

SPORE™



Advertencia acerca de la epilepsia

Lea esta advertencia antes de utilizar este videojuego o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida del conocimiento) al exponerse a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Recomendamos que los padres supervisen a sus hijos mientras utilizan los videojuegos. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, mientras utiliza un juego de videojuego, deje INMEDIATAMENTE de utilizar el sistema y consulte a su médico.

Precauciones que deben tomarse durante la utilización

- 🌀 No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como lo permita la longitud del cable.
- 🌀 Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- 🌀 Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido suficiente.
- 🌀 Asegúrese de que la habitación donde está jugando esté bien iluminada.
- 🌀 Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos por cada hora que juegue a un videojuego

cómo instalar el juego

NOTA: Para consultar los requisitos del sistema, visita www.spore.com/systemrequirements.html.

NOTA: Si ya has instalado antes el juego independiente *Spore™ Creature Creator*, deberás desinstalarlo para poder instalar la versión completa de *Spore™*. Todas tus creaciones se conservarán en la carpeta **Mis Documentos** (o en **Documentos** en el caso de Windows Vista™) \Mis Creaciones Spore\Criaturas.

Para instalar en un PC (usuarios de disco):

Coloca el disco en la unidad y sigue las indicaciones que aparecen en pantalla.

Una vez el juego haya sido instalado, debes localizarlo mediante el menú **INICIO** para poder iniciarlo.

En Windows Vista™ los juegos se encuentran en el menú **Inicio > Juegos** y en anteriores versiones de Windows™ en el menú **Inicio > Programas** (o **Todos los programas**).

Para instalar en un PC (usuarios de EA Store):

NOTA: Si quieres obtener más información sobre las compras por descarga directa de EA, visita www.eastore.ea.com y haz clic en **MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS** (MÁS SOBRE LAS DESCARGAS DIRECTAS).

Una vez descargado el juego con el EA Download Manager, haz clic en el icono de instalación que verás y sigue las indicaciones de pantalla.

Inicia el juego (cuando lo hayas instalado) directamente con el EA Download Manager.

NOTA: Si ya has comprado un juego y te gustaría instalarlo en otro ordenador, descarga e instala en primer lugar el EA Download Manager en el otro ordenador, a continuación ejecuta dicha aplicación e inicia sesión con tu cuenta de EA. Selecciona tu juego entre los que aparecen en la lista y haz clic en el botón **Iniciar** para descargarlo.

Uso de parches para Spore

A veces, los jugadores de PC tendrán la posibilidad de parchear o actualizar el juego para corregir errores, mejorar su funcionamiento, etc. Para recibir avisos automáticos cuando haya parches disponibles para el juego, debes haber instalado antes el EA Download Manager (EADM). Puedes hacerlo durante el proceso de instalación de Spore, o en cualquier otro momento si descargas e instalas EADM desde www.eastore.ea.com.

EADM requiere registro online, que podrás realizar desde el juego.

inicio del juego

Te recomendamos que registres el juego cuando inicies Spore. Si lo haces, podrás compartir contenidos de Spore creados por ti, acceder a los que creen otros jugadores y estar al tanto de posibles parches, actualizaciones y muchas cosas más.

ES IMPRESCINDIBLE TENER UNA CONEXIÓN A INTERNET, AUTENTICARSE ONLINE Y ACEPTAR EL ACUERDO DE USUARIO FINAL PARA PODER JUGAR. PARA ACCEDER A LAS CARACTERÍSTICAS ONLINE, DEBES REGISTRARTE CON EL NÚMERO DE SERIE QUE SE PROPORCIONA. SOLO SE PERMITE UN REGISTRO POR JUEGO.

LAS CONDICIONES Y TÉRMINOS DEL SERVICIO DE EA Y LAS ACTUALIZACIONES DEL MISMO SE ENCUENTRAN EN WWW.EA.COM. PARA REGISTRARTE EN LÍNEA DEBES TENER MÁS DE 13 AÑOS.

EA PUEDE DEJAR DE PRESTAR EL SERVICIO EN LÍNEA 30 DÍAS DESPUÉS DE PUBLICAR UN AVISO EN WWW.EA.COM.

Para iniciar Spore (con el disco dentro de la unidad):

1. Cierra todos los programas y procesos que se estén ejecutando (para obtener más información, consulta *Consejos sobre el rendimiento* en la página 66).
2. **Para PC:** En Windows Vista™ los juegos se encuentran en el menú **Inicio > Juegos** y en anteriores versiones de Windows™ en el menú **Inicio > Programas** (o **Todos los Programas**).
NOTA: En el estilo de menú clásico de Windows Vista, los juegos se localizan en el menú **Inicio > Programas > Juegos > Explorador de juegos**.
3. En la pantalla de registro, puedes acceder con tu cuenta de ea.com o crear una nueva, y a continuación introducir el nombre de Spore que tú elijas.
NOTA: Necesitas crear un nombre de usuario y contraseña para acceder al contenido online polinizado.
4. Aparecerá la pantalla de la galaxia (consulta la página 6). Haz clic en un planeta para iniciar una nueva partida (también puedes elegir la opción **CREAR** para acceder a los creadores).
5. Selecciona tu estrella de inicio (y, con ella, tu planeta de origen).
6. La primera vez que emprendas tu viaje, lo harás en el estadio de célula. En las siguientes partidas nuevas que inicies, podrás empezar desde cualquier estadio de los que ya hayas pasado en otra partida guardada.
7. Escribe el nombre de tu planeta, ajusta el nivel de dificultad y haz clic en la flecha derecha. Para más información, consulta *Tu viaje evolutivo* en la página 7.
8. Podrás empezar a jugar después de la secuencia introductoria

- | | |
|---|--------------|
| 1 | Célula |
| 2 | Criatura |
| 3 | Tribu |
| 4 | Civilización |
| 5 | Espacio |



índice

| | |
|----|-----------------------------------|
| 2 | COMO INSTALAR EL JUEGO |
| 3 | INICIO DEL JUEGO |
| 4 | ÍNDICE |
| 6 | CONTROLES COMUNES |
| 6 | BIENVENIDO A SPORE™ |
| 13 | AJUSTES |
| 14 | DESATA TU DESBORDANTE CREATIVIDAD |
| 14 | CREADORES DE SPORE |
| 32 | PLANIFICADORES |
| 36 | ESTADIO DE CÉLULA |
| 39 | ESTADIO DE CRIATURA |
| 44 | ESTADIO DE TRIBU |
| 49 | ESTADIO DE CIVILIZACIÓN |
| 54 | ESTADIO DEL ESPACIO |
| 62 | SPOREPEDIA |
| 66 | CONSEJOS SOBRE EL RENDIMIENTO |
| 66 | ATENCIÓN AL CLIENTE |
| 68 | GARANTÍA |

SPORE™

¡Quedate en el juego y regístrate con EA!

Crea una cuenta de usuario de EA y registra este juego para recibir códigos de EA para trucos y pistas gratis: ¡es fácil y rápido!

Puedes registrarlo durante el proceso de instalación o a través del acceso del registro electrónico que se encuentra en el menú INICIO. ¡También puedes visitar nuestra página web en www.gamereg.ea.com regístrate hoy mismo!

NOTA: Si registras este juego en la cuenta de usuario de EA, se guarda una copia del número de serie del juego en los datos de "Mi cuenta" EA y podrás comprobarla en cualquier momento si la necesitas.

www.spore.com



controles comunes

| Acción | Control |
|---|-----------------------------|
| Moverse hacia adelante, atrás, izquierda y derecha | W/S/A/D o teclas del cursor |
| Pausa | P o ~ |
| Omitir reproducción de escena y acceder al menú Ajustes | ESC |
| Hacer captura de pantalla | C |
| Alternar captura de películas | V |
| Alternar vista de la guía de SPORE | H |
| Alternar vista de historia | T |
| Alternar vista de Sporepedia | B |
| Abrir "Mi colección" (estadio de célula) o abrir el historial de misiones (del estadio de tribu al del espacio) | L |
| Guardar partida | CTRL + S |

NOTA: Para obtener una lista completa de los atajos del teclado, visita www.spore.com.

bienvenido a Spore™

Spore es tu propio universo personal. En este universo puedes crear vida y hacerla evolucionar, fundar tribus, construir civilizaciones y hasta esculpir mundos enteros. El universo de *Spore* está formado por cinco estadios que corresponden a los distintos estadios de la evolución: célula, criatura, tribu, civilización y espacio. Cada estadio plantea distintos retos y objetivos. Empiezas a vivir como una célula diminuta y vas pasando por diversos estadios de tu viaje hasta convertirte en un dios de la galaxia. Cuando avances a un estadio en una partida guardada, desbloquearás el acceso a él para las sucesivas partidas. En *Spore* también tienes a tu disposición una serie de herramientas de creación. Puedes acceder a dichas herramientas mediante el botón CREAR, en la pantalla de la galaxia, y crear así hasta el último aspecto de tu universo, tus criaturas, tus vehículos, tus edificios y hasta tus naves espaciales. Cuando guardes tu creación, ésta se almacenará en la Sporepedia y podrás acceder a ella cuando juegues en cualquiera de los estadios.

