Bauklotzes, die du bemalen möchtest.

Um den gleichen Bereich auf allen identischen Blöcken zu bemalen, drücke die **2**. Halte dann **STRG** gedrückt und bewege den Mauszeiger über die Region des Bauklotzes, die du bemalen möchtest.

Pipette

Mit der Pipette kannst du Farben, Texturen und Muster auswählen und damit andere Teile deines Gebäudes bemalen. Mit den folgenden Befehlen aktivierst du die Pipette, um Farben, Texturen oder beides aufzunehmen.

Nur Farbe Drücke **3**. Halte die **ALT**-Taste gedrückt. Wähle einen bemalten Bauklotz aus.

Nur Textur Drücke **4**. Halte die **ALT**-Taste gedrückt. Wähle einen bemalten Bauklotz aus.

Farbe und Textur Drücke **5**. Halte die **ALT**-Taste gedrückt. Wähle einen bemalten Bauklotz aus.

Fahrzeug-Designer

Im Fahrzeug-Designer kannst du neue Fahrzeuge erstellen, um deine globalen Ziele zu verfolgen. Du kannst in der Zivilisationsphase Land-, Wasser- und Luftfahrzeuge (siehe unten) bauen, sowie Koloniefahrzeuge und Raumschiffe (weitere Informationen dazu findest du auf Seite 31) in der Weltraumphase.

HINWEIS: Koloniefahrzeuge erscheinen automatisch, wenn deine Weltraumkolonien sich entwickeln. Du kannst auf jedem Kolonieplaneten individuelle Fahrzeuge erstellen.

Land-, Wasser- und Luftfahrzeuge

☞ Um den Fahrzeug-Designer im Spiel zu öffnen, klicke auf dein Rathaus.

Zu Beginn der Zivilisationsphase hast du ein bestimmtes Kontingent an Blockpunkten, mit denen du dein erstes Fahrzeug bauen kannst.

Du kannst wirtschaftliche, militärische oder religiöse Fahrzeuge aus folgenden Kategorien erstellen:

HINWEIS: Zu Beginn der Zivilisationsphase kannst du keine Luftfahrzeuge bauen. Andere Fahrzeugtypen werden verfügbar, wenn du andere Städte eroberst.

Land	Fahrzeuge, mit denen man durch die Gegend fahren kann, sind bestens zur Erforschung und zur Besetzung von Gewürzgeysiren geeignet.
Wasser	Ein Wasserfahrzeug ist eine wunderbare Unterstützung bei einem Angriff von allen Seiten auf Küstenstädte.
Luft	Wer als Erstes Fluggeräte bauen kann, sichert sich damit oftmals die Lufthoheit. Und wer den Himmel kontrolliert, hat gute Aussichten auf die Welt.

Fahrzeugstatistiken

Beim Erstellen deines Fahrzeugs solltest du bedenken, welche Effekte ein neues Teil auf die folgenden Werte hat. Die Werte gleichen einander aus. Wenn ein Teil das Tempo erhöht, leidet vermutlich die Angriffsstärke darunter.

Gesundheit	Menge an Schaden, den das Fahrzeug verkraftet, bevor es zerstört wird.
Angriffsstärke	Bei militärischen Fahrzeugen bestimmt die Angriffsstärke, wie viel Schaden das Fahrzeug verursachen kann. Bei Wirtschaftsfahrzeugen gibt der Wert an, wie viel Güter sie transportieren können und wie schnell sie den Kauf einer Stadt ermöglichen.
Tempo	Die Fortbewegungsgeschwindigkeit des Fahrzeugs.

Teile-Kategorien

Bei jedem Fahrzeugtyp kannst du Teile aus folgenden Kategorien hinzufügen. Um die Vorteile eines Teils zu erfahren, bewege die Maus darüber.

Körper	Diese Kategorie umfasst Fahrgestelle für alle Fahrzeugtypen.
Cockpit	Das richtige Cockpit erhöht bei deinem Fahrzeug Gesundheit, Tempo oder beides.
Land/Wasser/ Luft	Diese Kategorie enthält spezielle Teile, passend zum Fahrzeugtyp, den du gerade erstellst.
Kulturell/Militärisch/ Diplomatisch	Diese Kategorie enthält spezielle Waffen, passend zu der Strategie, die du verfolgst.
Effekt	Diese preisgünstigen Objekte statten dein Fahrzeug mit Licht, Belüftung und anderen nützlichen Effekten aus.
Detail	Diese Detailteile verleihen deinem Fahrzeug etwas Flair, ohne viel zu kosten.

☞ Klicke auf die Pfeile unter den Teile-Kategorie-Buttons, um alle Teile zu begutachten.

Hinzufügen von Teilen

Hinzufügen eines neuen Teils zu deinem Fahrzeug:

Einem Fahrzeug Teile hinzuzufügen, funktioniert ganz ähnlich wie bei einer Kreatur (weitere Informationen dazu findest du auf Seite 17). Zwei Teile dürfen sich überlappen. Körper und Cockpits werden automatisch in der Mitte des Fahrzeugs aneinander ausgerichtet.

HINWEIS: Höhe und Breite von Fahrzeugen sind begrenzt.

- ☞ Möchtest du das ganze Fahrzeug bewegen, halte **SHIFT** gedrückt und bewege die Maus.
- ☞ Weitere Informationen über das Entfernen von Teilen findest du im Abschnitt *Entfernung von Teilen* auf Seite 18.
- ☞ Du kannst Teile mit der **ALT**-Taste kopieren. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Teile klonen* auf Seite 25.

Raumschiffe

Der Bau eines Raumschiffs funktioniert genauso wie bei einem Land-, Wasser- oder Luftfahrzeug. Die Kategorien der Teile-Palette für den Raumschiff-Designer sind Körper, Cockpit, Weltraum, Land, Wasser, Luft, Effekt und Detail. Alle Kategorien gibt es auch in den Fahrzeug-Designern, außer Weltraum, wo Teile enthalten sind, die deinem Schiff beim Raumflug dienlich sind.

Fahrzeug bemalen

Im Malen-Modus kannst du deinem neuen galaktischen Fortbewegungsmittel ein wenig Farbe und Charakter verleihen.

Klicke auf das Pinsel-Symbol am oberen Bildschirmrand, um den Malen-Modus zu starten. Es ist sinnvoll, sich erst für einen Stil und dann für eine Farbe zu entscheiden. Es gibt drei Möglichkeiten, dein Raumschiff zu bemalen: komplette Stile, Teil-Stile und den Pinsel-Modus. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Malen-Modus für Gebäude und Fahrzeuge* auf Seite 29.

- ☞ Allgemeine Informationen über das Bemalen mit bestimmten Farben und Mustern findest du im Abschnitt *Pinsel-Modus* auf Seite 20.

Planer

Mit den Spore-Designern baust du die Elemente, die deinen Spore-Planeten bevölkern. Die Planer dienen dazu, deinen Stamm, deine Stadt und deine Weltraumkolonie nach deinen Wünschen zu entwerfen.

Stammesplaner

Der Stammesplaner ist das Geschäft deines Vertrauens, um Werkzeuge zu einzukaufen, die der Entwicklung deines Dorfs helfen und deinem Stamm neue Fähigkeiten bringen.

Stammesplaner	
1	Werkzeugkategorie
2	Outfit-Kategorie [
3	Werkzeuge für Futter und Heilung
4	Instrumente
5	Kampf
6	Werkzeugname
7	Kosten
8	Werkzeugbeschreibung
9	Verfügbares Guthaben (Nahrung)
10	Verfügbare Stelle zum Platzieren des Werkzeugs



Im Stammesplaner fügst du dem Dorf deines Stammes Werkzeuge hinzu, die die Fähigkeiten der Mitglieder erweitern und verbessern. Du kannst deinen Stamm auch mit modischen Accessoires ausstatten, die ihre natürlichen Fähigkeiten verbessern.

Stammeswerkzeuge

Um die verfügbaren Werkzeuge zu begutachten, klicke auf das Werkzeug-Symbol oben links im Stammesplaner. Es gibt drei Kategorien von Stammeswerkzeugen: Nahrung und Heilung, Instrumente, Kampf.

Nicht alle Werkzeuge sind zu Beginn der Stammesphase schon freigeschaltet. Wenn du mit einem Nachbarstamm ein Bündnis schließt oder ihn besiegst, und er ein Werkzeug hat, das dir noch fehlt, wird es in deinem Stammesplaner zum Kauf freigeschaltet.

☞ Um ein Werkzeug zu deinem Stamm hinzuzufügen, ziehe es von der Palette auf einen verfügbaren Platz in deinem Stammesdorf. Benutze den Drehgriff, um es zu positionieren. Werkzeuge können von anderen, einfallenden Stämmen beschädigt werden. Um ein beschädigtes Werkzeug zu reparieren, wähle ein Stammesmitglied und rechtsklicke das Werkzeug, um es zu reparieren. Es beginnt dann damit, die Hütte zu reparieren.

Nahrung und Heilung




Diese Werkzeuge helfen deinem Stamm, bessere Nahrung zu sammeln und sich schneller von Verletzungen zu erholen.

- ☞ Mit Angelspeeren gewinnst du Nahrung in Ufernähe deutlich effektiver.
- ☞ Mit Sammelstöcken kannst du mehr Früchte sammeln, bevor du ins Stammesdorf zurückkehren musst.
- ☞ Mit der Medizinhütte heilen die Wunden von Stammesmitgliedern schneller.

HINWEIS: Wenn deine Kreaturen Fleischfresser sind, werden dir Waffen dabei helfen, Fleisch zu sammeln.




Instrumente

Soziale Instrumente sind extrem wichtig, wenn es darum geht, gute Beziehungen zu anderen Stämmen aufzubauen, vor allem wenn ihr die gleichen Instrumente habt. Die Kombination verschiedener Instrumente kann wunderbare und nützliche Harmonien hervorbringen.

-  Holzernes Horn
-  Rumbakugeln
-  Didgeridoos

Kampf

Die Werkzeuge des Krieges bedeuten oftmals den Unterschied zwischen erobern und erobert werden.

-  Schweißbrenner zerstören rasch Werkzeuge und Hütten, fügen Kreaturen aber kaum Schaden zu.
-  Steinäxte sind gut für den Nahkampf.
-  Mit Wurfspießen können deine Krieger den Gegner aus der Distanz angreifen.

Stadtplaner

Zu Beginn der Zivilisationsphase musst du deine Stadt errichten, um dein Rathaus zu schützen. Außerdem soll deine Bevölkerung wachsen und dabei produktiv und zufrieden bleiben. Mit dem Stadtplaner kannst du auf dem Gebiet deiner Stadt Häuser, Fabriken, Unterhaltungsgebäude und Verteidigungsanlagen platzieren.

Die Anordnung der Gebäude in der Stadt hat Einfluss auf Zufriedenheit und Produktivität deiner Bürger.

- ☞ Möchtest du den Stadtplaner aufrufen, bewege die Maus über eines deiner Rathäuser und klicke dann auf den Stadtplaner-Button.

Stadtgestaltung

Die Gestaltung jeder Stadt beeinflusst Zufriedenheit und Produktivität deines Volkes. Bei der Planung deiner Stadt solltest du darauf achten, wo du die einzelnen Gebäudetypen platzierst. Wenn Gebäude verschiedenen Typs nebeneinander stehen, erhöht das möglicherweise die Produktivität, es kann aber auch die Zufriedenheit verringern.

- ☞ Beim Hinzufügen eines neuen Gebäudes entstehen Verbindungen, die dir in der Stadtplaner-Ansicht angezeigt werden.
- ☞ Deine Bürger sind besonders produktiv, wenn Fabriken direkt neben Häusern errichtet werden. Dabei entstehen blaue Verbindungen.
- ☞ Gebäude gleichen Typs nebeneinander haben weiße (gute) Verbindungen.
- ☞ Deine Bürger sind besonders zufrieden, wenn Unterhaltungsgebäude direkt neben Häusern errichtet werden. Dabei entstehen grüne Verbindungen.
- ☞ Unterhaltungsgebäude neben Fabriken führen zu roten (schlechten) Verbindungen. Die Bürger werden unzufrieden.
- ☞ Es bleibt dir überlassen, worauf du am meisten Wert legst: Produktivität, Bevölkerungswachstum oder Zufriedenheit.

HINWEIS: Achte auf die Zufriedenheit deiner Bürger! Unzufriedene Städte erwirtschaften weniger Geld, und es kann zum Aufstand kommen. Unzufriedene Städte sind auch anfälliger für religiöse Konvertierungsversuche.

Häuser

Erstelle Verbindungen von Häusern zu Unterhaltungsgebäuden und Fabriken erstellen, um Produktivität und Zufriedenheit in deiner Stadt allgemein zu steigern.

☞ In den allgemeinen Stadtstatistiken wird das Rathaus als Haus geführt.

Unterhaltungsgebäude

Steigern zwar die Zufriedenheit, aber zu viel Unterhaltung kann dazu führen, dass die Produktivität sinkt.

Fabriken

Fabriken erhöhen die Produktivität, vermindern jedoch die Zufriedenheit.

Geschütze

Schütze deine einzelnen Städte vor Angriffen. Geschütze auf den Stadtmauern nehmen automatisch alle Fahrzeuge ins Visier, die zu einer Nation gehören, mit der du dich gerade im Krieg befindest.

☞ Du kannst deine Stadt auch mit Fahrzeugen verteidigen, die auf Aktivitäten in der Nähe reagieren. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Aufbau deiner Flotte* auf Seite 52.

Dekorationen

Dekorationen haben auf Zufriedenheit und Produktivität deiner Bürger keinerlei Einfluss.

Finanzplanung mit Spore-Dollars

Gebäude und Fahrzeuge werden mit Spore-Dollars gekauft, der Währung der Zivilisationsphase. Damit du für deine Stadt neue Gebäude und Fahrzeuge kaufen kannst, brauchst du eine regelmäßige Einkommensquelle. Ist sie gesichert, kannst du Gebäude und Fahrzeuge kaufen und verbessern.

☞ Im Stadtplaner wird dein Guthaben an Spore-Dollars unten links angezeigt. Bewege die Maus darüber, dann siehst du das Einkommen deiner Nation pro Minute.

☞ Einkommensquellen sind von dir besetzte Gewürzgeysire, Handel und Fabriken.

Stadt-Outfits

Im Stadtplaner kannst du Outfits für deine Bürger entwerfen, damit sie modisch vorne mit dabei sind. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Ausstatter* auf Seite 27.

Stadthymne

Im Stadtplaner kannst du für deine Stadt eine eigene Hymne komponieren. Sie wird gespielt, wenn deine Stadt zu sehen ist. Wenn du andere Städte eroberst, spielen sie ab dann deine Hymne, ob sie wollen oder nicht.

Mit dem Hymnenkomponist kannst du Beat, Hymne und Hintergrund festlegen und so den Sound deiner Stadt selbst formen. Die Lautstärke jedes Bestandteils ist einzeln einstellbar, du kannst also deinen eigenen Mix herstellen.

☞ Der Hintergrund wird immer dann gespielt, wenn du den Planeten erforschst. Allerdings hat eine Stadthymne immer Vorrang vor dem globalen Hintergrund.

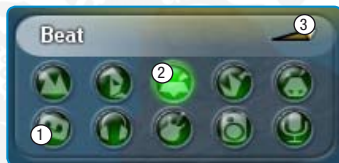
☞ Die Menüs im Stadthymnen-Bildschirm sind in der Reihenfolge aufgeführt, in der du auch arbeiten solltest. Nähere Informationen über Beat, Hymne, Hintergrund sowie über das Speichern, Laden und Bereitstellen von Hymnen findest du im Spiel in der Spore-Fibel.

☞ Aus der Sporepädie kannst du Stadthymnen auch herunterladen.

Wenn du ein Instrumment ausgewählt hast, kannst du die Melodie bearbeiten, die im Kompositionsmenü dargestellt ist.

Beat

- 1 Klicke auf diesen Button, um einen Beat für deine Hymne auszuwählen
- 2 Um den Beat auszuschalten, klicke auf den ausgewählten Beat
- 3 Abspiellautstärke einstellen



Klicke auf einen Beat im Beat-Menü, um ihn auszuwählen. Um den Beat isoliert zu hören, kannst du in den anderen Menüs die übrigen Komponenten abwählen oder entsprechend leise machen.

Hymne

- 1 Klicke auf diesen Button, um die Hymne auszuwählen
- 2 Um die Hymne auszuschalten, klicke auf die ausgewählte Hymne
- 3 Abspiellautstärke einstellen



Wenn du ein Instrument ausgewählt hast, kannst du die Melodie bearbeiten, die im Kompositionsmenü dargestellt ist.

Komponieren deiner eigenen Melodie

- 1 Klicke auf diesen Button, um eine Zufallsmelodie zu erstellen
- 2 Auto-Play ein- und ausschalten
- 3 Klicke auf eine Note, dann kannst du sie mit gedrückter Maustaste nach oben/unten verschieben
- 4 Klicke auf diesen Button, um eine ausgewählte Note aus deiner Hymne zu löschen



Du kannst die Hymne verändern, ganz von vorne anfangen oder eine zufällige Melodie weiterentwickeln. Wenn das Gerüst deiner Melodie steht, kannst du einzelne Noten nach oben oder unten verschieben. Nach Bedarf kannst du Noten auch hinzufügen oder löschen.

- ☞ Du kannst die Länge einer Note verändern, indem du die Maus über die Note bewegst und das Mausexplorer drehst. Alternativ dazu kannst du die Pfeiltasten Oben/Unten drücken.
- ☞ Um deine Melodie von vorne abzuspielen, klicke auf den Hintergrund des Komponieren-Menüs.

Hintergrund

Der Hintergrund wird immer dann gespielt, wenn du den Planeten erforschst. Allerdings hat eine Stadthymne immer Vorrang vor dem globalen Hintergrund. Dein Hintergrund kann aus bis zu vier Soundschichten bestehen.

- ☞ Klicke auf eine Schicht deines Hintergrunds, um sie ein- oder auszuschalten.

Hymnen speichern und laden

Hymnen können aus der Sporepädie geladen werden, und du kannst deine dort abspeichern.

- ☞ Um eine Stadthymne zu laden, klicke auf den Laden-Button unten im Stadtplaner. Wähle die gewünschte Hymne aus der Sporepädie aus. Sie wird dann im Stadtplaner abgespielt. Du kannst sie ganz nach Belieben verändern.
- ☞ Um eine Musikauswahl testzuhören, doppelklicke in der Sporepädie darauf.

Speichern einer Stadthymne:

Um deine erstellte Stadthymne und den Hintergrund abzuspeichern, klicke auf den Speichern-Button. Trage für deine Kreation einen Namen und eine Beschreibung ein. Deine Musik wird im Musik-Register der Sporepädie gespeichert.

Musik bereitstellen

Deine Musik wird über die Sporepädie nicht automatisch bereitgestellt.

Bereitstellen deiner Stadthymne:

1. Musik wird im folgenden Ordner gespeichert: **Eigene Dateien** (oder **Dokumente**)\ **MeinSpore-Kreationen\Stadtmusik**
2. Suche die .PNG-Datei, die zu dem Namen gehört, den du deiner Stadtmusik gegeben hast.
3. Sende diese Datei per E-Mail an deine Freunde.
4. Deine Freunde müssen die Datei vor dem Start von Spore im entsprechenden Verzeichnis installieren.
5. Damit ist deine Musik in ihrer Sporepädie verfügbar.

Überwachen deiner Stadt

Mit Fortschreiten der Phase solltest du darauf achten, was in jeder deiner Städte gerade vor sich geht. So sind beispielsweise unzufriedene Städte empfänglicher für religiöse Angriffe. In unzufriedenen Städten kann es auch zu Aufständen der Bürger kommen, was oft zum Produktionsstopp führt.

🌀 Die Statistiken deiner Städte sind über den Stadtplaner abrufbar.

Wenn in einer Stadt etwas Bedeutsames passiert, führt das zu einem Eintrag im Event-Tagebuch, das auf der linken Seite des Bildschirms angezeigt wird. Lies diese Meldungen sorgfältig, damit du über alle Vorgänge auf dem gesamten Planeten immer informiert bist.

Kolonieplaner

Das Planen einer Kolonie ähnelt sehr dem Aufbau einer Stadt in der Zivilisationsphase.

Der Kolonieplaner funktioniert genauso wie der Stadtplaner: Du kannst Häuser, Fabriken, Unterhaltungsgebäude und Verteidigungsanlagen hinzufügen, damit deine Kolonie die Herrschaft über den Planeten erlangt. In der Weltraumphase produzieren deine Städte Gewürz, das in Spore-Dollars umgewandelt wird. Für Kolonien gibt es auch bestimmte Regeln, wie viele Gebäude sie aufnehmen können. Das hat mit dem TerraScore des Planeten zu tun.

Zellenphase

In der Zellenphase beginnst du deine Reise durchs Leben als Einzeller und kletterst die Stufen der Evolution hinauf, bis du groß genug bist, um an Land zu schwimmen.

Weitere Informationen zur Verfolgung deiner Fortschritte und zum Abschluss der Phase findest du im Spiel in der Spore-Fibel.

🌀 Weitere Informationen über die Steuerung in der Zellenphase findest du auf Seite 37.

An Land gehen:

1. Friss Pflanzen oder andere Zellen, um DNA zu sammeln und zu wachsen.
2. Sammle Teile von anderen Zellen und aus Meteoritenresten.
3. Um deine Zelle weiterzuentwickeln, investiere deine DNA-Punkte im Zellen-Designer in neue Teile.

Bildschirm der Zellenphase

- | | |
|----|--|
| 1 | Missionsziele |
| 2 | Kamera heran-/wegzoomen |
| 3 | Optionen |
| 4 | Spiel pausieren |
| 5 | Sporepädie |
| 6 | Meine Sammlung |
| 7 | DNA |
| 8 | Fortschrittsleiste |
| 9 | Klicke auf diesen Button, um deinen Partner zu rufen |
| 10 | Geschichte |
| 11 | Gesundheitsanzeige |
| 12 | Teil |
| 13 | Meteoritenrest |



Deine Zelle wird in der Mitte der Zellenphasenbildschirms angezeigt. Du bist umgeben von grünen Pflanzenteilen, die du als Pflanzenfresser frisst, und anderen essbaren (für Fleischfresser) oder potenziell gefährlichen Zellen. Dazu kommen Teile, die du sammeln solltest, und diverse Ursuppenbrocken, denen du besser aus dem Weg gehst.

Steuerung der Zelle

In der Zellenphase wird deine winzige Zelle von der Strömung ganz schön hin- und hergeschleudert. Die Navigation im Wasser ist Übungssache. Du musst lernen, zu Objekten hinzuschwimmen - und auch wieder weg. Du musst dahin, wo dein Zielobjekt sich hinbewegt, nicht dahin, wo es im Moment ist!

- ☞ Um deiner Zelle eine andere Richtung zu geben, klicke auf eine neue Stelle auf dem Bildschirm. Deine Zelle wendet sich dann dieser Stelle zu.
- ☞ Um konstant in eine Richtung zu schwimmen, klicke auf eine Stelle auf dem Bildschirm und halte die Maustaste gedrückt.

Steuerung

Aktion	Tastatur/Maus
Bewegung in eine bestimmte Richtung	Mauszeiger positionieren, dann linke oder rechte Maustaste drücken und gedrückt halten
Nach oben bewegen	W/Pfeil Oben
Nach unten bewegen	S/Pfeil Unten
Nach links bewegen	A/Pfeil links
Nach rechts bewegen	D/Pfeil rechts
Kamera heran-/wegzoomen	+/- oder Mausekranz

Durchspielen der Zellenphase

Sammeln von DNA

Um DNA zu erhalten, schwimme in das Futter, sodass es den Mund deiner Zelle berührt.

HINWEIS: Um an Futter zu kommen, braucht deine Zelle einen Mund..

Wenn du frisst, bekommst du DNA-Punkte, die links neben der Fortschrittsleiste angezeigt werden. Im Zellen-Designer kannst du diese DNA-Punkte in neue Teile und Fähigkeiten investieren, damit deine Zelle sich weiterentwickeln kann.

Hinzufügen von Teilen

Beim Schwimmen durch die Zellenwelt wirst du neue Teile finden, die du deiner Zelle hinzufügen kannst. Du bekommst diese Teile, indem du über treibende Meteoritenreste schwimmst oder indem du deinesgleichen oder eine Beutezelle besiegst, die neben ihrem Namen ein Teil-Symbol hat. Eingesammelte Teile stehen im Zellen-Designer zur Verfügung, wenn du ihn das nächste Mal öffnest.

☞ Wenn ein Teil im Wasser erscheint, schwimme hin, um es zu sammeln.

Im Zellen-Designer kannst du Teile auf deine Zelle ziehen. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt Spore-Designer auf Seite 14.

Wenn du dein erstes Teil eingesammelt hast, wird über der Fortschrittsleiste der Paarungsruf-Button verfügbar.

☞ Klicke auf den Paarungsruf-Button und schwimme dann zu deinem Partner, um den Zellen-Designer aufzurufen.

Wenn deine Zelle wächst, brauchst du mehr Futter, um gesund und kräftig zu bleiben. Du musst mehr Pflanzen fressen - oder immer größere Zellen, wenn du ein Fleischfresser bist.

Kampf

Um dich zu schützen, kannst du Angriffswaffen wie etwa einen Fleischfressermund hinzufügen. Den gleichen Zweck erfüllen auch Stacheln, die von Verfolgern gar nicht geschätzt werden.

☞ Um eine andere Zelle anzugreifen, muss dein Angriffsteil damit in Kontakt kommen, wobei du gleichzeitig versuchen solltest, ihre gefährlichen Teile nicht zu berühren.

☞ Um deine Zelle zu schützen, solltest du deine Verteidigungsteile wie etwa Stacheln so positionieren, dass dein Gegner beim Angriff damit in Kontakt kommt.

Verfolgung deiner Fortschritte

Die Fortschrittsleiste spiegelt deine Fortschritte in der Zellenphase wider. Wenn deine Fortschrittsanzeige einen vertikalen Strich erreicht, ist deine Zelle bereit für die nächste Wachstumsstufe. Bisher bedrohliche Zellen wirken nun winzig, und die neue Stufe hält größere und aggressivere Zellen bereit.

Abschluss der Zellenphase

Wenn die Fortschrittsleiste am unteren Bildschirmrand vollständig gefüllt ist, hast du alle Stufen der Zellenevolution durchlaufen und bist bereit für die nächste Herausforderung.

☞ Klicke auf den Evolution-Button, um mit der Kreaturenphase fortzufahren. Besorge dir im Spore-Labor für die Frühphase ein paar Arme und Beine und andere Teile, die du an Land für sinnvoll hältst. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt Kreaturen-Editor auf Seite 23.