Pantalla de la galaxia

- 1 Empezar una nueva partida
- 2 Acceder a los creadores de Spore
- 3 Comparte tus creaciones
- 4 Cargar una partida guardada
- 5 Ver opciones
- 6 Abrir la Sporepedia
- 7 Iniciar o cerrar sesión



Desde la pantalla de la galaxia, puedes empezar una nueva partida o pasar a los creadores de Spore, donde podrás crear el contenido que poblará el ecosistema, la civilización, etc. de un planeta.

- ☛ Para ir directamente a los creadores de Spore, haz clic en CREAR. Selecciona el creador de Spore que quieras iniciar. Para más información, consulta *Creadores de Spore*, en la pág. 14.

Tu viaje evolutivo

Empiezas la gran aventura de la vida como polizón en la estela de un cometa hacia el planeta que acabas de bautizar. Por suerte, las condiciones del planeta son idóneas para que estalle la vida en el caldo primordial. Por desgracia para ti, ese estallido supone que hay mucha competencia para ver qué especie se adueña del agua.

Y la sangrienta competición no parará cuando evoluciones hasta llegar a tierra... Durante los cinco estadios de Spore, se trata de sobrevivir y adaptar tu especie para que vaya un paso, una herramienta o un arma por delante de las demás. Queda en tus manos decidir si la criatura jugará con tranquilidad o con dureza a medida que avance y evolucione. ¿Tu simple ameba conseguirá dominar la galaxia algún día?

- ☛ Para más información sobre el comienzo en el estadio de célula y cómo avanzar por otros estadios, consulta *Inicio del juego*, en la pág. 3.

NOTA: Una vez hayas completado un estadio en una partida podrás comenzar cualquier partida nueva en ese estadio.

Guardar

Solo puedes guardar la partida cuando estés jugando en el estadio de criatura, de tribu, de civilización o del espacio.

- ☛ Para ello, haz clic en botón de opciones mientras estés jugando. Haz otro clic en el icono del disco. La partida quedará guardada.

NOTA: Cuando juegues en el estadio del espacio, solo podrás guardar la partida mientras estés en la vista solar o en la interstelar. Cuando estés en la vista del planeta, el guardado queda desactivado.

Cargar

Puedes cargar partidas mediante la pantalla de la galaxia.

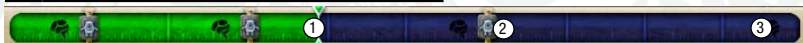
- ☛ Para cargar una partida guardada, haz clic en el planeta azul –que es tu mundo– en la pantalla de la galaxia. La partida quedará guardada.

Seguimiento de los avances

Cada estadio contiene una serie de objetivos o misiones que, de cumplirlos, te ayudarán a completarlo. En el transcurso de un estadio puedes hacer un seguimiento de los avances realizados en la consecución de objetivos concretos para completarlo.

Barra de avances

- | | |
|---|--|
| 1 | Avances hasta el momento |
| 2 | Hito |
| 3 | Llena la barra de avances para avanzar |



En la parte inferior de la pantalla puedes seguir los progresos que has hecho en cada estadio mediante la barra de avances. A medida que consigas objetos o logres hitos, la barra se llenará. Cuando esté llena del todo, podrás optar por avanzar al estadio siguiente.

- ☛ En cada estadio, la barra de avances se llena completando con éxito una clase distinta de tareas, como conquistar una tribu o hacerse amigo de una especie.

Minifichas de objetivos

En la esquina superior izquierda de la pantalla de juego, verás y podrás repasar las minifichas de objetivos. Estas fichas indican el estado en el que te encuentras respecto a la finalización del objetivo indicado.

- ☛ Para revisar el historial de misiones, que contiene todos tus objetivos, pulsa L o haz un clic en el botón “Mis colecciones” y otro en la pestaña del historial de misiones.

Mi Colección

En esta ventana puedes repasar distinta información, dependiendo del estadio en el que estés jugando:

- ☛ En el estadio de célula muestra todas las partes que hayas recogido. En el estadio de criatura muestra tus misiones, además de todas las partes que hayas recogido.

- ☛ En el estadio de tribu muestra tus misiones, además de todas las herramientas y accesorios que hayas recogido.
- ☛ En el estadio de civilización, solo muestra tus misiones.
- ☛ En el estadio del espacio, muestra las misiones, además de las medallas, rarezas y herramientas.

NOTA: Puede que algunas pestañas no estén disponibles en el estadio de tu partida en curso.

- ☛ Para cerrar la ventana “Mi colección”, haz clic en el icono X, en la esquina superior derecha.

Historial de misiones

En el historial de misiones puedes repasar información detallada sobre todos los objetivos y misiones que estén abiertas en ese momento. También puedes examinar la gloriosa historia de tus misiones y conquistas.

- ☛ Para borrar una misión en el estadio del espacio, selecciónala en la lista y haz clic en el icono del cubo de basura .

Medallas

En esta pestaña puedes revisar todas las medallas que has reunido para cada rango conseguido.

- ☛ Para ver una lista de las medallas reunidas, haz clic en el rango apropiado y pon el cursor encima de la medalla para examinarla.


Rarezas

En esta pestaña verás todos los artefactos raros que hayas encontrando durante tus aventuras.

Herramientas

En esta pestaña puedes revisar todas las herramientas (y sus atributos) que has reunido en cada estadio del juego. Para obtener más información sobre una herramienta, selecciónala.

Historia

A medida que avanzas por cada estadio de Spore, se guarda una historia personal de tu recorrido generacional. Haz clic en el icono de historia  en el extremo de la barra de avances, para revisar el seguimiento de tus acciones y elecciones evolutivas.

Pantalla de la historia

- | | |
|---|--|
| 1 | Comportamiento del proceso de creación en el transcurso del tiempo |
| 2 | Hito o acontecimiento |
| 3 | Hacer clic para ver la historia de los estadios que ya hayas completado. |
| 4 | Reloj del juego |
| 5 | Hacer clic para cerrar la historia |
| 6 | Usar la barra de desplazamiento o mover la rueda del ratón para ver más de la cronología |
| 7 | Ficha de rasgo |
| 8 | Habilidades de efecto |

- ☛ Para alternar la vista de la historia, pulsa T.



Consecuencias












La evolución es un viaje en el que las elecciones y acciones que haces en un estadio del juego tendrán consecuencias en estadios posteriores. El camino que tomes como célula microscópica, por ejemplo, afectará a tus habilidades como criatura. Tus actos tienen repercusiones que llegan muy lejos en el futuro de tu especie.

En cada estadio de la senda de tu evolución harás elecciones que determinarán tus rasgos. Éstos te proporcionan habilidades únicas que servirán a tus futuras generaciones. Estas habilidades de efecto se muestran en cada estadio, justo encima de la barra de avances.










Las tablas que hay a continuación indican qué rasgos puedes determinar en cada estadio y las habilidades de efecto que dichos rasgos activan en cada uno de los estadios siguientes.

Para saber lo que hace una habilidad en concreto, pon el cursor encima de ella.







Estadio de célula

| Rasgo | Habilidades de efecto en el Estadio de Criatura | Habilidades de efecto en el Estadio de Tribu | Habilidades de efecto en el Estadio de Civilización | Habilidades de efecto en el Estadio del Espacio |
|---|--|---|---|--|
| Carnívora: Las células carnívoras consumen principalmente carne en su dieta. |  Rugido Furioso |  Trampas |  Invulnerabilidad |  Traficante de poder |
| Herbívora: Las células herbívoras consumen principalmente materia vegetal en su dieta. |  Canción de sirena |  Tormenta refrescante |  Aura curativa |  Animal Social |
| Omnívora: Las células omnívoras comen cualquier tipo de comida disponible. |  Convocar manada |  Pez volador |  Bomba estática |  General amable |

Estadio de criatura

| Rasgo | Habilidades de efecto en el Estadio de Tribu | Habilidades de efecto en el Estadio de Civilización | Habilidades de efecto en el Estadio del Espacio |
|--|---|---|--|
| Depredador: Las criaturas depredadoras se pasan la vida buscando presas. Preferirían extinguir a toda una especie antes que “bailar” o “encantar”. |  Bombas ígneas |  Bomba poderosa |  Primer espécimen |
| Social: Las criaturas sociales están buscando constantemente nuevas amistades y aliados. Conocer a una nueva especie es lo mejor que les puede pasar. |  Fuegos artificiales |  Santón diplomático |  Actuación agradable |
| Adaptable: Las criaturas adaptables tienen muchos amigos y muchos enemigos. Toman decisiones basándose en la situación actual. |  Señor de las bestias |  Sobornar |  Demonio de la velocidad |