Kreaturenphase

Land in Sicht! In der Kreaturenphase taucht deine Kreatur aus dem Urmeer auf und versucht, sich unter den anderen inzwischen angelandeten Spezies des Planeten zu behaupten. Bei deiner Erforschung der Welt stößt du auf zahlreiche andere Spezies, einige davon freundlich, andere weniger. Du musst deine sozialen Fähigkeiten entwickeln, um neue Freunde zu gewinnen. Bei den Gegnern schadet es nichts, wenn du auch kämpfen kannst.

Unterwegs bekommst du DNA-Punkte, mit denen du deine Kreatur weiterentwickeln kannst. Du wirst intelligenter und bist am Ende ein Wesen mit Bewusstsein, das in die Stammesphase eintreten kann.

☞ Weitere Informationen über die Steuerung in der Kreaturenphase findest du auf Seite 40.

☞ Wenn du während des Spiels stirbst, wirst du in deinem Heimatnest wiedergeboren.

Weitere Informationen zur Verfolgung deiner Fortschritte und zum Abschluss der Phase findest du im Spiel in der Spore-Fibel.

HINWEIS: Nach Abschluss der Kreaturenphase kannst du das äußere Erscheinungsbild deiner Kreatur nicht mehr verändern.

Bildschirm der Kreaturenphase

1	Ziele
2	Übersichtskarte
3	Optionen
4	Spiel pausieren
5	Sporepädie
6	Meine Sammlung
7	DNA
8	Fortschrittsleiste
9	Geschichte
10	Klicke auf diesen Button, um soziale Fähigkeiten anzuwenden und dich anzufreunden
11	Folgetalent
12	Klicke auf diesen Button, um Kampffähigkeiten anzuwenden



13	Gesundheits- und Energieanzeige
14	Rudelmittglieder

In der Kreaturenphase kontrollierst du eine einzelne Kreatur deiner Spezies, während deine Artgenossen versuchen, alleine zurechtzukommen. Mit der Maustaste steuerst du deine Kreatur, erforschst die Welt und machst dabei allerlei Entdeckungen.

Kreaturensteuerung

In der Kreaturenphase bewegst du dich, indem du auf Zielpunkte auf dem Bildschirm klickst. Deine Kreatur geht dorthin und wartet dann auf deinen nächsten Befehl.

- ☞ Damit sie immer weitergeht, klicke auf eine Zielstelle und halte die Maustaste gedrückt. Bewege den Mauszeiger, damit deine Kreatur die Richtung ändert.

Wenn deine Kreatur Greifer hat, kann sie Objekte vom Boden aufheben oder aus Bäumen holen. Klicke auf ein Objekt, um es einzusammeln.

- ☞ Du musst regelmäßig fressen, damit deine Kreatur genug Energie hat. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt Pflege und Fütterung auf Seite 41.

Du kannst die Kameraposition durch Halten der rechten Maustaste und Mausbewegung nach Belieben verändern.

Steuerung

Aktion	Tastatur/Maus
Vorwärts bewegen	W/Pfeil Oben
Rückwärts bewegen	S/Pfeil Unten
Nach links drehen	A/Pfeil links
Nach rechts drehen	D/Pfeil rechts
Seitbewegung nach rechts	E
Seitbewegung nach links	Q
Springen und mit den Flügeln schlagen (wenn deine Kreatur Flügel ausgebildet hat)	LEERTASTE
Schleichen-Fähigkeit ein-/ausschalten	Z
Sprinten-Fähigkeit ein-/ausschalten	SHIFT
Kreatur in der Nähe erfassen	F
Fähigkeit 1 einsetzen: Singen (sozial) oder Beißen (Angriff)	1
Fähigkeit 2 einsetzen: Tanzen (sozial) oder Angreifen (Angriff)	2
Fähigkeit 3 einsetzen: Bezaubern (sozial) oder Schlagen (Angriff)	3
Fähigkeit 4 einsetzen: Posieren (sozial) oder Spucken (Angriff)	4
Kamera heran-/wegzoomen	+/- oder Mausrad
Kamera nach links/rechts drehen	</>
Kamera drehen/Neigung anpassen	Rechte Maustaste halten und Maus bewegen
Partner rufen	BACKSPACE

HINWEIS: In der Kreaturenphase hast du mehr zu tun als nur schwimmen. Nützliche Fähigkeiten wie Schleichen, Springen oder Rutschen können auf dem Weg der Evolution schon mal eine Abkürzung bedeuten.

Pflege und Fütterung

Kreaturen-Profil	
1	Gesundheitsanzeige
2	Energieanzeige



Deine Kreatur muss fressen. Beim Durchstreifen der Welt verbraucht sie Energie, was durch Futter wieder ausgeglichen werden muss. Je nachdem, was für einen Mund deine Kreatur hat (Pflanzenfresser, Fleischfresser oder Allesfresser), muss sie Früchte oder Fleisch fressen - oder ihr schmeckt beides.

Wenn du nicht genug frisst, verhungert deine Kreatur früher oder später.

- ☞ Du kannst den Mundtyp im Spore Labor verändern. Wenn du allerdings bereits eine Entwicklung als Zelle durchlaufen hast, haben deine Fähigkeiten für alle Zeiten deine Ernährung festgelegt. Eine fleischfressende Zelle bleibt auch eine fleischfressende Kreatur.

Wenn andere Kreaturen dir im Kampf Schaden zufügen, sinkt deine Gesundheit.

Wenn du verhungerst oder eine andere Kreatur dich tötet, wirst du in deinem Heimat-Nest wiedergeboren.

Evolution deiner Kreatur

Damit deine Kreatur sich weiterentwickeln kann, braucht sie genügend DNA-Punkte, um Teile zu kaufen, durch die sich ihre Fähigkeiten verbessern.

Weitere Informationen darüber, wie du Teile sammelst und deine Kreatur weiterentwickelst, findest du im Spiel in der Spore-Fibel.

Folgetalente

Außer sozialen, Kampf- und anderen Fähigkeiten gibt es außerdem besondere Fähigkeiten, die das Ergebnis deiner Entscheidungen während der Evolution sind. Fähigkeiten aus der Zellenphase führen nun zu Folgetalenten in deinem Leben als Kreatur.

Deine Folgetalente befinden sich oberhalb der Fortschrittsleiste. Sie sind sehr wirkungsvoll, brauchen aber relativ lange, bis sie erneut einsetzbar sind.

Weitere Informationen über Folgetalente findest du auf Seite 10.

Entwicklung deiner Intelligenz

Hast du genug DNA gesammelt, dass die Fortschrittsleiste einen vertikalen Strich überschreitet, steigst du automatisch in die nächste Intelligenzstufe auf.

- ☞ Für jede neue Intelligenzstufe kannst du deinem Rudel eine weitere Kreatur hinzufügen – maximal drei Stück.

Entwicklung deiner Spezies

Deine Intelligenz steigt, du sammelst DNA und neue Freunde. Du kannst nun deine Kreatur weiterentwickeln und dein Einflussgebiet ausdehnen. Ziel ist es, die dominante Spezies auf dem Planeten zu werden.

Dein Nest

In deinem Nest kannst du dich ausruhen und erholen, dich paaren und deine Spezies weiterentwickeln. Nach Verletzungen im Kampf wirst du hier geheilt. Warte im Nest, bis deine Gesundheitsanzeige wieder voll ist.

- ☞ Du kannst das Nest auch nutzen, um dich zu paaren und im Spore-Designer Teile hinzuzufügen oder zu entfernen.

HINWEIS: In der Kreaturenphase musst du dein Nest nicht beschützen.

Paarung

Du kannst jederzeit deinen Partner rufen und für Nachwuchs sorgen. Nach dem Ausschlüpfen aus dem Ei wirst du zu diesem Nachwuchs und kannst deine neu erworbenen Fähigkeiten anwenden. Um deinen Partner zu rufen, drücke die Taste **BACKSPACE** oder klicke auf den Paarungsruf-Button direkt über der Fortschrittsleiste. Folge dem Ruf zu dem Partner mit den Herzen, die um ihn herumfliegen. Klicke dann auf den Button, der über dem Partner erscheint, um in den Spore-Designer zu gelangen. Alle Veränderungen im Spore-Designer betreffen sämtliche Kreaturen deiner Spezies, einschließlich dir selbst und deinem Nachwuchs.

TIPP: Wenn du deinen Partner rufst, meldet er sich immer aus deinem aktuellen Nest.

Migration

Auf der Suche nach Futter und anderen Rohstoffen ziehen deine Nestgefährten hin und wieder vom derzeitigen Nest in ein neues um.

- ☞ Um das neue Nest nach dem Umzug zu finden, klicke auf den Paarungsruf-Button und folge der Antwort deines Partners. Du kannst auch den Spuren folgen (in der Welt und auf der Übersichtskarte) oder einfach in Richtung des Heimat-Symbols auf der Übersichtskarte gehen.

Beziehungen

Du kannst dir deine derzeitigen Beziehungen mit jeder anderen Spezies anzeigen lassen. Bewege dazu den Mauszeiger über ein Mitglied einer anderen Spezies. Weitere Informationen über den Status von Beziehungen und die zugehörigen Symbole findest du im Spiel in der Spore-Fibel.

Freundschaft mit anderen Kreaturen schließen

Die Haltungs-Buttons befinden sich direkt über der Fortschrittsleiste am unteren Bildschirmrand.



Klicke auf diesen Button, um deine verfügbaren sozialen Fähigkeiten zu öffnen.



Klicke auf diesen Button, um deine verfügbaren Kampffähigkeiten zu öffnen.

Um Freundschaft mit einer anderen Kreatur zu schließen, musst du darauf doppelklicken, während du in der Sozialhaltung bist. Für eine erfolgreiche soziale Interaktion musst du die gleiche soziale Fähigkeit einsetzen wie die andere Kreatur, wobei deine Stufe darin mindestens genauso hoch sein muss. Wenn dir zum Beispiel eine Kreatur etwas vorsingt, dann musst du auch singen, entweder dasselbe Lied oder ein noch schöneres.

Im Erfolgsfall verbessert sich die Beziehung zu der anderen Kreatur. Sobald die Beziehungen den Status Freundlich oder Verbündet erreicht haben, kannst du dich in den Nestern der anderen Spezies heilen lassen.

Soziale Fähigkeiten bekommst und verbesserst du im Spore Labor durch neue Teile.

- ☞ Freundschaft mit Alpha-Kreaturen einer anderen Spezies zu schließen, ist schwieriger, aber im Erfolgsfall bekommst du vielleicht sogar ein neues Teil.
- ☞ Du kannst verbündete Kreaturen deinem Rudel hinzufügen, wenn du freie Slots hast.

HINWEIS: Du kannst erst dann eine soziale Interaktion erfolgreich durchführen, wenn du die speziellen sozialen Fähigkeiten der Kreaturen einer Spezies mindestens genauso gut beherrschst wie sie. Du bekommst diese Fähigkeiten, indem du im Spiel Teile erwirbst und diese dann im Spore-Designer deiner Spezies hinzufügst.

HINWEIS: Du kannst keine soziale Interaktion mit einer Kreatur durchführen, die du bereits beeindruckt hast. Diese Kreaturen erkennst du an einem Glitzern um ihr Beziehungssymbol neben dem Namen.

Kampf

Manchmal hast du keine Wahl und musst gegen andere Kreaturen kämpfen. Je nach deinem Mundtyp musst du sie vielleicht auch jagen, um zu fressen. Im Kampf kannst du die andere Kreatur durch Anwendung einer oder mehrerer Kampffähigkeiten besiegen.

Um eine Kreatur anzugreifen, erfasse sie als Ziel, während du in Kampfhaltung bist, und klicke dann auf die Kampffähigkeit, die du einsetzen möchtest, oder benutze die Schnellasten **1 bis 4**.

☞ Kampffähigkeiten bekommst und verbesserst du im Spore Labor durch neue Teile.

☞ Jede Kampffähigkeit hat fünf Stufen.

Wenn du eine Kreatur besiegst, bekommst du Fleisch, das du als Futter verwenden oder anderen Kreaturen schenken kannst. Du bekommst außerdem DNA-Punkte, wenn du Fleischfresser bist. Der Sieg über eine Kreatur verschlechtert deine Beziehungen zu allen Kreaturen derselben Spezies.

Wenn du gewinnst, ist die andere Kreatur tot, und du kannst das Fleisch mitnehmen. Du bekommst außerdem DNA-Punkte und gelegentlich ein neues Teil.


☞ Du kannst Objekte aufnehmen und auf eine andere Kreatur werfen, um sie zu betäuben.

☞ Um zu fliehen, drehst du dich um und läufst davon. Du kannst zur Flucht auch andere Fähigkeiten wie etwa Schleichen einsetzen.

☞ Wenn deine Kreatur stirbt, wird sie im Heimat-Nest wiedergeboren.

Aufbau deines Rudels

Es zählt sich aus, ein Rudel zu haben! Wenn du eine Intelligenzstufe aufsteigst, kannst du deinem Rudel ein neues Mitglied hinzufügen. Das können Vertreter deiner eigenen Spezies oder deiner Verbündeten sein. Rudelmitglieder sind loyal und helfen dir dabei, andere Kreaturen anzugreifen, Futter zu finden und andere Aufgaben zu erledigen.

 Füge deinem Rudel ein Mitglied hinzu, um diesen Slot zu füllen.

☞ Um deinem Rudel ein Mitglied hinzuzufügen, musst du eine Intelligenzstufe aufsteigen, um einen freien Slot zu bekommen. Dann musst du eine andere Kreatur beeindrucken (aus deiner eigenen Spezies oder einer deiner Verbündeten), damit sie sich deinem Rudel anschließt. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Freundschaft mit anderen Kreaturen schließen* auf Seite 42.

☞ Soziale Interaktion ist zu mehreren leichter! Ein größeres Rudel macht die freundliche Annäherung an andere Kreaturen einfacher.