Estadio de tribu

| Rasgo | Habilidades de efecto en el Estadio de Civilización | Habilidades de efecto en el Estadio del Espacio |
|--|---|--|
| Agresivo: Las tribus agresivas intentan exterminar a sus competidores. Atacan sin piedad y acaparan todos los recursos para ellas. |  Bomba multiuso |  Traficante de armas |
| Amistoso: Las tribus amistosas comprenden la importancia del trabajo en equipo. Forman alianzas con otras tribus para compartir recursos y prosperar. |  Nube negra |  Saludo cortés |
| Diligente: Las tribus diligentes viven el momento: atacan o forman alianzas cuando es necesario. Son excelentes aliados, pero ten cuidado. |  Guerra propagandística |  Locura colonial |

Estadio de civilización

| Rasgo | Habilidades de efecto en el Estadio del espacio |
|---|---|
| Militar: Las civilizaciones militares se alimentan de las armas y la fuerza. Utilizarán cualquier recurso disponible para destruir a otras naciones. | ✂ Fuera piratas |
| Económica: Las civilizaciones económicas utilizan el dinero y las rutas comerciales para influir en otras naciones. Hacen alianzas, pero normalmente son ellos los más beneficiados. | 💰 Erudito de la especia |
| Religiosa: Las civilizaciones religiosas explotan el poder de las palabras y las ideas para que otras naciones adopten su forma de pensar. | 🌿 Guardián verde |

Estadio del espacio

En el estadio del espacio los rasgos que hayas adquirido durante la historia de tu raza jugarán un papel importante en la conformación de una filosofía que determinará la facilidad con la que utilices ciertas tácticas en la exploración de la galaxia. Esta filosofía también determina las herramientas únicas de las que dispone tu imperio.

Tendrás disponibles estas herramientas cuando entres en el estadio del espacio y las encontrarás en las herramientas del espacio. Dichas herramientas se indican con un reborde especial en su icono.

No obstante, la filosofía de tu raza no está grabada en piedra. Si encuentras a otra cuya filosofía te intrigue, puedes decidirte a adoptar sus beneficios. Acepta una misión que explore la filosofía de esta raza y ganarás la capacidad de cambiar.

| Rasgo | Habilidades de efecto en el Estadio del espacio |
|--|---|
| Bardo: Los bardos son los sociables y extrovertidos animadores del cosmos. La galaxia es su patio de recreo personal. | 🎵 Canción balsámica |
| Ecologista: Los ecologistas son los protectores de la naturaleza. Las especies que intentan explotar los recursos de la galaxia y corromperla deben ser exterminadas. | 🦋 Aspiradora de safari |
| Zelote: Los zelotes están convencidos de que sus creencias son la única verdad que importa. Aquellos que no opinen igual no merecen existir en esta galaxia. | 🔥 Frenesí fanático |
| Diplomático: Los diplomáticos son negociadores que resuelven problemas. La comunicación abierta entre especies es la única forma de traer la paz a la galaxia. | 🤝 Adhesión estática |
| Científico: Los científicos son calculadores y utilizan la lógica. La galaxia existe para ser estudiada y comprendida. | 📡 Onda de gravedad |

| | |
|---|------------------------------|
| Comerciante: Los comerciantes buscan el beneficio. Solo son leales a la todopoderosa esporeta. | 💰 Inyección monetaria |
| Chamán: Los chamanes consideran que un vínculo común une a todo lo que está vivo. La galaxia entera existe dentro de todos nosotros. | 🎫 Billete de vuelta |
| Guerrero: Los guerreros toman lo que quieren y nunca piden permiso. La galaxia es un premio que pertenece al más fuerte. | 🏆 Patente de corso |
| Visitante: Los visitantes quieren probar un poco de todo. La galaxia es inmensa y quieren experimentarla en toda su extensión. | Nada. |
| Caballero: Los caballeros son nobles guerreros que luchan por hacer lo correcto, no por un interés personal. La paz solo llegará a la galaxia cuando el mal haya sido derrotado. | 📞 Llamar Mini-tú |

Opciones

Desde la pantalla de la galaxia o en el juego, puedes acceder al menú de opciones haciendo clic en su icono 🗖 en la esquina inferior izquierda.

NOTA: Las opciones Catalejo y Vetar no son accesibles cuando estés en el estadio de célula, en cualquier creador o en la pantalla de la galaxia.

ajustes

Desde el menú Ajustes podrás cambiar varios ajustes: Gráficos, Sonido, Capturas y Online, además de ver los créditos. Casi todas las opciones de este menú se explican por sí mismas. Las que necesitan de una descripción más detallada, se explican a continuación.

Ajustes gráficos

En función de las capacidades de tu ordenador, Spore configurará los ajustes gráficos para equilibrar el rendimiento con la calidad de imagen. No obstante, si encuentras que el juego está funcionando con lentitud o si quieres probar ajustes diferentes, puedes hacerlo desde este menú.

NOTA: Cambiar el tamaño de pantalla puede afectar al rendimiento y requiere que se reinicie el juego.

🔧 Para restablecer los ajustes por defecto del juego, haz clic en PREDETERMINADOS.

Ajustes del juego y de las capturas

En el panel de ajustes del juego y ayuda puedes alternar la vista de estos tutoriales, consejos y desplazamiento por los bordes durante el juego.

Capturas de pantalla

Puedes capturar escenas de Spore durante el juego o en el modo Prueba de movimiento en los creadores de Spore.

Durante la partida, puedes hacer capturas de imágenes o rodar vídeos de la acción.

Para hacer una captura de pantalla, pulsa **C**. El archivo PNG capturado se guardará en el directorio siguiente: **Mis documentos** (o **Documentos**)\Mis Creaciones Spore\Fotos.

Películas

Para filmar un vídeo, pulsa **V** para empezar a rodar y pulsa **V** de nuevo para detener la captura. La película capturada se guardará en el directorio siguiente: **Mis Documentos** (o **Documentos**)\Mis Creaciones Spore\Películas. Para más información sobre las capturas en los creadores de *Spore*, consulta *Modo Prueba de movimiento*, en la pág. 25.

Ajustes Online

Accede a los diversos ajustes online o cierra sesión si quieres iniciarla como un usuario distinto.

Preguntar al iniciar

Si está seleccionado, se te pedirá que inicies tu sesión online cada vez que inicies *Spore*.

Iniciar sesión en You Tube

Si está seleccionado, iniciarás sesión automáticamente en YouTube cuando lo hagas en *Spore*, lo cual te permitirá publicar películas.

Solo contenido de colegas

Si está seleccionado, tu Sporepedia solo se polinizará con el contenido proporcionado por tus colegas online.

desata toda tu desbordante creatividad

Hay dos herramientas principales para explorar tu vertiente creativa y llenar tu universo de *Spore* con creaciones increíbles. Los creadores de *Spore* te permiten construir de todo, desde una simple célula a una nave espacial alucinante. Los planificadores te permiten diseñar la aldea de tu tribu, una ciudad o una colonia espacial como quieras.

creadores de spore

Los creadores de *Spore* son el juego de herramientas que tienes para crear todo lo imaginable en el mundo de *Spore*, desde células a naves espaciales, pasando por criaturas y muchas más cosas. Los creadores de *Spore* comparten muchos elementos, pero también tienen algunas diferencias. Puedes acceder a cualquiera de ellos desde la pantalla de la galaxia o acceder al creador propio de cada estadio cuando estés jugando en él.

Para abrir un creador de Spore durante la partida:

- En los estadios de célula y de criatura, aparéate con otro miembro de tu especie.
- En el estadio de tribu, pon el cursor encima de la choza de la tribu para acceder al planificador tribal.
- En el estadio de civilización, pon el cursor encima del ayuntamiento para acceder al planificador urbano.
- En el estadio del espacio, pon el cursor encima del ayuntamiento de cualquiera de tus colonias para acceder al planificador de colonias.

También puedes acceder a cualquiera de los creadores de *Spore* desde la Sporepedia. Selecciona cualquier creación de *Spore* haciendo un clic en ella y otro en el botón del creador que aparecerá. La siguiente pantalla del creador de criaturas ilustra alguno de los elementos más comunes a todos los creadores de *Spore*.

Creadores de Spore

- 1 Categorías de partes
- 2 Opciones
- 3 Acceso a la Sporepedia (pág. 62)
- 4 Fondos disponibles
- 5 Modo Construcción (pág. 28)
- 6 Modo Prueba de movimiento, de estar disponible (pág. 25)
- 7 Modo Pintura (pág. 18)
- 8 Medidor de complejidad
- 9 Medidores de salud y de otras características
- 10 Controles de aumento y reducción de imagen y de rotación de cámara
- 11 Nombre de la creación
- 12 Deshacer y rehacer
- 13 Compartir nueva creación: Publicar en la Sporepedia la creación guardada



- 14 Guardar (solo está disponible si entras en el creador de *Spore* desde la pantalla de la galaxia)
- 15 Empezar una nueva creación (solo está disponible si entras en el creador de *Spore* desde la pantalla de la galaxia)
- 16 Salir sin guardar
- 17 Guardar la creación y salir

En el primer plano de la tarima, puedes ver la creación en su última forma antes de enviarla al gran y ancho mundo.

☛ Puedes ajustar la perspectiva de la cámara sobre tu creación. Consulta *La cámara*, mas abajo.

Controles de cámara de los creadores de Spore

Mover la cámara es fácil. Estos controles funcionan en los tres modos de los creadores de *Spore*: Construcción, Prueba de movimiento y Pintura.

Con los botones de la interfaz:

- ☛ Rota la cámara alrededor de tu creación.
- ☛ Acerca y aleja la cámara.

Con el ratón:

Haz clic derecho y arrastra sobre el fondo para rotar la cámara alrededor de la creación. Mantén pulsada la tecla **MAYÚS** y mueve la rueda central del ratón para acercar o alejar la imagen.

Con el teclado:

Las teclas **+** y **-** aumentan y reducen la imagen. Las teclas **,** y **.** rotan la cámara alrededor de la creación.




Ponerle un nombre a tu creación

No puedes dejar a tu creación suelta por el mundo sin un nombre.

1. Haz clic en el recuadro de texto "Ponle un nombre a tu creación" que hay en la parte central de la pantalla. .
2. En la ventana emergente, introduce un nombre para tu creación.
3. Para describirla, puedes incluir una breve semblanza en la que expliques los grandes logros de tu creación.

4. En el campo “Marcador” introduce una o dos palabras identificativas separadas con comas, que serán los términos de búsqueda que os ayudarán, a ti y a los demás jugadores, a buscar creaciones en www.spore.com o en la Sporepedia.
5. Para cerrar la ventana emergente, haz clic en la flecha hacia abajo.

Cómo guardar tu creación

Puedes guardar tu creación en cualquier modo (Construcción, Pintura o Prueba de movimiento). Si has entrado en el creador de Spore desde la partida, haz clic en el icono de aceptación  para guardar tu creación. De lo contrario, haz clic en el icono Guardar  para guardarla y seguir trabajando en ella. Haz clic en el icono Guardar y salir  para guardar la creación y salir a la Sporepedia. Tu creación quedará guardada.

Puedes revisar cualquiera de tus creaciones guardadas en la Sporepedia desde Mis creaciones, o acceder a los ficheros en esta ubicación: **Mis Documentos (o Documentos)\Mis Creaciones Spore**.

NOTA: Debes darle a tu criatura una boca y un nombre antes de poder guardarla. Tu cría tiene que comer.

NOTA: No puedes guardar una creación con un nombre que fue creada por otro jugador con el mismo nombre.

- Si has entrado en el creador de Spore desde la pantalla de la galaxia, volverás a la Sporepedia. Encontrarás a tu nueva creación en el encabezado “Mis creaciones”.

Modo Construcción

En este modo, pones y quitas partes de la paleta de las categorías de partes disponibles. Es posible que, durante el juego, encuentres nuevas partes o desbloques el acceso a ellas, partes que puedes añadir a tus creaciones mediante el creador de Spore correspondiente. Estas nuevas partes están disponibles en la pestaña de la categoría correspondiente de la paleta de partes.

En la esquina superior derecha de la pantalla del creador de Spore verás las habilidades de tu creación. Cuando pongas el cursor encima de una parte, verás las habilidades sobre las que tiene efecto.

NOTA: Los edificios y las naves espaciales no tienen habilidades.

- Para ver el coste y los beneficios de una parte, pon el cursor encima de ella.

CONSEJO: Las decisiones que tomes para tu creación en una fase pueden influir en la siguiente. Por ejemplo, si escoges una boca de herbívoro en el estadio de criatura, tu criatura siempre será herbívora.

- Para empezar a construir una nueva creación, pulsa **CTRL + N**.

Controles de la cámara

Usa los botones de girar o mantén pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastra la tarima para mover la cámara alrededor de la criatura.

Pulsa +/- o mantén pulsada la tecla **BLOQ. MAYÚS** y mueve la rueda del ratón para acercar/alejar la cámara de tu criatura.

Selección del torso

Selecciona un nuevo torso con el que empezar haciendo clic en el botón de Creación nueva .

Ten presente que, si has hecho algún cambio, se te pedirá que guardes primero, y entonces dispondrás de un nuevo tipo de torso para utilizarlo como punto de partida.

Paleta de partes

Para seleccionar una categoría de partes (bocas, ojos, detalles, etc.) haz clic en su icono en la parte superior de la paleta de partes del lado izquierdo de la pantalla.

| Paleta de partes | |
|------------------|--|
| 1 | Hacer clic para abrir categoría |
| 2 | Parte disponible |
| 3 | Parte no disponible (no te la puedes permitir) |
| 4 | Parte nueva |

Cuando selecciones el modo Construcción, la categoría de partes seleccionada se mostrará en el lado izquierdo de la pantalla. En cada categoría, las partes disponibles se muestran con todo detalle; mientras que de las no disponibles solo se muestra el contorno. Se resaltarán las partes que hayan pasado a estar disponibles desde tu última visita a Spore. En cualquier categoría, las partes que estén más a la derecha de las disponibles serán las mejores y las más caras.

Cómo añadir partes

1. Haz clic en la parte disponible en la paleta y arrástrala hasta donde se encuentre tu creación. En cuanto empieces a arrastrar la parte, el coste se restará de tu capital total.
2. Si pones la parte en el eje central de tu creación, solo se colocará una. Si no la pones, se añadirán dos partes por el mismo coste.
3. Para colocar la parte en el lugar seleccionado, suelta el botón del ratón.
4. Se colocará la parte, y tu salud, habilidades o ambas cambiarán en base a las capacidades de las partes.
5. Después de colocar la parte, podrás ajustar su tamaño, giro o posición en la creación. Consulta *Edición de partes*, en la pág. 18.

Para cancelar la colocación de una parte, arrástrala de vuelta a la paleta de partes.

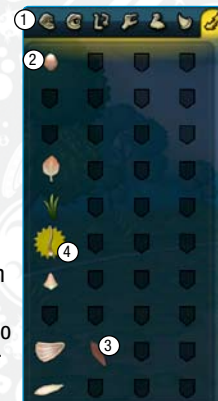
Añadir partes cuesta dinero y suma complejidad a tu creación.

Presupuesto

Diseñar la creación correcta para los retos a afrontar en el juego es un arte en sí mismo, y muy divertido. Para conseguir la combinación apropiada de habilidades y coste, deberás experimentar con toda clase de partes en el creador de Spore.

NOTA: Pintar la creación no tiene coste alguno, así que no hay necesidad de presupuestarlo.

- Durante un estadio es posible que necesites visitar el creador de Spore para hacer cambios frecuentes en tu creación. Recuerda que, mientras confeccionas tu creación, siempre puedes revender una parte para recuperar el dinero que pague por ella.



- Y que, si cometes un error, siempre podrás deshacerlo. Consulta *Deshacer/Rehacer*, en la pág. 21.

En todos los creadores de Spore, tu creación tiene un límite de complejidad. Añadir partes la incrementa, y no puedes poner partes que superen el máximo de complejidad.



- Según el estadio en el que te encuentres, usarás ADN, esporetas o cualquier otra “moneda de cambio” para comprar nuevas partes. La cantidad de “dinero” que tienes se muestra en la parte inferior de la paleta de partes, en el modo Construcción.

Quitar partes

- Haz clic en la parte y arrástrala fuera de tu creación. También puedes hacer clic en la parte y pulsar **RETROCESO** o **SUPR.**
- La parte será eliminada. El dinero que tienes aumentará en el coste que pague por dicha parte y la salud, las habilidades o ambas cosas disminuirán en consonancia.

Edición de partes

Después de añadir una parte a tu creación, puedes redimensionarla, cambiar su rotación o incluso su forma. Experimenta con los controles de las partes en el creador de Spore para familiarizarte con su funcionamiento. Y no te preocupes, que siempre puedes deshacer los cambios. Consulta *Deshacer/Rehacer*, en la pág. 21.

- Para manipular una parte, selecciónala. Para ello, aparecerán los asideros azules de edición.

Haz clic y arrastra en las flechas de ajuste para estirar de la parte o empujarla en su altura, anchura o longitud o para alargar su curvatura.