Epische Kreaturen

Über die ganze Welt verstreut gibt es gewaltige Kreaturen, legendäre Einzelgänger. Du solltest epische Kreaturen lieber aus der Ferne beobachten und einen weiten Bogen um sie machen.

Stammesphase

In der Stammesphase hat deine Spezies die Herrschaft über das Feuer erlangt und einen kleinen Stamm gegründet. Doch schon bald entwickeln sich auch andere Stämme, und alle wollen die erste Zivilisation auf dem Planeten werden.

Dank ihrer neu erworbenen Intelligenz können die Kreaturen deines Stammes nun Werkzeuge herstellen und benutzen. Damit beschaffen sie mehr Nahrung für eine größere Population, und der Einflussbereich des Stammes wächst.

Vorsicht vor wilden Kreaturen, die jenseits deines Lagerfeuers lauern! Einige davon kannst du jagen, andere domestizieren, und wieder andere jagen dich.

Weitere Informationen zur Verfolgung deiner Fortschritte und zum Abschluss der Phase findest du im Spiel in der Spore-Fibel.

Der größte Unterschied zu den Zellen- und Kreaturen-Phasen besteht darin, dass du in der Stammesphase nicht länger nur ein Mitglied deiner Spezies kontrollierst, sondern einen ganzen Stamm! Erteile einem oder mehreren Stammesmitgliedern Befehle und sieh zu, wie sie sie ausführen. Du kannst auch die Kamera frei bewegen, um herauszufinden, was in der Nähe so alles passiert.

Weitere Informationen über die Auswahl und Kontrolle von Stammesmitgliedern findest du im Abschnitt Steuerung in der Stammesphase auf Seite 45. Damit dir der Start leichter fällt, gibt es im Spiel zu Beginn der Phase hilfreiche Tutorials.



HINWEIS: Nach der Gründung eines Stammes kannst du Größe und Aussehen deiner Spezies nicht mehr verändern. Die Veränderungen in dieser Phase haben mit den Werkzeugen in deinem Dorf und dem Outfit deines Stammes zu tun.

Bildschirm der Stammesphase

1	Stammes-Übersichtskarte
2	Optionen
3	Spiel pausieren
4	Sporepädie
5	Meine Sammlung
6	Aktueller Nahrungsvorrat
7	Fortschrittsanzeige
8	Zugriff auf soziale Fähigkeiten
9	Folgetalente
10	Zugriff auf Kampffähigkeiten
11	Gesundheits- und Energieanzeige
12	Klicke auf diesen Button, um einen oder mehrere Stammesmitglieder auszuwählen



Stammesübersichtskarte

1	Standort deiner Stammeshütte
2	Deine Kreatur
3	Dorf einer anderen Spezies
4	Nest von wilden Kreaturen
5	Anzeige der Übersichtskarte ein-/ausschalten
6	Klicke auf diesen Button, um die Kameraansicht zu ändern
7	Klicke auf das Symbol, um deine Beziehung zu einem Nachbarstamm sowie seine Mitgliederzahl einzusehen
8	Nahrungsquelle
9	Fischgründe



Linksklicke die Stammesübersichtskarte, um die Kamera zu dieser Position zu bewegen und schicke deine ausgewählten Stammesmitglieder mit einem Rechtsklick zu dieser Position. Mit der Stammes-Übersichtskarte kannst du sehr einfach herausfinden, was in deiner näheren Umgebung alles vorgeht. Die Gebäude und Mitglieder deines Stammes werden durch Symbole in deiner Stammesfarbe dargestellt.

☞ Um weitere Informationen über einen anderen Stamm zu erhalten, bewege die Maus auf der Übersichtskarte über seine Hütte. Der erste rivalisierende Stamm erscheint allerdings erst, wenn du einen bestimmten Nahrungsvorrat und einige Babys hast.

🏠 Dieser Nachbarstamm ist an seiner Stammesfarbe erkennbar und kann Freund oder Feind werden.

🍌 Obsthaie sind Nahrungsquellen

🐾 Kreaturenester können sich weiterentwickeln und zu Stämmen werden.

🐟 Hier befinden sich Fischgründe

Steuerung in der Stammesphase

Auswahl von Stammesmitgliedern

In der Stammesphase kannst du entweder ein Mitglied auswählen oder auch mehrere und sogar alle, und ihnen Befehle erteilen. Ein ausgewähltes Stammesmitglied ist mit einem gelben Auswahlkreis markiert.

Mit der linken Maustaste kannst du Einheiten auswählen. Linksklicke auf ein Stammesmitglied, um es auszuwählen, oder klicke auf sein Porträt in der Stammesliste auf der rechten Bildschirmseite.

☞ Möchtest du mehrere Stammesmitglieder auswählen, halte **STRG** gedrückt und klicke auf einzelne Mitglieder in der Welt oder der Stammesliste, oder ziehe einen Auswahlrahmen um mehrere Stammesmitglieder. Um dieser Gruppe Mitglieder hinzuzufügen, halte **STRG** gedrückt und klicke auf die neuen Mitglieder.

☞ Du kannst außerdem auf den Stammesnamen klicken, um alle Mitglieder auszuwählen.

Abwahl

Halte **STRG** gedrückt und klicke in der Welt oder der Stammesliste auf das Stammesmitglied, das du abwählen möchtest.

☞ Du kannst außerdem auf den Stammesnamen klicken, um alle Mitglieder abzuwählen.

Erteilen von Befehlen

Nachdem du ein oder mehrere Stammesmitglieder ausgewählt hast, kannst du sie bewegen oder mit anderen Objekten und Kreaturen interagieren lassen. Rechtsklicke dazu auf die gewünschte Stelle, das Objekt oder die Kreatur. Damit ein Stammesmitglied zum Beispiel Nahrung sammelt, klicke erst auf das Mitglied und rechtsklicke dann auf einen Obstbaum. Das Mitglied sammelt nun Früchte, bringt sie ins Dorf, geht zurück zum Baum und wiederholt das Ganze so lange, bis der Baum leer ist oder ein neuer Befehl erteilt wird.

Objekte, mit denen du interagieren kannst, leuchten auf, wenn du die Maus über sie bewegst, und der Mauszeiger verwandelt sich, um eine Interaktionsmöglichkeit anzuzeigen.

- ☞ Stammesmitglieder wiederholen den aktuellen Befehl, bis die Ressource verbraucht bzw. die Aktion nicht mehr möglich ist oder sie Hunger bekommen, weil ihre Energie zu Ende geht. In dem Fall musst du Abhilfe schaffen.

Kamerabefehle

Die Übersicht über deine Stammesmitglieder wird dir durch neue Kamerabefehle leicht gemacht. Schwenke die Kamera mit den Pfeiltasten oder durch Halten der rechten Maustaste und Ziehen. Wenn im Menü „Einstellungen“ die Option Kanten- Scrollen EIN- geschaltet ist, musst du nur den Mauszeiger an einen Bildschirmrand bewegen, um in diese Richtung zu schwenken.

Um die Kamera zu drehen und zu kippen, halte beide Maustasten gleichzeitig gedrückt und bewege die Maus nach oben und unten oder rechts und links. Um zu drehen, kannst du auch < und > drücken.

Damit die Kamera einem bestimmten Stammesmitglied folgt, drücke die **LEERTASTE**. Die Kamera bewegt sich dann automatisch zu einem deiner Stammesmitglieder. Drücke erneut die **LEERTASTE**, um zum nächsten Stammesmitglied weiterzuschalten.

Um die Kamera schnell an irgendeine Stelle auf dem Kontinent zu bringen, linksklicke auf die Übersichtskarte.

- ☞ Du kannst auch die Pfeiltasten und andere Tastaturbefehle benutzen, um die Kamera über die Planetenoberfläche zu bewegen.

Stammesdorf

Dein Stammesdorf ist die Saat, aus der deine künftige Zivilisation erstehen wird. Rund um das Dorffeuer kannst du immer mehr Werkzeugschuppen bauen, von denen jeder dem Dorf neue Werkzeuge und Fähigkeiten bringt.

Mit diesen Werkzeugen können deine Stammesmitglieder effektiver nach Nahrung suchen, ihre sozialen Fähigkeiten verbessern oder Waffen benutzen, um ihre Kampffähigkeiten zu steigern. Weitere Informationen über das Stammesdorf findest du im Spiel in der Spore-Fibel.

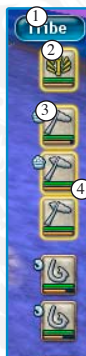
Verteidigung deines Dorfes

Um dein Dorf zu schützen, musst du deine Stammesmitglieder mit geeigneten Werkzeugen ausrüsten. Aus der militärischen Werkzeugkategorie wählst du die passende Hütte aus und fügst sie hinzu.

Die Stammesliste

Die Stammesliste

- | | |
|---|--|
| 1 | Alle Stammesmitglieder auswählen |
| 2 | Häuptling |
| 3 | Klicke auf diesen Button, um das Stammesmitglied auszuwählen |
| 4 | Die aktuelle Gesundheits- und Energieanzeige des Mitglieds |



Mit der Stammesliste kannst du die Aktivitäten jedes Stammesmitglieds überwachen und einen oder mehrere von ihnen auswählen. Auf der rechten Bildschirmseite befinden sich mehrere Symbole, die jedes Stammesmitglied, seine aktuelle Gesundheit und Energie sowie seine derzeitige Beschäftigung und Stimmungslage darstellen.

☞ Ist ein Mitglied derzeit mit einem Werkzeug ausgerüstet, wird das Werkzeug auf seinem Symbol mit angezeigt. Dadurch hast du die Verteilung von Jägern und Sammlern im Blick.

Nahrungsbeschaffung

Das unmittelbarste Bedürfnis deiner Stammesmitglieder ist Nahrung, also musst du für regelmäßige Nahrungsquellen sorgen.

☞ Der Energievorrat jedes Stammesmitglieds wird als orangefarbene Leiste in seinem Symbol in der Stammesliste dargestellt.

Nähere Informationen über Sammeln, Jagen und Domestizieren findest du im Spiel in der Spore-Fibel.

Angeln

Du kannst auch durch Angeln im Meer an Nahrung gelangen. Gute Fischgründe sind durch hüpfende Fische in Küstennähe markiert.

☞ Um angeln zu können, braucht dein Dorf das Angelspeere-Werkzeug.

Heilen deines Stammes

Das Stammesleben ist rau und voller Stolpersteine. Wenn Stammesmitglieder im Kampf verletzt werden, hast du folgende Möglichkeiten, sie zu heilen:

Ruhe

Stammesmitglieder heilen sich langsam selbst, wenn sie sich im Dorf ausruhen.

Heilenstäbe

Wenn es in deinem Dorf einen Heilstäbe-Schuppen gibt, kannst du ein Stammesmitglied mit dem Heilen-Werkzeug ausrüsten. Der Heiler kommt dann mit zum Kampf. Er heilt seine Artgenossen direkt vor Ort.

Vergrößerung deines Stammes

Dein Stamm wird größer und stärker, wenn du dich paarst, damit Babys kommen, und über den Stammesplaner neue Werkzeuge und Accessoires erwirbst.

Babys

Wenn dein Stamm genug Ansehen hat, weil er Nachbarstämme zu Verbündeten gemacht oder besiegt hat, kann deine Bevölkerung wachsen. Dazu bewege die Maus über deine Stammeshütte und klicke auf den Baby-Button.

Ein Ei rollt aus der Hütte (was dort passiert, wird nicht verraten). Aus dem Ei schlüpft dann ein Baby. Babys kosten den Stamm anfangs etwas Nahrung, aber sobald sie ausgewachsen sind, werden sie vollwertige Stammesmitglieder, die du auswählen und befehlen kannst.

Stammesplaner und -ausstatter

Im Stammesplaner kannst du neue Werkzeuge kaufen (weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Stammeswerkzeuge* auf Seite 32), die dein Stamm verwenden kann, und deine Stammesmitglieder mit Outfits (weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Stammesplaner und -ausstatter* auf Seite 27) und Accessories ausstatten, die ihre natürlichen Fähigkeiten verbessern.





Ausrüsten von Stammesmitgliedern

Nachdem du ein Werkzeug gekauft hast, musst du Stammesmitglieder zum entsprechenden Werkzeugschuppen schicken, um sie damit auszurüsten.

- ☞ Um ein Stammesmitglied auszurüsten, wähle es aus und rechtsklicke dann auf den Werkzeugschuppen. Das Stammesmitglied geht zur Hütte, um das Werkzeug abzuholen.
- ☞ Um zu sehen, über welche Werkzeuge jedes einzelne Stammesmitglied verfügt, checke sein Symbol in der Stammesliste.

Interaktion mit anderen Stämmen

Zu jedem Stamm auf der Welt hast du eine bestimmte Beziehung, die sich im Lauf des Spiels verändern kann. Während du die Leiter Richtung Zivilisation emporkletterst, ist es deine Entscheidung, ob du kleinere Stämme vernichtest, ihnen ihre Ressourcen wegnimmst oder dich mit ihnen verbündest. Mit Stämmen, die größer sind als deiner, empfiehlt es sich, sie zu beeindrucken und schließlich ein Bündnis zu schließen.

-  Sozialisieren (Bund)
-  Angreifen
-  Geschenke überreichen (diplomatischer Ansatz)
-  Überfallen (Nahrung stehlen)

Weitere Informationen über soziale Interaktion, Geschenke, den Aufbau von Bündnissen und den Angriff auf andere Stämme findest du im Spiel in der Spore-Fibel.

Ausplündern anderer Stämme

Du hast keine Lust darauf, Nahrung von Bäumen zu sammeln? Dann plündere stattdessen Nachbarstämme aus und profitiere von ihrer geleisteten Arbeit.