La bola de posición indica la dirección hacia la que está encarada la parte. Para cambiar dicha dirección, haz clic en la bola de posición y arrástrala.

Haz clic en la anilla de rotación para girar la parte.

Redimensionado de partes

Para redimensionar una parte entera, selecciónala y arrastra con el botón central del ratón o pulsa cursor **arriba** o cursor **abajo** para cambiar su tamaño.

Modo Pintura

En este modo puedes pintar partes sueltas, o toda tu creación, con una paleta de colores, texturas y estilos. Es hora de ponerle un poco de color a su vida.

- Para entrar en el modo Pintura, haz clic en el icono de la brocha que hay en la parte superior de la pantalla. La paleta de pintura se muestra en el lado derecho de la pantalla.

Pinta la criatura usando uno de estos tres métodos:

- Selecciona un estilo.
- Usa la prestación “Pintar como” para copiar el estilo de pintado de una de tus creaciones anteriores.
- Usa el modo Pincel de pintura para aplicar texturas específicas y colores de tu elección en tres capas: base, recubrimiento y detalle.

Modo pintura

- Estilos completos
- Estilos parciales
- Modo Pincel de pintura
- Colores disponibles
- Estilos disponibles
- Hacer clic para ver otros estilos
- Color escogido para el estilo de capa (solo en los creadores de edificios, vehículos y naves espaciales)
- Estilo escogido para el estilo de capa (solo en los creadores de edificios, vehículos y naves espaciales)



Pintar con estilos completos

Puedes pintar toda tu creación con un solo brochazo. En la pestaña de estilos completos, puedes hacer clic en uno de los estilos mostrados para pintar toda tu creación.

Estilos completos

- Estilos seleccionados
- Hacer clic en las flechas para ver más estilos



Pintar como

Puedes pintar tu creación para que sea igual que otras creaciones que hayas visto en la Sporepedia.

Para pintar tu creación con la pintura de otra:

- Haz clic en la pestaña del modo Pincel de pintura.
- Selecciona la opción “Pintar como”, en la paleta de estilos completos, para acceder a la Sporepedia.
- Selecciona la creación cuyo estilo de pintura te gustaría copiar. Haz clic en el icono de aceptación.
- Regresarás al modo Pintura y tu creación se habrá actualizado con el estilo de pintura seleccionado en la Sporepedia.

Pintar por capas

En la pestaña de estilos parciales puedes seleccionar los estilos y colores de la pintura de cada una de las capas de tu creación. Para cada una puedes elegir un estilo y un color. Siempre es una buena idea elegir el estilo primero y el color después.

Estilos parciales

- 1 Hacer clic para abrir la paleta para otras partes
- 2 Hacer clic en el estilo de pintura de la capa actual
- 3 Hacer clic para cambiar el color del estilo pintado
- 4 Hacer clic en las flechas para ver más estilos



Capas que se han de pintar:

En general, cada creación consta de tres capas de pintura: base, recubrimiento y detalle. Según el creador de Spore en concreto, estas capas pueden tener nombres distintos.

Base Determina el estilo y color subyacente y general de la criatura.

Recubrimiento Las capas que hay encima del color de base de la criatura.

Detalle Añade un dibujo en un amplio abanico de estilos.

1. Haz clic en la pestaña de estilos parciales.
2. Haz clic en la capa para pintarla. Selecciona primero la capa de base.
3. Elige el estilo parcial que quieras aplicarle. Usa la flechas para revisar todos los estilos disponibles. Haz clic en el tema deseado y tu creación se actualizará con él.
4. Si así lo quieres, escoge un color distinto en la paleta mostrada. Haz clic y mantén pulsado en el color para ver una paleta de tonos distintos del color seleccionado. Haz clic en el tono que prefieras.
5. Repite los pasos anteriores para las dos capas restantes (recubrimiento y detalle).

Modo Píxel de pintura

En este modo (que no está disponible en el creador de células ni en el de criaturas) puedes pintar con colores o dibujos específicos en piezas sueltas de tu creación.

Modo Píxel de pintura

- 1 Hacer clic en este dibujo para pintar con un color "plano"
- 2 Dibujo seleccionado
- 3 Hacer clic para cambiar el color del estilo seleccionado
- 4 Hacer clic en las flechas para ver más dibujos
- 5 Devolver a un estilo su color original



Deshacer/Rehacer

Si has cometido un error en el creador de Spore, siempre puedes deshacer los cambios más recientes.

- Para deshacer cualquier cambio, haz clic en la punta de flecha que apunta hacia la izquierda y se encuentra en la esquina inferior derecha del creador de Spore.
- Para rehacer la última edición, haz clic en la flecha que señala hacia la derecha.

Cómo compartir tus creaciones

Puedes compartir tus creaciones con todo el universo de jugadores de *Spore*. Es posible enviar creaciones a amigos y familiares directamente o publicarlas en la comunidad de *Spore* por Internet a través de **www.spore.com**.

- También puedes compartirlas directamente desde el creador de Spore (pág. 14).
- También puedes compartir fotos y películas que hayas tomado de tu criatura en el creador de Spore. Para más información, consulta *Cómo tomar fotos*, en la pág. 26.

Como publicar tu creación Spore.com

Antes de publicar una creación, verifica que le has añadido marcadores para ayudar a los jugadores a encontrarla. Consulta *Ponerle un nombre a tu creación*, en la pág. 15.

- Puede que quieras incluir tu creación en un Sporecast personal de elementos que hayas creado. Para más información, consulta *Sporecasts*, en la pág. 65.

1. En la Sporepedia, haz clic en MIS CREACIONES, en el lado izquierdo de la pantalla.
2. Selecciona la creación a publicar
3. Haz clic en el icono de compartir.
4. Tu creación se publicará en **www.spore.com**.

Cómo enviar una creación por correo electrónico a los amigos

Si no quieres publicar tu creación en el universo entero de *Spore*, siempre puedes enviarla por correo electrónico a unos cuantos destinatarios selectos.

Para enviar una creación a tus amigos:

1. Busca en tu disco duro el directorio siguiente: **Mis documentos (o Documentos)\Mis Creaciones Spore**.

NOTA: Dicho directorio es la ubicación predeterminada de tus creaciones de *Spore* en Windows. Si no aceptaste las ubicaciones por defecto, la ruta será otra.

2. Selecciona la categoría que contenga la creación a enviar.
3. Busca el archivo .PNG de tu creación. Envíalo por correo.
4. Para instalar una creación que te hayan enviado por correo, guarda el archivo .PNG en el escritorio. Arrástralo y suéltalo en el creador de Spore correspondiente.

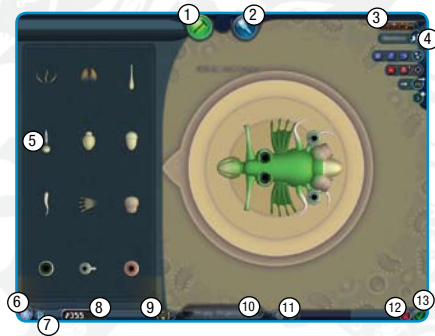
NOTA: Para usar la creación en el juego, guarda el archivo .PNG en el directorio antes mencionado de tu ordenador. La siguiente vez que inicies *Spore*, la creación se encontrará en la Sporepedia, en la pestaña "Todo".

Creador de células

En el estadio de célula puedes recoger parte de otras células o de fragmentos de meteoritos. Los puntos de ADN que acumules comiendo se pueden gastar en partes para añadir capacidades a la célula en el creador de células.

En cualquier momento durante el estadio de célula, puedes llamar a una pareja usando el botón de llamada de apareamiento. Cuando la llames, tu pareja responderá. Nada hasta ella y selecciónala. Tras un hermoso ritual de cortejo, pondrá un huevo y aparecerás en el creador de células.

| Creador de células | |
|--------------------|---|
| 1 | Modo Construcción (pág. 16) |
| 2 | Modo Pintura (pág. 18) |
| 3 | Medidor de complejidad |
| 4 | Habilidades y niveles de la célula |
| 5 | Partes disponibles |
| 6 | Opciones |
| 7 | Sporepedia |
| 8 | Puntos de ADN actuales |
| 9 | Controles de la cámara |
| 10 | Hacer clic para cambiarle el nombre a la célula |
| 11 | Deshacer y rehacer |
| 12 | Cerrar el creador de células sin guardar |
| 13 | Guardar la célula y cerrar el creador |



Añadir partes a tu célula le proporciona nuevas habilidades o mejora las que ya tenga. Las habilidades de tu célula se muestran en la esquina superior derecha del creador

☛ Si la parte se resalta en rojo antes de que sueltes, es que no la puedes poner en ese lugar.

NOTA: Para más información sobre todas las partes disponibles en el creador de células (bocas, ojos, armas y demás), consulta la guía de Spore durante el juego.