1. Wähle Mitglieder deines Stammes aus, die das Plündern durchführen sollen.
2. Rüste sie mit allen Waffen aus, die dir zur Verfügung stehen.
3. Begib dich zu einem sicheren Ort in der Nähe des anderen Stammesdorfs. Am besten wartest du, bis das Dorf gerade nicht bewacht wird.
4. Rechtsklicke auf den Nahrungsvorrat des Nachbarstammes, während du in Kampfhaltung bist.
5. Drücke die **LEERTASTE**, damit die Kamera deiner Gruppe bei ihrer Aktion folgt.

Zivilisationsphase

Willkommen im zivilisierten Leben! Du beginnst die Zivilisationsphase mit einer einzigen Stadt, von der aus du die gesamte Welt erobern musst. Während du den Einflussbereich deiner Nation auf den ganzen Planeten ausdehnst, musst du genügend Gewürzvorräte ansammeln, um deine Entwicklung zu finanzieren. Immerhin musst du andere Zivilisationen erobern, konvertieren oder kaufen, bevor du den großen Sprung ins All wagen kannst.

Andere Stämme deiner Artgenossen sind nun ebenfalls zivilisiert und haben eigene Städte gegründet. Indem du den Planeten unter militärischer, religiöser oder wirtschaftlicher Flagge einst, kannst du Fahrzeuge bauen und die Technologie erwerben, die dein Volk schließlich in den Orbit bringt.

Weitere Informationen zur Verfolgung deiner Fortschritte und zum Abschluss der Phase findest du im Spiel in der Spore-Fibel.

Bildschirm der Zivilisationsphase

- 1 Deine Stadt
- 2 Dein erstes Fahrzeug
- 3 Flottenliste: Klicke auf diesen Button, um ein oder mehrere Fahrzeuge auszuwählen
- 4 Übersichtskarte
- 5 Optionen
- 6 Spiel pausieren
- 7 Sporepädie
- 8 Meine Sammlung
- 9 Aktuelle Spore-Dollars
- 10 Fortschrittsanzeige
- 11 Folgetalente
- 12 Fahrzeughaltung „Stellung halten“
- 13 Fahrzeughaltung „Aggressiv“
- 14 Geschichte



Zivilisations-Übersichtskarte

- 1 Kamerasteuerung
- 2 Name des Planeten
- 3 Anzeige der Übersichtskarte ein-/ausschalten
- 4 Von der Kamera erfasstes Gebiet
- 5 Tag/Nacht
- 6 Deine Stadt
- 7 Rohstoffe



- ☞ Klicke auf ein Ziel auf der Übersichtskarte, um die Kamera dorthin zu bewegen.
- ☞ Um Einheiten zu einem beliebigen Punkt auf der Übersichtskarte zu schicken, wähle die Einheiten aus und rechtsklicke auf den gewünschten Zielpunkt.

Mit der Übersichtskarte kannst du die Aktivitäten rund um den Globus beobachten.

Städte und Fahrzeuge anderer Zivilisationen werden als farbige Haussymbole und Punkte auf der Karte dargestellt:

- 🏠 Städte sind farblich ihrem Besitzer zugeordnet.
- 🏡 Alle Gewürzgeysire des Planeten werden angezeigt und farblich markiert, wenn sie jemandem gehören. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Gewürzernte* auf Seite 51.
- 🚗 Fahrzeuge sind farblich der Zivilisation zugeordnet, der sie gehören.
- ☞ Über Objekte, die identifiziert sind oder jemandem gehören, kannst du den Mauszeiger bewegen, um nähere Informationen dazu angezeigt zu bekommen. Bei einer Stadt bekommst du dadurch Details und siehst auch ihre Grenzen.

Aktuelle Aktivitäten erscheinen als Symbole auf der Karte:

- 🛡️ Wenn Städte, Fahrzeuge oder Gewürzminen, die jemandem gehören, mit militärischen oder religiösen Mitteln angegriffen werden, wird das auf der Übersichtskarte angezeigt.
- 🔄 Wenn Städte Handel treiben, erscheint über ihnen ein Spore-Dollars-Symbol, und die zugehörige Handelsroute wird auf der Übersichtskarte als Linie angezeigt.
- 🗨️ Wenn du über das Kommunikationsfenster mit einer anderen Stadt interagierst, wird diese Stadt auf der Übersichtskarte mit einem Symbol markiert.

Steuerung in der Zivilisationsphase

Die Steuerung in der Zivilisationsphase ist identisch mit der Stammesphase, mit Ausnahme folgender Neuerungen:

- ☞ Mit der **Leertaste** schaltest du dich durch deine Fahrzeuge.
- ☞ Mit der **BACKSPACE**-Taste richtest du die Kamera auf deine nächstgelegene Stadt aus.

Weitere Informationen darüber findest du im Abschnitt *Steuerung in der Stammesphase* auf Seite 45.

Erste Schritte

Wenn du vom Galaxie-Bildschirm aus mit der Zivilisationsphase beginnst, befolge die Bildschirmanweisungen, um dein Spiel einzurichten, bevor du die folgenden Schritte machst.

1. Wähle ein Rathaus aus. Verändere es, bis es dir gefällt.
2. Wähle dein erstes Landfahrzeug aus. Verändere es, bis es dir gefällt.
3. Deine Stadt und das Fahrzeug werden auf der Spielkarte platziert. Dein erstes Ziel ist es, mit deinem Fahrzeug einen Gewürzgeysir zu finden und ihn in eine produktive Gewürzmine zu verwandeln.

Es wird auf einer Miniziel-Karte in der linken oberen Ecke angezeigt.

Zu Beginn der Phase könnte es sinnvoll sein, deinen Kontinent zu erkunden. Wenn du auf neue Stämme triffst, entdeckst du vielleicht Beute und neue Technologien.

Du kannst außerdem die anderen Zivilisationen auf dem Kontinent ausspähen, um herauszufinden, wie du dich ihnen am besten näherst.

- ☞ Vergiss nicht, weiterhin Gewürz zu beschaffen, Fabriken zu bauen und deine Stadt weiterzuentwickeln.

Weitere Informationen zum Ausbau einer Stadt findest du im Abschnitt *Stadtplaner* auf Seite 33.

Stadtfarbe

Du bekommst deine Stadtfarbe zu Beginn der Zivilisationsphase oder übernimmst sie aus der Stammesphase, wenn du den evolutionären Weg beschritten hast. Diese Farbe identifiziert die Gebäude und Fahrzeuge deiner Nation, sowohl auf dem Spielbildschirm als auch auf der Übersichtskarte.

- ☞ Jede Nachbarstadt wird von einer Splittergruppe deiner eigenen Spezies geführt. Ihre Farben prangen auf ihren Mauern, Gebäuden und Fahrzeugen.
- ☞ Wenn du andere Städte einnimmst, nehmen sie deine Stadtfarbe an und werden Teil deiner Nation.
- ☞ Jede Stadt, die du in deine Nation aufnimmst, kann eine andere Stadtspezialisierung haben. Du kannst entscheiden, ob du ihre Spezialisierung erhalten oder zu deiner eigenen konvertieren möchtest. Diese Entscheidung legt fest, wie deine weitere Expansion aussehen wird: vielseitig oder fokussiert.

Stadtgrenzen

Die Grenzen deiner Stadt werden auf dem Spielbildschirm in deiner Stadtfarbe angezeigt. Sie zeigen die Ausdehnung deiner Stadt an und damit auch, welchen Anteil du am gesamten Grundbesitz des Globus hast.

HINWEIS: Eine Stadt, die von Land umgeben ist, kann keine Wasserfahrzeuge bauen. Schnapp dir also nach Möglichkeit ein Grundstück am Meer!

- ☞ Wenn du die Maus auf der Übersichtskarte über Gewürzgeysire bewegst, siehst du auch deren Grenzen.

HINWEIS: Wenn du die Grenzen anderer Städte überschreitest, werden sie auf dich aufmerksam, und je nachdem, wie eure Beziehungen aussehen, werden sie dann etwas unternehmen.

Finanzierung deiner Zivilisation

Um die Welt zu erobern, brauchst du jede Menge Spore-Dollars. Es gibt in dieser Phase zahlreiche Einkommensquellen. Wenn deine Zivilisation wächst, solltest du diese Quellen gut schützen ...

Gewürzerte

Verstreut auf dem ganzen Planeten gibt es Gewürzgeysire, die man erschließen kann, um eine stete Quelle von Spore-Dollars zu haben. Gewürzgeysire müssen eingenommen werden, damit man dort eine Mine einrichten kann, die Gewinn abwirft.

Einnehmen eines Gewürzgeysirs:

1. Wähle ein Fahrzeug aus.
2. Fahre damit zu einem Gewürzgeysir.
3. Dein Fahrzeug errichtet dort nun einen Bohrturm.
4. Danach nimmt deine Gewürzmine die Arbeit auf, und die Spore-Dollars beginnen stetig zu fließen.

HINWEIS: Du musst Gewürzgeysire mit Fahrzeugen verteidigen. Andere Städte können sie angreifen und die Bohrtürme zerstören - und damit auch deine Einkommensquelle. Wähle das Fahrzeug aus und erteile ihm den Befehl "Stellung halten". Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Fahrzeughaltung* auf Seite 53.

Errichten von Fabriken

Wenn du in deiner Stadt eine Fabrik errichdest, gewinnst du dadurch eine wertvolle Einkommensquelle. In den Fabriken arbeiten deine Bürger. Du musst darauf achten, dass sie zufrieden sind, damit sie produktiv bleiben. Unzufriedene Bürger arbeiten ohne jeden Einsatz.

Handelsbeziehungen

Du kannst Handelsbeziehungen mit anderen Städten aufbauen, was für beide Parteien eine weitere ständige Einkommensquelle bedeutet. Wenn du zu einer Stadt gute Beziehungen hast, kannst du versuchen, auch mit weiteren Städten Handelsrouten einzurichten, indem du Wirtschaftsfahrzeuge zu ihnen schickst.

- 🌀 Vielleicht schlagen andere Städte auch dir eine Handelsroute vor. Solche Angebote bekommst du über deinen Kommunikationsbildschirm. Nachdem du dein Einverständnis erklärt hast, werden Wirtschaftsfahrzeuge beider Städte hin- und herfahren und für Einkommen sorgen. Je mehr Wirtschaftsfahrzeuge auf den Handelsrouten unterwegs sind, desto mehr Spore-Dollars bekommst du.
- 🌀 Wenn die Handelsroute mit einer anderen Stadt eine Weile bestanden hat, bekommst du vielleicht das Angebot, die Stadt zu kaufen, was dir neue Einkommensmöglichkeiten bietet und Fortschritt bedeutet.

Aufbau deiner Flotte

In der Zivilisationsphase erforschst und erobert du den Planeten, indem du die beste oder größte Flotte baust und in den Einsatz schickst. Zu Beginn der Phase kannst du nur Landfahrzeuge kaufen oder bauen. Wird deine Nation größer, entdeckst du die für den Bau von Wasser- und Luftfahrzeugen erforderlichen Technologien, bevor du schließlich den großen Sprung ins All machst.

- 🌀 Wenn du ein Fahrzeug baust oder erstellst, passen die verfügbaren Waffen automatisch zu der von dir gewählten Strategie: militärisch, religiös oder wirtschaftlich.
- 🌀 Über das Fahrzeug-Register des Stadtplaners kannst du ein neues Fahrzeug hinzufügen.
 - 🌐 Klicke auf diesen Button, um das angezeigte Fahrzeug zur Bearbeitung im Fahrzeug-Designer zu öffnen. Wenn du das Fahrzeug nicht selbst erstellt hast, musst du es danach unter einem neuen Namen speichern.
 - 🔵 Klicke auf diesen Button, um ein völlig neues Fahrzeug im Fahrzeug-Designer zu erstellen.
 - 📱 Klicke auf diesen Button, um ein Fahrzeug aus der Sporepädie herunterzuladen. Wenn du nicht online bist, kannst du nur auf lokal abgespeicherte Fahrzeuge zugreifen.

HINWEIS: Sobald ein Fahrzeugmodell ausgewählt wurde, kannst du es direkt über das Rathaus kaufen und musst nicht erst in den Stadtplaner.

Flottengrenzen

Du kannst im Fahrzeugplaner deine Flottengrenzen einsehen. Sie werden direkt über den Stadtstatistiken angezeigt. Flottengrenzen führen die aktuelle Zahl deiner Fahrzeuge auf und daneben die maximale Anzahl jedes Typs, die deine Nation unterhalten kann.

- 🌀 Flottengrenzen errechnen sich aus der Gesamtzahl der Städte und der darin befindlichen Häuser deiner Nation.

Fahrzeugsteuerung

Du steuerst deine Fahrzeuge mit denselben Befehlen, mit denen du Stammesmitglieder in der Stammesphase kontrolliert hast. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt Erste Schritte im Kapitel *Stammesphase* auf Seite 44.

- ☞ Definiere Fahrzeuggruppen, indem du zunächst mehrere Fahrzeuge auswählst und dann gleichzeitig die **STRG**-Taste und eine Zifferntaste drückst (die gewählte Ziffer ist dann die Ziffer der Gruppe). Mit der **LEERTASTE** schaltest du durch deine definierten Gruppen.

Fahrzeughaltung

Du kannst einzelnen Fahrzeugen eine Haltung zuweisen, eine Art Grundsatzbefehl.

- ☞ Wähle dazu ein Fahrzeug aus. Mit **TAB** kannst du die Haltung wechseln. In der unteren rechten Bildschirmcke werden nun folgende Symbole verfügbar:



„Stellung halten“ ist ideal, wenn ein Fahrzeug ein bestimmtes Gebiet bewachen soll. Das Fahrzeug hält seine derzeitige Position und reagiert auf jeden Angriff feindlicher Fahrzeuge oder Städte.



„Aggressiv“ bedeutet, dass das Fahrzeug feindliche Fahrzeuge oder Städte aktiv angreifen soll.

Instandhaltung deiner Flotte

In der Zivilisationsphase musst du ständig die Gesundheit deiner Fahrzeuge im Auge behalten. Sie wird als grüner Balken im Fahrzeug-Symbol der Flottenliste auf der rechten Bildschirmseite angezeigt.

- ☞ Über die Flottenliste hast du Zugriff auf alle Fahrzeuge deiner Flotte. Sie funktioniert genauso wie die *Stammesliste* in der Stammesphase (weitere Informationen dazu findest du auf Seite 47).

Beschädigte Fahrzeuge können repariert werden. Fahre das Fahrzeug zum Haupttor einer von dir kontrollierten Stadt. Das Fahrzeug wird geheilt.

Verbesserung

Wenn du andere Städte eroberst, bekommst du Zugriff auf ihre Technologien und kannst ihre Fahrzeuge in jeder deiner Städte bauen.

Eroberst du andere Städte, kannst du Luftfahrzeuge freischalten.

Jede Stadt mit einer bestimmten Spezialisierung erlaubt dir den Bau einer festen Anzahl von Fahrzeugen dieses Typs. Beispiel: Nehmen wir an, du kontrollierst eine einzige militärische Stadt. Dann kannst du insgesamt fünf Militärfahrzeuge bauen. Nimmst du nun eine weitere militärische Stadt ein, kannst du maximal zehn Militärfahrzeuge bauen. Wenn deine nächste Stadt wirtschaftlich spezialisiert ist, betragen deine Flottengrenzen danach zehn Militär- und fünf Wirtschafts-Fahrzeuge. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Flottengrenzen* auf Seite 52.

Stilllegung von Fahrzeugen

Veraltete oder nicht länger effektive Fahrzeuge können jederzeit stillgelegt werden.

- ☞ Um ein Fahrzeug stillzulegen, klicke auf sein Symbol in der Flottenliste auf der rechten Bildschirmseite. Klicke dann auf **X** in der Ecke oder drücke auf **ENTF**. Das Fahrzeug wird entfernt, und du bekommst die Hälfte des Anschaffungspreises zurückerstattet.

Beziehungen zu anderen Städten

Bei der Interaktion mit anderen Städten können sich die Beziehungen verbessern oder verschlechtern. Wenn es dir gelingt, sehr gute Beziehungen über einen bestimmten Zeitraum zu halten, macht man dir vielleicht das Angebot, die andere Stadt zu kaufen. Wenn die Beziehungen jedoch feindselig werden, steckst du womöglich plötzlich mitten in einem Krieg.

- ☞ Möchtest du deine Beziehungen zu anderen Städten verbessern, richte Handelsrouten ein, lasse ihnen Geschenke zukommen, mach ihnen Komplimente und ziehe an ihrer Seite in die Schlacht, wenn sie dich darum bitten.

Deine Stadtspezialisierung beeinflusst auch deine Interaktion mit anderen Städten. Du kannst andere Städte mit einer militärischen, wirtschaftlichen oder religiösen Strategie erobern.

Weitere Informationen über Beziehungen, Stadtspezialisierungen und die Kommunikation mit anderen Städten findest du im Spiel in der Spore-Fibel.

Die letzten Stämme

Zu Beginn der Zivilisationsphase gibt es überall auf dem Planeten verstreut noch übrig gebliebene Stämme. Diese Stammesdörfer können eingenommen werden. Wenn du dich beeilst, fallen dir dabei vielleicht sogar wertvolle neue Technologien in die Hände.

Evolutionsbedingte Superwaffen

Wenn du Städte mit militärischer, religiöser oder wirtschaftlicher Spezialisierung einnimmst, schaltest du dabei womöglich evolutionsbedingte Superwaffen frei. Sie resultieren aus Fähigkeiten, die du während deiner Evolutionsgeschichte erworben hast. Es kostet sehr viel Spore-Dollars, diese Superwaffen einzusetzen, dafür ist ihre Wirkung im Zielgebiet aber auch entsprechend beeindruckend.

Deine Superwaffen sind im Superwaffenmenü über der Fortschrittsanzeige verfügbar.

HINWEIS: Wenn du die Zivilisationsphase über den Galaxie-Bildschirm begonnen hast, wird erst nach der Eroberung von sieben Städten eine Superwaffe freigeschaltet.

- ☞ Um mehr über eine Superwaffe zu erfahren, bewege den Mauszeiger über ihren Button über der Fortschrittsleiste.
- ☞ Klicke auf den entsprechenden Button, um eine Superwaffe einzusetzen. Die Kosten werden von deinen Spore-Dollars abgezogen. Klicke auf das Ziel, um die Waffe auszulösen.

Einnehmen einer Stadt

Nachdem du eine andere Stadt erobert, konvertiert oder gekauft hast, wird sie Teil deiner Nation, und deine Grenzen weiten sich aus. Du kontrollierst nun die Stadt und kannst sie mit Hilfe des Rathauses erweitern, indem du Gebäude oder Fahrzeuge hinzufügst.

Weltraumphase

Bereit zum Start! Der Kosmos gehört dir!

Wie deine Rasse sich weiterentwickeln soll, bleibt nach dem Erreichen der Weltraumphase dir überlassen. Du kannst mit Terraforming-Technologien Planeten für dein Volk bewohnbar machen und dort eine Kolonie gründen. Wenn sich dein Reich in der Galaxie ausbreitet, wirst du auf andere raumfahrende Völker treffen, die ähnliche Ziele verfolgen wie du. Du kannst dich mit ihnen anfreunden oder sie in Atome zerlegen. Vielleicht suchst du Reichtümer auf Nachbarplaneten, oder du begibst dich auf eine große, geheimnisvolle Suche ins Zentrum der Galaxie.

Die Zukunft deiner Rasse liegt in deiner Hand, vor dir die unendlichen Weiten des Weltraums.

Weitere Informationen zur Verfolgung deiner Fortschritte und zum Abschluss der Phase findest du im Spiel in der Spore-Fibel.

Planetenbildschirm

- 1 Dein Raumschiff
- 2 Raumschiffwerkzeuge
- 3 Planetare Übersichtskarte
- 4 Klicke auf diesen Button, um den Kommunikationsbildschirm zu öffnen
- 5 Gesundheits- und Energieanzeige



Auf dem Planetenbildschirm fliegt dein Raumschiff über der Planetenoberfläche. Mit der Flugsteuerung kannst du dein Raumschiff zu jedem Ziel auf dem Planeten bringen. Du kannst ihn erkunden, interessante Objekte finden und aufsammeln und ihn terraformen, um eine Kolonie deines Reichs dort zu errichten.

Planetare Übersichtskarte

- 1 Stadt
- 2 Dein Raumschiff
- 3 Kamerasteuerung
- 4 Planetenname
- 5 Anzeige der Übersichtskarte ein-/ausschalten
- 6 Zwischen Übersichtskarte/Terraformen-Information wechseln



- ☛ Über die planetare Übersichtskarte kannst du rasch zu jedem gewünschten Ort gelangen und die wichtigsten Bestandteile identifizieren.
- ☛ Klicke auf eine Stelle auf der Übersichtskarte, um dorthin zu fliegen. Dein Raumschiff macht sich sofort auf den Weg.
- ☛ Die planetare Übersichtskarte funktioniert genauso wie die Übersichtskarte in der Zivilisationsphase.

Wenn du in den interplanetaren Raum vorstößt, siehst du statt der Übersichtskarte einige andere Werkzeuge. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Weltraumfilter* auf Seite 58.

Erste Schritte

Wenn du bewiesen hast, dass du fliegen kannst, bekommst du den Auftrag, einen anderen Planeten zu besuchen.

1. Um in die Umlaufbahn deines Planeten zu gelangen, drücke die Taste - oder drehe das Mausrad. Damit zoomst du so weit weg, bis du den Stern siehst, den dein Planet umkreist.
2. Klicke auf einen anderen Planeten, damit dein Raumschiff dorthin fliegt. Dein Raumschiff macht sich sofort auf den Weg.
3. Um in die Atmosphäre des Planeten zu gelangen, drücke die Taste + oder drehe das Mausrad.

Reichsidentität

Wenn du dich aus der Zivilisationsphase heraus weiterentwickelt hast, hat deine Rasse in der Weltraumphase eine Identität, die ihre gesamte Evolution und deine Entscheidungen auf diesem langen Weg widerspiegelt. Du kannst sie jedoch verändern, indem du von anderen Zivilisationen lernst, denen du auf deinen Weltraumreisen begegnest.

Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Konsequenzen* auf Seite 10.

- ☞ Wenn du die Weltraumphase vom Galaxie-Bildschirm aus beginnst, kannst du nun Raumschiff, Rathaus und Rasse aussuchen.

Weltraummissionen

Weltraummissionen bekommst du von deiner Heimatwelt oder von Spezies, die ihre Beziehungen zu dir verbessern wollen. Über den Kommunikationsbildschirm kannst du Missionen annehmen oder ablehnen.

Wenn du eine Mission erfolgreich abschließt, bekommst du dafür Spore-Dollars oder neue Werkzeuge, und deine Beziehungen zum Auftraggeber verbessern sich. Letztlich bedeutet das: mehr Plaketten für dich!



Dein Raumschiff

Fortbewegungsmittel, Waffe, Zuhause – dein Raumschiff ist all das und mehr, während du den Kosmos erforschst. Behandle es gut, dann wird es dir die Wunder der Galaxie offenbaren.

Flugsteuerung

Flugsteuerung auf Planeten

Innerhalb der Planetenatmosphäre kannst du mit dieser simplen Flugsteuerung dein Ziel erreichen.

- ☞ Um die Schubraketen deines Schiffes zu aktivieren, drückst und hältst du die rechte Maustaste.
- ☞ Die Maus und die linke Maustaste werden beim Einsatz deiner Werkzeuge benötigt.

Aktion	Tastatur
Vorwärts fliegen	W/Pfeil Oben
Rückwärts fliegen	S/Pfeil Unten
Nach links drehen	A/Pfeil links/<
Nach rechts drehen	D/Pfeil rechts/>
Eine Ebene höher/tiefer fliegen	POS1/ENDE
Seitbewegung nach rechts	E
Seitbewegung nach links	Q
Planeten heran-/wegzoomen	+/- oder Mausrad oder X + LEERTASTE

- ☞ Durch entsprechende Tastenkombinationen kannst du in zwei Richtungen gleichzeitig fliegen.
- ☞ Mit der Kamerasteuerung in der unteren linken Ecke des Bildschirms kannst du den Kamerablickwinkel auf dein Raumschiff verändern. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt Kamerasteuerung im Spore-Designer auf Seite 15.

Steuerung im interstellaren Raum

Im Sonnensystem-Bildschirm und im interstellaren Raum steuerst du dein Raumschiff, indem du auf die Planeten oder Sternsysteme klickst, zu denen du fliegen möchtest. In diesen Bildschirmen werden folgende Steuerelemente benutzt, um den Kamerablickwinkel auf dein Raumschiff zu verändern:

Aktion	Tastatur
Eine Ebene höher/tiefer fliegen	POS1/ENDE
Kamera nach oben schwenken	W/Pfeil Oben
Kamera nach unten schwenken	S/Pfeil Unten
Kamera nach links drehen	A/Pfeil links/<
Kamera nach rechts drehen	D/Pfeil rechts/>
Kamera heran-/wegzoomen	+/- oder Mausrad

Sternenkarte

Auf der Sternenkarte kannst du dich zwischen Sternsystemen bewegen und so den Kosmos erkunden. Interessante Sternsysteme kannst du mit den Sternensfiltern heraussuchen und dann zu dem jeweiligen Ziel fliegen.

Sternenkarte	
1	Dein derzeitiges Sternsystem (Lichtkreis)
2	Weg zum Missionsziel
3	Zielplanet
4	Deine Heimatwelt (Plaketten-Markierung, die aus der galaktischen Ebene herausragt)
5	Besuchter Stern
6	Reiseweg
7	Weltraumfilter

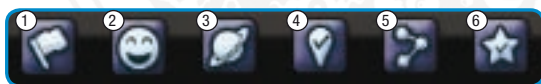


- ☛ Um mehr Informationen über ein Sternsystem und seine Planeten zu erhalten, bewege den Mauszeiger über einen Planeten.
- ☛ Klicke auf ein neues Sternsystem, wenn du dorthin möchtest.
- ☛ Wenn du in der Galaxie-Ansicht die **BACKSPACE**-Taste drückst, richtest du die Kamera auf deine Heimatwelt.

HINWEIS: Aufgrund der beschränkten Reichweite deines Raumschiffs kannst du nicht jeden Stern mit einem direkten Sprung erreichen. Plane deinen Reiseweg als Abfolge von kleineren Hüpfern.

Weltraumfilter

Die Weltraumfilter in der linken unteren Ecke der Sternenkarte dienen dazu, durch die Anzeigen folgender Informationen zu schalten:



Weltraumfilter

- | | |
|---|---|
| 1 | Zeigt alle Sternsysteme an, in denen du Kolonien hast. |
| 2 | Der Filter „Verbündete und Feinde“ markiert die Sternsysteme deiner Verbündeten und Gegner. |
| 3 | Der Filter „Reiche“ zeigt sämtliche bekannten außerirdischen Reiche der Galaxie an. |
| 4 | Der Filter „Missionen“ zeigt dir den Reiseweg aller derzeit aktiven Missionen an. |
| 5 | Dieser Filter zeigt deine Reiseroute seit dem letzten Besuch auf deiner Heimatwelt an. |
| 6 | Hebt die Sternsysteme hervor, die du bereits besucht hast. |

- Wenn du in die Umlaufbahn eines Planeten einschwenkst, werden diese Werkzeuge durch die Übersichtskarte ersetzt.