Dieta

La clase de boca que selecciones determinará la dieta de tu criatura y es un factor clave para el modo en que jugarás a *Spore*. Si seleccionas una boca de filtro, tu criatura será herbívora y solo podrá comer materia vegetal. Los carnívoros deben comer carne y los omnívoros pueden comer ambas cosas.

Creador de criaturas

| Creador de criaturas | |
|----------------------|---|
| 1 | Menú de partes |
| 2 | Modo Construcción (pág. 16) |
| 3 | Modo Prueba de movimiento (pág. 25) |
| 4 | Modo Pintura (pág. 18) |
| 5 | Medidor de complejidad |
| 6 | Habilidades y niveles de la célula |
| 7 | Partes disponibles |
| 8 | Parte no disponible (no te la puedes permitir) |
| 9 | Opciones |
| 10 | Puntos de ADN actuales |
| 11 | Controles de la cámara (pág. 15) |
| 12 | Hacer clic para cambiarle el nombre a la criatura |
| 13 | Deshacer y rehacer |
| 14 | Cancelar edición |
| 15 | Guardar la célula y cerrar el creador de Spore |



NOTA: Si acabas de emerger del mar, es hora de cambiar los cilios y flagelos que te ayudaron durante la fase microscópica por un par de buenas piernas para subir a la playa. El creador de las primeras criaturas no tiene, sin embargo, todos los elementos del creador de criaturas que se muestran en la pantalla anterior.

- ☛ Si estás empezando un nuevo estadio de criatura desde la pantalla de la galaxia, podrás entrar en el creador de Spore de inmediato. Haz clic en CREAR TU, en la Sporepedia.
- ☛ Para más consejos sobre el creador de criaturas, consulta la guía de *Spore* durante el juego.

Categorías de partes

En el creador de criaturas, la paleta de partes contiene muchas categorías repletas de una amplia gama de partes.

- ☛ Para ver una categoría de partes, haz clic en el icono del martillo para abrir el modo Construcción. Puedes pasar el cursor por encima de cada icono que hay en la esquina superior izquierda para ver las diferentes categorías de partes.

Cada parte añadirá o mejorará un grupo distinto de habilidades. Para ver qué habilidades se ven afectadas por una parte, pon el cursor encima de esa parte.

Extremidades

También es posible que tengas que recolocar el torso para poner las extremidades en el lugar adecuado. Para acercar o alejar del cuerpo las articulaciones de los miembros, encara la criatura hacia ti o en dirección opuesta a ti. Para subir o bajar las articulaciones de los miembros en relación al torso de la criatura, encárala lateralmente.

- ☛ Para redimensionar una articulación, haz clic en ellas y mueve la rueda del ratón.

Apéndices prensiles y pies

Cada extremidad incluye un apéndice prensil o pie, pero puedes cambiarlos según lo necesites. El extremo de un brazo o una pata es el único sitio donde puedes colocar un apéndice prensil o pie.

- ☛ Para sustituir uno, haz clic y arrastra el elemento fuera de la criatura. La parte se eliminará y tus puntos de ADN aumentarán. A continuación podrás poner el apéndice prensil o pie que quieras.

Cómo dar forma a la columna vertebral

En el creador de criaturas puedes manipular el tamaño, la forma y el ángulo de la columna vertebral. Para mostrar las vértebras, haz clic en el torso. Aparecerán los asideros de redimensionado en cada extremo de la columna vertebral.

Alargar

- ☛ Para alargar el torso añadiendo vértebras, haz clic en un asidero y arrástralo en la dirección hacia la que apunta la columna vertebral. Puedes acortar el torso si arrastras el asidero en la dirección opuesta.

NOTA: Si acortas demasiado el torso, las partes se apretujarán cuando acortes la columna vertebral y volverán a su posición original cuando vuelvas a alargarla. Si tienes una extremidad e intentas acortar la columna vertebral, la acción se detendrá en dicha extremidad y ésta se resaltará de color rojo.

Curvar el cuerpo

- ☛ Para curvar el extremo del torso, haz clic en un asidero de la línea de la columna vertebral y arrástralo fuera de ella.
- ☛ Para curvar la columna vertebral, haz clic y arrastra sobre una vértebra individual. Ajusta las vértebras una por una.

Redimensionar las partes y el cuerpo

La rueda del ratón te da la libertad de ajustar la escala de una parte del cuerpo.

Selecciona una parte y mueve la rueda del ratón para aumentar o disminuir la escala.

- ☛ Para redimensionar el torso, pon el cursor encima de una vértebra en la que quieras engordar o adelgazar el torso. A continuación, mueve la rueda del ratón hacia arriba o hacia abajo o pulsa cursor arriba o cursor abajo. El ancho del torso alrededor de la vértebra cambiará.

Características de construcción adicionales

Asideros de partes adicionales

Para acceder a asideros de partes adicionales después de haber colocado una parte en tu criatura, selecciona dicha parte y mantén pulsado el **TABULADOR**. Aparecerán asideros de partes adicionales que te permiten controlar en mayor medida cada parte.

Clonación de partes

Para clonar una parte de tu creación, selecciónala y pulsa **ALT**. El coste de esa parte se restará a tu dinero total.

- ☛ Si una parte se encuentra a lo largo del eje central de tu creación, puedes arrastrarla fuera de él para crear un segundo ejemplar de dicha parte en el otro lado de la creación. Este tipo de duplicación no tiene coste alguno.

Controles de extremidades adicionales

- ☛ Para eliminar una sección de una extremidad, pulsa **CTRL** y haz clic entre dos articulaciones de la misma. No puedes quitar el hombro ni la cadera.
- ☛ Para unir una extremidad nueva a los restos de otra en el torso de tu criatura, pulsa **CTRL** y arrastra la extremidad para unirlos.

Modo Prueba de movimiento

Modo Prueba de movimiento

- | | |
|---|--|
| 1 | Hacer clic para entrar en el modo prueba de movimiento |
| 2 | Visor de fotos |
| 3 | Sacar fotos |
| 4 | Crear un avatar animado |
| 5 | Hacer películas |
| 6 | Reproducir animaciones |
| 7 | Cambiar fondos |
| 8 | Ver a las crías |
| 9 | Controles de la cámara |



En el modo Prueba de movimiento puedes previsualizar a tu criatura en acción antes de salir del creador de criaturas. Haz que tu criatura pose y te enseñe todos sus nuevos trucos, volteretas hacia atrás, flirteos, risas, gritos y monerías.

- ☛ Para entrar en el modo Prueba de movimiento, haz clic en el icono de las dos zarpas en la parte superior del creador de Spore.

Movimiento

Para mover a tu criatura por el ruedo de la prueba de movimiento, haz clic en un lugar. La criatura irá cansinamente al nuevo punto.

- ☞ Para hacer que la criatura corra, haz doble clic en un lugar.
- ☞ Para llamar la atención de tu criatura, haz clic en el icono del silbato.

Reproducir animaciones

☞ Haz clic en el icono Acciones para abrir las opciones de movimiento. En el panel de animaciones puedes revisar las animaciones de las acciones, el baile, la respuesta y los estados de ánimo.

Fondos

Puedes cambiar el fondo que hay si lo necesitas. Haz clic en el icono de fondos ☞ si quieres ver la variedad de fondos disponibles para poner en la zona de la prueba de movimiento.

- ☞ El fondo negro muestra a la criatura en un espacio negro vacío. Puedes usar este fondo para sacarle fotos en primer plano.

Crías

Para ver la pinta que tiene tu criatura de cría, haz clic en el icono de las crías ☞. Las crías de tu criatura imitan sus acciones y puede que alboroten de vez en cuando. Puedes mostrar hasta tres crías a la vez.

- ☞ Para que una cría desaparezca, vuelve a hacer clic en su icono.

Fotos

☞ Puedes tomar fotos de tu criatura en acción. Haz clic para sacar una foto.

Después del flash, la foto se guardará en la ubicación siguiente: **Mis documentos (o documentos)\Mis Creaciones Spore\Fotos**.

Cambiar la resolución de la foto

Puedes cambiar la resolución de las fotos capturadas. En el menú Ajustes, puedes elegir entre fotos de resolución pequeña, media o grande.

Gestionar fotos

☞ Después de sacar fotos, podrás organizarlas mediante el visor de fotos.

En éste, verás todas las fotografías que hayas tomado en una o más tiras de película.

- ☞ Para ver otras tiras de fotos, haz clic en los botones con flechas que hay en la parte inferior del visor de fotos.

- ☞ Para enviar por correo electrónico una foto, haz clic en ella.

El visor de fotos tiene un límite de 99 fotos. Cada vez que alcances este límite, puedes guardar las fotos capturadas en otra carpeta o borrarlas para liberar espacio.

☞ Haz clic para archivar o borrar todas las fotos.