Raumschiffwerkzeuge

- | | |
|---|--|
| 1 | Werkzeugkategorien |
| 2 | Aktuelle Werkzeugkategorie |
| 3 | Verfügbare Werkzeuge oder Objekte |
| 4 | Anzeige der Werkzeuge ein-/ausschalten |
| 5 | Schnelltaste (Zahl unten im Werkzeug) |
| 6 | Verbleibende Ladungen (Zahl oben im Werkzeug, falls anwendbar) |



Im Menü „Raumschiffwerkzeuge“ hast du Zugriff auf sämtliche Werkzeuge, die du zur Interaktion mit Planeten und anderen Raumschiffen benötigst. Die Werkzeuge sind nach Kategorien sortiert. Weitere Informationen zu den Kategorien findest du im Spiel in der Spore-Fibel. Um mehr über ein bestimmtes Werkzeug zu erfahren, bewege den Mauszeiger im Spiel darüber.

HINWEIS: Einige Raumschiffwerkzeuge kannst du in Planetennähe oder im interplanetaren Raum nicht benutzen.

- Um ein verfügbares Werkzeug einzusetzen, wähle die zugehörige Kategorie aus. Klicke auf das Werkzeug, das du benutzen möchtest. Falls erforderlich, klicke danach auf ein Ziel auf der Planetenoberfläche.
- Die Schnellasten **1-9** sind bereits den vier Werkzeugkategorien ganz links zugewiesen. Klicke auf die Kategorie und drücke dann die entsprechende Schnellaste, um das Werkzeug auszuwählen. Drücke **STRG + 1-9** für die Kategorien der unteren Reihe.

Gesundheit und Energie

Wenn dein Raumschiff schwer beschädigt wird oder ihm das Sporillium ausgeht, mit dem es betrieben wird, fliege zu deiner Heimatwelt oder einem Verbündeten, um es reparieren oder aufladen zu lassen. Das Fliegen durch die Galaxie und der Einsatz von Werkzeugen benötigen sehr viel Energie. Öffne dein Kommunikationssystem, um die Reparatur oder die Energieaufladung in Auftrag zu geben.

Wenn du so schwer getroffen wirst, dass deine Gesundheit auf Null sinkt, wirst du zurück auf deine nächstgelegene Kolonie transportiert, wo bereits ein Klon deines Schiffes auf dich wartet. Wenn das mal keine voll steile Technologie ist!

HINWEIS: Das Fliegen ohne Energie kostet Gesundheit und kann zum vorzeitigen Ableben führen.

Planetenbesuche

Klicke auf einen Planeten im selben Sternsystem, um ihn zu besuchen. Du kannst ihn dann herzoomen und ein bisschen herumfliegen, um zu sehen, was er landschaftlich hergibt und ob dort zivilisiertes Leben zu finden ist.

Weitere Informationen über das Scannen von Planeten und deinen Frachtraum (einschließlich Entführung und Transport von Objekten findest du im Spiel in der Spore-Fibel.

Sonnensystem-Bildschirm

- | | |
|---|---|
| 1 | Deine Heimatwelt — hier gibt es Neuigkeiten und neue Missionen, und du kannst dein Schiff reparieren und aufladen lassen. |
| 2 | Sonne |
| 3 | Gasriesen kannst du nicht besuchen. |
| 4 | Zielplanet |
| 5 | Orbitringe |



Wenn du über die Planetenoberfläche fliegst, kannst du deine Raumschiffwerkzeuge einsetzen, um mehr Informationen zu erhalten, Proben zu sammeln, zu terraformen und mit Bedrohungen fertigzuwerden. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Raumschiffwerkzeuge* auf Seite 58.

- 🌀 Bewege den Mauszeiger über einen Planeten, um mehr über ihn zu erfahren.
- 🌀 Um in seine Atmosphäre vorzudringen, drücke + oder drehe das Mauseisrad.
- 🌀 Um das Sonnensystem zu verlassen, drücke - oder drehe das Mauseisrad.

Einen Planeten kolonisieren

Um zur vorherrschenden Spezies zu werden, musst du ein Netzwerk von Kolonien aufbauen, das sich über die ganze Galaxie erstreckt. Kolonien erfüllen folgende Funktionen:

Einnahmen	Kolonien können große Mengen Gewürz fördern, aus denen die Spore-Dollars werden, mit denen du dein Reich aufbaust.
Reparieren und aufladen	In jeder von dir kontrollierten Kolonie kannst du dein Raumschiff reparieren und aufladen lassen.
Koloniefahrzeuge	Wenn dein Reich sich in der Galaxie immer weiter ausbreitet, stehen dir vielleicht auch zusätzliche Fahrzeuge zur Verfügung ... Du verbesserst und entwickelst deine Kolonien, die dann automatisch Fahrzeuge bauen. Sie sind ein guter Hinweis darauf, wie erfolgreich deine Kolonien sind.

Wenn du nach Planeten zur Kolonisierung suchst, sollten sie strategisch günstig zu deiner Heimatwelt und anderen Kolonien platziert sein. Große Gewürzvorkommen wären ebenfalls von Vorteil. Sie sollten zudem bewohnbar sein, ohne dass erst allzu große Anstrengungen beim Terraformen nötig sind.

Weitere Informationen zur Gründung von Kolonien, zum Terraformen von Planeten und dem Futternetz findest du im Spiel in der Spore-Fibel.

Weltraumkommunikation

In der Weltraumphase musst du in der Atmosphäre eines Planeten sein, um mit der dort lebenden intelligenten Rasse Kontakt aufnehmen zu können.

Wenn du mit einer Kolonie deines Reichs kommunizierst, kannst du über den Kommunikationsbildschirm dein Schiff reparieren oder aufladen lassen. Du kannst in Kolonien auch einkaufen.

Eintreffende Übertragungen

Manchmal erreichen dich Signale von weit entfernten Kolonien oder außerirdischen Rassen. Du kannst darauf nicht direkt antworten, es handelt sich meist um Aufnahmen, nicht um Live-Übertragungen.

Eintreffende Signale empfängst du im interstellaren Raum. Meist geht ihnen ein besonderer Eintrag im Event-Tagebuch voraus. Klicke im interstellaren Raum auf das Event-Tagebuch, um dein Schiff auf den Stern auszurichten, aus dessen System die Nachricht kommt. Dieser Stern ist mit einem Kommunikationssymbol markiert. Klicke auf den Stern, um eine Antwort zu senden.

Beziehungen

Beziehungen zu pflegen, ist ein wichtiger Bestandteil der Bemühungen um Gleichgewicht in der Galaxie. Duverbesserst deine Beziehungen zu anderen Reichen, indem du für sie Missionen durchführst, ihnen Geschenke machst, auf ihren Planeten Botschaften errichtest, ihnen nach einer Katastrophe hilfst oder sie mit dem Glücksstrahl beglückst. All das erhöht deine Chance, sie auf deine Seite zu ziehen.

Beziehungen verschlechtern sich, wenn du etwas unternimmst, was als feindselig gedeutet werden kann (z. B. ein Angriff auf eine Kolonie). Ist das Reich dir bereits unfreundlich gesinnt, machen Gebietsverletzungen die Sache nur noch schlimmer. Im Kriegszustand können deine Kolonie und deine Heimatwelt jederzeit angegriffen werden.

Strategien

In der Weltraumphase kannst du bei der Interaktion mit anderen Reichen verschiedene Strategien verfolgen: militärisch (Eroberer), wirtschaftlich (Händler), imperial (Kolonist) oder als Artefaktjäger (Entdecker). Das Ziel ist immer das gleiche: andere erobern, um selbst voranzukommen.

Die Grox

Hüte dich vor den Grox! Sie wissen gar nicht, was Beziehungen sind.

Kampf

Bei deinen Abenteuern kannst du auf gewalttätigen Widerstand gegen deine interstellaren Aktivitäten stoßen. Sei's drum!

Im Kampf musst du angreifen und dich gleichzeitig womöglich gegen Dutzende feindlicher Raumschiffe verteidigen. Behalte also stets deine Gesundheits- und Energieanzeige im Auge und achte darauf, dass dir immer genügend Waffen zur Verfügung stehen!

Weitere Informationen über den Kampf gegen Raumschiffe und die Hilfe von Verbündeten findest du im Spiel in der Spore-Fibel.

Militärische Eroberung

Mit jeder Kapitulation einer Kolonie in einem Sternsystem füllt sich die Systemeroberungsleiste ein Stück weiter. Wenn jede Kolonie eines Sternsystems kapituliert hat, gehört dir das gesamte System.

- ☪ Vom Feind besetzte Planeten werden im Systemeroberungsmenü im oberen Bildschirmbereich angezeigt.

Wenn das verteidigende System schließlich zur Kapitulation bereit ist, erscheint im Systemeroberungsmenü der Button „SYSTEM EROBERN“. Klicke auf diesen Button, um mit deinem Feind zu kommunizieren. Du kannst nun seine Kapitulation annehmen, woraufhin du das gesamte System mit allen noch auf den Planeten existierenden Kolonien übernimmst. Wenn dir danach nicht zumute ist, kannst du das Angebot auch ablehnen und sie mit deinen Lasern von den Planeten vertreiben.

HINWEIS: Manche Kolonien werden bis zu ihrem Untergang kämpfen, anstatt sich zu ergeben!

Reparaturen

Um ein beschädigtes Raumschiff zu reparieren, fliege zu einer Kolonie auf einem freundlich gesinnten Planeten und öffne den Kommunikationsbildschirm, wo dir die Optionen für Reparaturen und die Aufladung mit Energie angezeigt werden.

- ☪ Bei der Erkundung kannst du außerdem hin und wieder Mega-Reparatursets und andere nützliche Werkzeuge finden. Diese Werkzeuge befinden sich im Hauptregister deiner Raumschiffwerkzeuge (weitere Informationen dazu findest du auf Seite 58).

Handel

Treibe sowohl mit eigenen Kolonien als auch mit außerirdischen Reichen Handel, damit dein Raumfahrtprogramm weiterhin Erfolg hat.

Wenn deine Beziehungen zu einer außerirdischen Rasse freundlich sind, kannst du mit ihr eine Handelsroute einrichten, um Gewürz zwischen Sternsystemen zu transportieren. Eine funktionierende Handelsroute bedeutet, dass deine Beziehungen zu dieser Rasse sich weiterhin verbessern werden.

Weitere Informationen über Handel, das Einrichten von Handelsrouten und das Kaufen von Sternsystemen findest du im Spiel in der Spore-Fibel.

Sammelobjekte

Überall in der Galaxie verstreut gibt es unfassbar seltene und wertvolle Artefakte. Bei manchen Missionen musst du spezielle Artefakte finden. Dann wieder findest du zufällig eines beim Erkunden eines Planeten. Alle Sammelobjekte können zu beträchtlichen Preisen verkauft werden. Einige sind in Kolonien als Dekorationen aufstellbar.

☞ Andere sind Teil einer Sammlung. Wenn du eine komplette Sammlung hast, bekommst du dafür eine spezielle Plakette und eine besondere Vergütung.

Gewürz

Gewürz ist der begehrteste Rohstoff in der Galaxie. Städte, Kolonien, Fahrzeuge und Raumschiffe werden dadurch mit Energie versorgt. Es macht arme Reiche wohlhabend, korrumpt die Unschuldigen und löst interstellare Kriege aus. Die meisten tun alles, um es zu bekommen, und zahlen jedem viel Geld, der größere Mengen davon hat.

Gewürz gibt es in verschiedenen Farben, die unterschiedlich häufig sind. Jeder Planet hat Gewürz einer bestimmten Farbe, und manche Sternsysteme haben größere Vorkommen als andere.

Du bekommst Gewürz, indem du Kolonien gründest, Handelsrouten einrichtest, Gewürzhändler wirst oder es ahnungslosen Kolonien stiehlst.

Sporepädie

In der Sporepädie kannst du alle deine Kreationen veröffentlichen sowie die Kreationen anderer Spore-Spieler auf der ganzen Welt betrachten. Alle Kreationen in der Sporepädie kannst du in deinem Spiel benutzen.

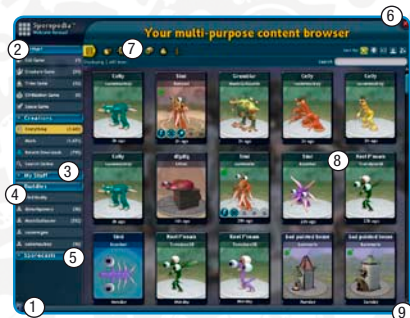
Wenn du eine neue Kreation erstellt hast und dann online gehst, wird sie automatisch auf deine MyCreations-Seite hochgeladen.

HINWEIS: Wenn du kein Benutzerkonto einrichtest und dich nicht in der Sporepädie anmeldest, kannst du auch nicht auf Online-Inhalte zugreifen. Du spielst dann nur mit dem Inhalt, der auf deinem lokalen System installiert wurde, und den von dir erstellten Kreationen.



Sporepädie

- 1 Öffnet die Hilfe Spore-Fibel
- 2 Kurationsressourcen (welche Kreationen im Hauptfenster dargestellt werden)
- 3 Deine Spore-Objekte und Community-Ressourcen
- 4 Deine Freunde
- 5 Sporecasts (weitere Informationen darüber findest du auf Seite 65)
- 6 Sporepädie schließen
- 7 Filter
- 8 Hauptfenster
- 9 Zu nicht sichtbarem Inhalt scrollen



Um die Sporepädie zu öffnen, drücke **B**. Du kannst auch auf das Sporepädie-Symbol in der linken unteren Ecke des Galaxie-Bildschirms oder eines beliebigen Spielbildschirms klicken.

Im Navigationsmenü auf der linken Seite kannst du alle *Spore*-Kreationen in deinem Spiel betrachten, die *Spore*-Community erkunden oder dich im *Spore*-Katalog über neue *Spore*-Spiele informieren. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Spore-Katalog* auf Seite 64.

Du erfährst alles über die neuesten *Spore*-Onlineaktivitäten auf deiner *MeinSpore-Seite* (weitere Informationen dazu findest du auf Seite 64).

Alle im Spiel mitgelieferten Kreationen sind über den Maxis-Sporecast verfügbar. Dieser Sporecast wird regelmäßig aktualisiert. Klicke bei „Kreationen“ auf MAXIS, um ihn aufzurufen.

Du kannst deine *Spore*-Kreationen zu einem Sporecast zusammenstellen, den deine Online-Freunde abonnieren können.

Außerdem kannst du deine *MeinSpore-Seite* konfigurieren. Du kannst dort Kommentare zu deinen Kreationen lesen und veröffentlichen, Online-Events veranstalten oder an welchen teilnehmen sowie die neuesten *Spore*-Nachrichten abrufen.

Finden von Sporepädie-Kreationen

Du findest Kreationen in der Sporepädie über das Kreationen-Register oder durch die Sporecasts, die du abonnieren kannst.

Bewege den Mauszeiger über eine Kreation, um mehr darüber zu erfahren. Um zusätzliche Informationen zu bekommen oder die markierte Kreation zu bearbeiten, klicke auf die Informationsleiste, die erscheint, wenn du den Mauszeiger darüber bewegst.

Mein Spiel

Im Register „Mein Spiel“ im Navigationsmenü auf der linken Seite findest du alle Kreationen, denen du in den einzelnen Phasen des Spiel begegnet bist.

Filtern

Im oberen Bereich des Bildschirms siehst du eine Reihe von Symbolen, die den angezeigten Sporepädie-Inhalt nach Typ der Kreation filtern. Um die verfügbaren Kreationen eines ausgewählten Typs anzuzeigen, klicke auf eins der folgenden Symbole:

Filter-Symbole

1	Alles
2	Zelle
3	Kreatur
4	Gebäude
5	Fahrzeug
6	Pflanze
7	Musik

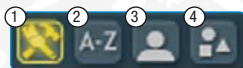



Sortieren

Die angezeigten Kreationen können mit den Werkzeugen in der rechten oberen Ecke sortiert werden.

Symbole

1	Nach Veröffentlichungsdatum
2	Nach Name der Kreation
3	Nach Schöpfer der Kreation
4	Nach Typ der Kreation (nur verfügbar, wenn „Alles“ ausgewählt wurde)



Das folgende Symbol „Bereitgestellt“ ermöglicht das Sortieren danach, welche Kreationen du auf www.spore.com veröffentlicht hast. Es erscheint nur, wenn „Meine Kreationen“ ausgewählt ist: 

Suchen

Mit der Suchfunktion kannst du online nach ausgewählten Inhalten suchen. Wenn du einen Suchbegriff eingibst, werden Namen, Schöpfer und Tags von Kreationen danach durchsucht.

HINWEIS: Es handelt sich um eine Live-Suche. Angezeigte Ergebnisse werden durch den eingetragenen Suchbegriff sofort gefiltert, und zwar immer. Wenn du beispielsweise „aus“ als Suchbegriff eingibst, werden „Auster“ und „Auspuff“ angezeigt, aber nicht „Maus“.

Spore-Community

Deine MeinSpore-Seite ist die Zentrale deiner Verbindung zur Online-Spore-Community. Um sie zu öffnen, klicke im Navigationsmenü auf der linken Seite auf MEINSPORE-SEITE.

Du kannst auch den Spore-Katalog besuchen.

MeinSpore-Seite

Auf der MeinSpore-Seite kannst du deine aktuelle Online-Statistik einsehen. Sie enthält die Gesamtzahl deiner Kreationen und Sporecasts sowie die Zahl der Sporecasts, die du abonniert hast. Außerdem erfährst du, was es Neues gibt, und kannst kommende Events planen.

☞ Du kannst ein Bild als Avatar auswählen oder hochladen. Weitere Informationen dazu findest du auf www.spore.com.

Spore-Katalog

Über den Spore-Katalog kannst du die neuesten *Spore*-Inhalte bekommen, wie etwa neue Kreationen und Features.

☞ Um nicht sichtbaren Inhalt einzusehen, benutze die Scroll-Leisten.

Erfolge

Sieh dir die verschiedenen Meilensteine deiner *Spore*-Spielkarriere noch einmal an.

Freunde

Über die Sporepädie kannst du Online-Freunde finden und ihre Sporecasts abonnieren. Wenn du einen Sporecast abonnierst, ist es wahrscheinlicher, dass die Kreationen darin irgendwann auch in deinem Spiel auftauchen.

Weitere Informationen darüber, wie du einen Freund findest, stehen im Spiel in der Spore-Fible, im Abschnitt Bereitstellen.

Sporecasts

Ein Sporecast ist eine Sammlung von Kreationen, die von dir, Maxis oder einem anderen Spieler des Spore-Universums erstellt wurden. Du kannst Sammlungen zusammenstellen, die ein besonderes visuelles Thema haben, bestimmte Funktionen erfüllen oder im Spiel gefunden wurden.

- ☞ Das Abonnieren eines Sporecast erhöht die Chance, dass Inhalt daraus in deinem Spiel auftaucht.

HINWEIS: Du bist automatisch Abonnent des Maxis-Sporecasts. Dieser Sporecast enthält sämtliche von Maxis erstellten Kreationen und Updates.

Weitere Informationen über Sporecast findest du im Spiel in der Spore-Fible, im Abschnitt Bereitstellen.

Tipps zur Leistung

Probleme bei der Ausführung des Spiels

- ☞ Vergewissere dich, dass dein System die Mindestvoraussetzungen des Spiels erfüllt und du aktuelle Grafik- und Soundtreiber installiert hast.

Hast du eine NVIDIA-Grafikkarte, findest du aktuelle Treiber auf der Website **www.nvidia.de**. Aktuelle Treiber für ATI-Grafikkarten kannst du von der Website **ati.de** herunterladen.

- ☞ Für PC: Spielst du die DVD-Version des Spiels, installiere DirectX von der DVD. Du findest die ausführbare Datei im DirectX-Ordner im Stammverzeichnis der DVD. Wenn du über einen Internetzugang verfügst, kannst du die aktuelle Version von DirectX von der Website **www.microsoft.de** herunterladen.

Allgemeine Tipps zur Fehlerbehebung

- ☞ Für PC: Wird der AutoPlay-Bildschirm nach dem Einlegen der DVD nicht automatisch eingeblendet, rechtsklicke im Arbeitsplatz-Fenster (oder Computer-Fenster unter Windows Vista™) auf dein DVD-Laufwerk und wähle im nun erscheinenden Menü „AutoPlay“ (oder „Automatische Wiedergabe öffnen ...“ unter Windows Vista™).
- ☞ Läuft das Spiel langsam, verringere im Optionen-Menü die Qualität einiger Sound- und Grafikeinstellungen. Die Verringerung der Bildschirmauflösung kann sich ebenfalls positiv auf die Spielleistung auswirken.
- ☞ Um die Leistung zu optimieren, solltest du im Hintergrund ausgeführte Programme (mit Ausnahme des EADMs, sofern vorhanden) schließen.

Internet-Probleme

Um Leistungsprobleme bei Internetspielen zu vermeiden, solltest du alle Filesharing-, Streaming Audio- und Chat-Programme vor dem Start des Spiels schließen. Diese Anwendungen können einen Großteil der Bandbreite beanspruchen und Lags oder unerwünschte Effekte verursachen.

Möchtest du über die Internetverbindung eines Unternehmens spielen, wende dich bitte an deinen Netzwerkadministrator.

Kunden-Support

Treten mit diesem Spiel Probleme auf, wende dich an den Kunden-Support von EA.

Die Datei EA-Hilfe enthält Lösungen und Antworten auf typische Probleme bei der Ausführung des Spiels.

Öffnen der EA-Hilfedatei (Spiel bereits installiert):

Klicke als Benutzer von Windows Vista™ bitte unter **Start > Spiele** das Spielsymbol mit der rechten Maustaste an und wähle aus dem Dropdown-Menü den entsprechenden Support-Link.

Verwendest du eine frühere Version von Windows™, klicke bitte unter **Start > Programme** (oder **Alle Programme**) im Menü des Spiels auf Kundendienst.

Öffnen der EA-Hilfedatei (Spiel nicht installiert):

1. Lege die Spiel-DVD in dein DVD-ROM-Laufwerk ein.
2. Doppelklicke auf das Arbeitsplatz-Symbol (oder Computer-Symbol unter Windows Vista™) auf deinem Desktop. (Unter Windows XP musst du möglicherweise zunächst auf **Start** und dann auf "Arbeitsplatz" klicken).
3. Rechtsklicke auf das DVD-ROM-Laufwerk und wähle **ÖFFNEN**.
4. Öffne die Datei **Support > EA Help > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Treten weiterhin Probleme auf, wende dich an den Technischen Support von EA:

EA-Support im Internet

Wenn du über einen Internetzugang verfügst, erreichst du den Technischen Support von EA auf folgender Website:

www.electronicarts.de

Hier findest du Informationen über DirectX, Controller, Modems und Netzwerke sowie Hinweise zur Leistung und regelmäßigen Systemwartung. Unsere Website enthält aktuelle Informationen zu häufig auftretenden Problemen, spielspezifische Informationen und häufig gestellte Fragen (FAQs). Dieselben Informationen verwenden unsere Support-Techniker bei der Behebung auftretender Leistungsprobleme. Die Support-Website wird täglich aktualisiert. Suche also immer zuerst auf der Website nach Antworten auf dringende Fragen.

Kontaktinformationen

Wenn du keinen Internetzugang hast oder lieber persönlich mit einem Techniker sprechen möchtest, steht dir unser Kundendienstteam zur Verfügung.

Electronic Arts Hotline Übersicht

Die Servicernummern für Kunden aus Deutschland:

09001 – 20 25 20

(0,25 € pro Minute)

für technische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.–Fr. 14.00–19.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

09001 – 30 25 30

(1,25 € pro Minute aus dem deutschen
Festnetz, ggf. abweichende Preise
aus dem Mobilfunk)
für spielerische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.–Fr. 11.00–20.00 Uhr
und Sa. 11.00–20.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Die Servicernummern für Kunden aus Österreich:

0900 – 160 651

(0,45 € pro Minute)

für technische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.–Fr. 14.00–19.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0900 – 37 37 62

(1,08 € pro Minute)

für spielerische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.–Fr. 11.00–20.00 Uhr
und Sa. 11.00–20.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Die Servicernummern für Kunden aus der Schweiz:

0900 – 900 998

(1,19 CHF pro Minute)

für technische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.–Fr. 14.00–19.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0900 – 77 66 77

(2,00 CHF pro Minute)

für spielerische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.–Fr. 11.00–20.00 Uhr
und Sa. 11.00–20.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

HINWEIS:

Bitte erstelle, bevor du uns anrufst, einen DirectX-Diagnosebericht deines PCs,
um uns die Problemdiagnose zu erleichtern:

Klicke dazu auf **Start > Ausführen...** und gib **"dxdiag"** ein.

Klicke auf OK und nach der Erstellung des Berichtes auf **ALLE INFORMATIONEN SPEICHERN...**
und lege den Bericht auf deinem Windows-Desktop ab.

Die Hotline-Nummern können nur erreicht werden, wenn keine Sperre für 0190er-Nummern aktiviert ist.

Gewährleistung

HINWEIS: Die folgenden Gewährleistungen beziehen sich lediglich auf Einzelhandelsprodukte. Diese Gewährleistungen gelten nicht für Produkte, die über EA Store oder Drittanbieter erworben wurden.

Garantie

Electronic Arts übernimmt für die von ihr vertriebenen Produkte eine Garantie von 24 Monaten ab Kaufdatum (Kassenbon).

Innerhalb der Garantiezeit beseitigt Electronic Arts unentgeltlich Mängel des Produktes, die auf Materialfehler des Datenträgers beruhen, durch Umtausch oder Reparatur.

Als Garantienachweis gilt der Kaufbeleg. Ohne diesen Nachweis kann ein Umtausch oder eine Reparatur nicht kostenlos erfolgen.

Im Garantiefall gibst du bitte den vollständigen Datenträger in der Originalverpackung mit dem Kassenbon und unter Angabe des Mangels an deinen Händler.

Der Garantiefall ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

Package Cover Illustration: Cinco Design

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Maxis and SPORE are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. RenderWare is a trademark or registered trademark of Criterion Software Ltd. Portions of this software are Copyright 1998-2008 Criterion Software Ltd. and its Licensors. All other trademarks are the property of their respective owners. This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>). This product also contains software written by Eric Young (ey@cryptsoft.com). See the SPORE OpenSSL License file for applicable copyright notices, terms and conditions of use, and disclaimers.

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

Cider C/C++ runtime components (msvcrt.dll, msvcrt71.dll, and msvcrt71.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/>

MXXO16O5658MT