- ☞ Haz clic en ARCHIVAR TODAS para mover tus fotos al directorio de seguridad que hay dentro del de fotos de *Spore*.

Postales

Envíale una postal de *Spore* a un amigo! Puedes enviarle por correo electrónico una postal fotográfica a un amigo directamente desde el visor de fotos.

Para enviar por correo electrónico una foto:

1. En el visor de fotos, haz clic en la fotografía a enviar.
2. Introduce tu dirección de correo electrónico y la de tu amigo.
3. Pon un mensaje en la postal.
4. Para enviarla, haz clic en el icono del sobre.
5. Para borrar la imagen suelta, haz clic en el icono del cubo de basura ☞.
6. Para archivar la imagen en el directorio de seguridad, haz clic en el icono del disco ☞.

Cómo hacer películas

Puedes capturar películas de tu criatura en acción en el área de prueba de movimiento. Estas películas se guardan en tu ordenador para que disfrutes de ellas.

- ☞ Hacer clic para empezar a filmar. Seleccionar animaciones o acciones a realizar por la criatura. Volver a hacer clic para detener la cámara.
- ☞ Las películas pueden tener hasta dos minutos de duración.

Cuando detengas la cámara, la película se guardará en el directorio siguiente: **Mis documentos (o Documentos)\Mis Creaciones Spore\Películas**.

Cambiar el tamaño de las películas

Puedes configurar la resolución de las películas en la pantalla de ajustes.

NOTA: Las películas tomadas a alta resolución ocupan más espacio en el disco.

Transferir una película a YouTube

Cuando la película se haya guardado en tu ordenador, se te dará la opción de transferirla de inmediato a YouTube®. Haz clic en TRANSFERIR.

NOTA: Para usar la prestación de transferencia, debes ser un miembro registrado de Spore y haber iniciado sesión en la cuenta de YouTube que tengas.

Avatares animados

Puedes capturar animaciones de tu criatura en acción, que se guardarán en tu ordenador. Es posible enviar estos archivos .GIF a los sitios web que usan avatares animados.

- ☞ Hacer clic para guardar una animación de la criatura en el disco.

Tu avatar animado se guarda en el directorio siguiente: **Mis documentos (o Documentos)\Mis Creaciones Spore\AvataresAnimados**.

Proveedores

Cuando tu criatura pase al estadio de tribu y más allá de éste, no se conformará con ir corriendo por ahí desnuda. Accede al proveedor de la tribu, de la ciudad y de la colonia para configurar la apariencia perfecta para tu criatura.

- ☞ Para hacerlo durante el juego, accede al proveedor del estadio en el que te encuentres haciendo clic en la pestaña de apariencias del planificador y, a continuación, haz clic en el botón de editar que hay bajo el miembro de la tribu o de un ciudadano:
- ☞ En el estadio de tribu, pon el cursor encima de la choza de la tribu para acceder al planificador tribal
- ☞ En el estadio de civilización, pon el cursor encima del ayuntamiento para acceder al planificador urbano.

- ☛ En el estadio del espacio, pon el cursor encima del ayuntamiento de cualquiera de tus colonias para acceder al planificador de colonias.

Modo Construcción del proveedor

En este modo puedes añadir y quitar piezas para configurar la apariencia de tu criatura. Pon el cursor encima de una parte para ver cómo afecta a tu capacidad de combate, armadura y mucho más. Por ejemplo, algunas partes del pecho contienen bolsas para la recolección. Para añadirla a la apariencia, haz clic y arrastra una parte hasta el punto apropiado de tu criatura. Para más información, consulta *Cómo añadir partes*, en la pág. 17.

En el modo Pintura puedes pintar estilos completos o estilos parciales en tu nuevo aspecto.

Presupuesto de complejidad del proveedor

A medida que añadas más partes a la apariencia, el medidor de complejidad aumentará para la tribu. Este medidor, que se muestra en la esquina superior derecha de la pantalla, indica la complejidad total de la apariencia de tu tribu. No puedes exceder el límite de complejidad.

Creador de edificios

En el estadio de civilización, mediante el planificador urbano, creas la infraestructura y la flota para expandir tu ciudad y convertirla en un imperio terrestre. Crea una gran variedad de edificios que demuestren el poder y la influencia de tu ciudad, y un amplio abanico de vehículos que tengan el equilibrio apropiado entre velocidad, potencia de ataque y salud.

Además de crear y comprar edificios y vehículos, el planificador urbano te permite poner decoraciones en la ciudad, crear tu himno, acceder al proveedor de la ciudad y diseñar su trazado.

Para más información sobre el planificador urbano, consulta la pág. 33.



El creador de edificios te permite construir nuevos edificios para tu ciudad, incluyendo tu suntuoso ayuntamiento. Aunque cada tipo de edificios tiene una función concreta en la ciudad, su tamaño y colorido los puedes decidir tú a placer. Para guardar un edificio, éste ha de tener al menos tres bloques de construcción y un nombre.

- ☛ Para abrir el creador de edificios, haz clic en el ayuntamiento.

Puedes crear edificios de cualquiera de las categorías siguientes: ayuntamientos, casas, edificios de ocio, fábricas y torretas. Consulta Disposición de la ciudad, en la pág. 33 para más información.

Ayuntamiento

Cada ciudad necesita uno, pues es su centro neurálgico. Si tu ayuntamiento cae, toda la ciudad caerá con él.

Modo Construcción de edificios

Cuando abras el creador de edificios, empezarás en el modo Construcción, donde podrás añadir nuevos bloques de partes al edificio. Puedes seleccionar un icono del lado derecho de la pantalla para abrir una de las categorías siguientes: tejados, armazones estructurales, conectores, puertas, ventanas, función y detalles.

NOTA: Hay límites a la altura y anchura de todos los edificios

Bloques

Después de añadirle un bloque al edificio, podrás editarlo mediante los asideros. Haz clic en el bloque para verlos. Consulta *Edición de partes*, en la pág. 18.

- ☛ Para quitar un bloque, selecciónalo y pulsa **SUPR.** o **Retroceso**. O haz clic y arrástralo fuera del edificio.

También puedes apilar bloques o entrecruzarlos. Para entrecruzar bloques, arrastra uno hasta otro. Para apilarlos, arrastra uno encima de otro y se apilarán automáticamente.

Imán de alineación

Las ventanas y puertas tienen una función de imán. Cuando pongas una, todas las puertas y ventanas siguientes se alinearán donde esté “imantado”. Si no te gusta dónde quedan colocadas, basta con que las muevas donde quieras que vayan.

Colocación direccional

Después de haber colocado una parte, puedes moverla en sus ejes.

- ☛ Para mover una parte verticalmente, mantén pulsado **Ctrl** mientras haces clic en una y la recolocas con el ratón.
- ☛ Para mover una parte por la superficie de la tarima, mantén pulsado **MAYÚS** mientras haces clic en una y la recolocas con el ratón.

Asideros avanzados de partes

Después de haber colocado un nuevo bloque de parte, puedes acceder a los asideros avanzados de partes.

- ☛ Para usarlos, haz clic y pulsa el **TABULADOR**. Estos asideros te permiten un mayor control en la colocación de las partes.

Copiar bloques

Puedes copiar partes usando la tecla **ALT**. Consulta *Clonación de partes*, en la pág. 25.

Complejidad y presupuesto

Cada bloque que pones cuesta puntos de bloque y añade complejidad al edificio. Si te quedas sin dichos puntos, no podrás colocar más bloques a menos que quites algunos antes.

En la esquina superior derecha puedes consultar la complejidad del edificio. Añadir bloques aumenta la complejidad. Es posible que no puedas poner más bloques en un edificio que ya sea complejo.

Modo Pintura de edificios y vehículos

En este modo puedes añadir colores y estilos para decorar los edificios como creas apropiado. Para conocer la información sobre el pintado, consulta *Modo Pintura*, en la pág. 18.

En la parte superior derecha de la pantalla accedes a los iconos de las diferentes categorías que existen para pintar edificios:

Estilos completos

Haz clic en un estilo para el edificio y lo pintarás por entero.

Estilos parciales

Puedes pintar capa por capa del edificio si así lo prefieres. Consulta *Pintar por capas*, en la pág. 20.

Modo Pincel de pintura

Este modo te permite personalizar el color y la textura de los bloques sueltos de un edificio. Consulta *Modo Pincel de pintura*, en la pág. 20.

- ☛ Si cometes un error, puedes usar el botón de deshacer que hay en la esquina inferior derecha para corregirlo.

En la Sporepedia puedes acceder a los estilos de pintura y dibujos que hayas diseñado para otras creaciones y aplicarlos al edificio. Por ejemplo, puedes pintar tu edificio como cualquier vehículo que hayas creado. Consulta *Pintar como*, en la pág. 19.

Cómo pintar varias partes o zonas

Cada bloque se compone de varias zonas. **Ctrl** y **Mayús** te permiten controlar las zonas a pintar.

- Mayús** Te permite pintar todas las zonas del bloque resaltadas con el cursor.
- Ctrl** Te da control para pintar las zonas de diversos bloques. La tecla **Ctrl** te da dos opciones:

Para pintar la misma zona en todos los bloques, pulsa **1**. Mantén pulsado **Ctrl** y pon el cursor del ratón en la zona del bloque que quieras pintar. Para pintar la misma zona en todos los bloques que sean idénticos, pulsa **2**. Mantén pulsado **Ctrl** y pon el cursor del ratón en la zona del bloque que quieras pintar.

Cuentagotas

Utiliza esta herramienta para seleccionar colores, texturas y dibujos que ya estés usando en la pintura de otras partes del edificio. Emplea los controles siguientes para activar el cuentagotas y adquirir color, textura o ambas cosas.

- Solo color** Pulsar **3**. Mantener pulsado **ALT**. Seleccionar un bloque pintado.
- Solo texturas** Pulsar **4**. Mantener pulsado **ALT**. Seleccionar un bloque pintado.
- Color y textura** Pulsar **5**. Mantener pulsado **ALT**. Seleccionar un bloque pintado.

Creadores de vehículos

En ellos puedes construir nuevos vehículos para conseguir tus objetivos globales. Es posible crear vehículos terrestres, marítimos y aéreos (consulta más adelante) en el estadio de civilización y de colonia, y naves especiales (consulta la pág. 31) en el estadio del espacio.

NOTA: Los vehículos coloniales aparecen automáticamente cuando tus colonias espaciales se desarrollan. Puedes crear y personalizar tus propios vehículos en cada planeta.

Vehículos terrestres, marítimos y aéreos

☛ Para abrir el creador de vehículos durante la partida, haz clic en el ayuntamiento.

Cuando empieces el estadio de civilización, tendrás un presupuesto fijo de puntos de bloque para comprar tu primer vehículo.

Puedes crear vehículos económicos, militares o religiosos de cualquiera de las categorías siguientes:

NOTA: Cuando empieces el estadio de civilización es posible que no puedas construir vehículos aéreos. Podrás acceder a otro tipo de vehículos cuando captures ciudades enemigas.

- Terrestre** Los vehículos rodados que van por encima de la superficie son ideales para explorar y para apoderarse de surtidores de especia.
- Marítimo** Un vehículo de este tipo es muy útil para los ataques por varios flancos contra las ciudades costeras.
- Aéreo** La ciudad que consiga primero volar suele hacerse con la superioridad aérea. Si controlas los cielos, podrás controlar el mundo.

Estadísticas de los vehículos

Cuando diseñes un vehículo, debes pensar en los efectos que tendrá añadir una parte en los términos de las estadísticas siguientes. Éstas suelen compensarse entre sí; de modo que, si

aumentas la velocidad de un vehículo, es posible que tengas que sacrificar parte de su potencia.

- Salud** La cantidad de daño que un vehículo puede recibir antes de quedar destruido.
- Potencia** En el caso de los vehículos militares, la potencia determina la cantidad de daño que el vehículo puede infligir. En los vehículos económicos, ésta tiene un impacto en la cantidad de especia que pueden transportar y en lo rápido que pueden influir en la compra de ciudades. En los vehículos religiosos, tiene un impacto en lo rápido que convierten una ciudad y que desmantelan vehículos.
- Velocidad** Lo rápido que puede moverse el vehículo.

Categorías de partes

A cada tipo de vehículo puedes añadir partes de las categorías siguientes. Para saber los beneficios que da una parte, pon el cursor encima de ella.

- Carrocerías** Esta categoría contiene los tipos de chasis del vehículo.
- Cabina** Si seleccionas la apropiada para tu vehículo, puedes subirle la salud, la velocidad o ambas cosas.
- Terrestre, marítimo o aéreo** Esta categoría contiene partes específicas para el tipo de vehículo que estés diseñando.
- Religioso, militar o diplomático** Esta categoría contiene armas específicas para el tipo de estrategia que estés siguiendo.
- Efecto** Estos elementos baratos añaden luces, ventilación y otros efectos útiles al vehículo.
- Detalle** Estas partes añaden una nota colorista muy asequible al vehículo.

☛ Haz clic en las flechas que hay debajo de los botones de las categorías de las partes para ver las que no aparezcan en pantalla.

Cómo añadir partes

Para poner una parte nueva en tu vehículo

Añadir partes a un vehículo es muy similar a ponérselas a una criatura (pág. 17). Se pueden entrelazar dos partes. Las partes de la carrocería y de la cabina se alinean automáticamente con el centro del vehículo.

NOTA: Hay límites a la altura y anchura de todos los vehículos.

☛ Para mover todo el vehículo, mantén pulsada **MAYÚS** mientras mueves el ratón.

☛ Para más información sobre la eliminación de partes, consulta *Quitar partes*, en la pág. 18.

☛ Puedes copiar partes usando la tecla **ALT**. Consulta *Clonación de partes*, en la pág. 25.

Naves espaciales

Construir una nave espacial es igual que construir un vehículo terrestre, marítimo o aéreo. Las categorías de paletas de partes que hay para el creador de naves espaciales son: carrocerías, cabina, espacial, terrestre, marítimo, aéreo, armas, efecto y detalle. Todas estas categorías se pueden encontrar en los creadores de vehículos, excepto en el del espacio, que contiene partes que ayudarán a tu nave en el viaje espacial.

Cómo pintar tu vehículo

En el modo Pintura puedes aplicar un poco de color y textura a tu nuevo viajero galáctico. Para abrir dicho modo, haz clic en el icono de la brocha de pintura que hay en la parte superior de la pantalla.

Siempre es una buena idea elegir el estilo primero y el color después. Puedes pintar el vehículo de una de estas tres maneras: con estilos completos, con estilos parciales y con el modo Pincel de pintura. Consulta *Modo Pintura de edificios y vehículos*, en la pág. 29.

- Para obtener información general sobre los colores y dibujos, consulta *Modo Pincel de pintura*, en la pág. 20.

planificadores

Mientras que los creadores de *Spore* te permiten crear los elementos que poblarán tu planeta de *Spore*, los planificadores son las interfaces que te permiten diseñar tu tribu, ciudad y colonia espacial de la manera que quieras.

Planificador tribal

Este planificador tribal es la tienda polivalente que tienes para comprar herramientas para desarrollar tu aldea y dar nuevas habilidades a tu tribu.

| Planificador tribal | |
|---------------------|--|
| 1 | Categoría de herramientas |
| 2 | Categoría de aspectos |
| 3 | Herramientas de comida y curación |
| 4 | Instrumentos |
| 5 | Combate |
| 6 | Nombre de la herramienta |
| 7 | Coste |
| 8 | Descripción de la herramienta |
| 9 | Fondos disponibles (comida) |
| 10 | Ubicación disponible para poner la herramienta |



En el planificador tribal añades herramientas para hacer crecer la aldea de la tribu y aumentar las habilidades de sus miembros. También puedes equipar a tu tribu con el último grito en accesorios, que mejorarán sus habilidades naturales.

Herramientas tribales

Para ver las herramientas disponibles, haz clic en el icono de herramientas que hay en la esquina superior izquierda del planificador tribal. Las herramientas tribales se clasifican en tres categorías: comida y curación, instrumentos y combate.

No encontrarás desbloqueadas todas las herramientas al inicio del estadio de tribu. Si te alías con una tribu, o la derrotas, y ésta tiene una herramienta que a ti te falte, se desbloqueará dicha herramienta para que la puedas adquirir en el planificador tribal.

- Para añadir una herramienta para tu tribu, haz clic en la primera y arrástrala desde la paleta hasta uno de los puntos disponibles que haya en la aldea de la tribu. Puedes usar los asideros de rotación para colocarla.

Otras tribus merodeadoras pueden dañar las herramientas. Selecciona a un miembro de la tribu y haz clic derecho en la herramienta dañada para arreglarla. El miembro empezará a arreglar el cobertizo.

Comida y curación

Estas herramientas ayudan a la tribu a recolectar mejor comida y a curarse de las heridas.

- Los arpones de pesca te ayudan a conseguir comida a la orilla del agua.
- Las varas de recolección te permiten recoger fruta con más rapidez.

- La choza de bastones de curación ayuda a que los miembros de la tribu curen sus heridas más rápido.

Instrumentos

Los instrumentos sociales son útiles para crear buenas relaciones con otras tribus. Mediante la combinación de instrumentos pueden producirse armonías maravillosas y útiles.

- Cuernos de madera
- Maracas.
- Didgeridoos.

Combate

Las herramientas de guerra pueden marcar la diferencia entre ser el conquistador o el conquistado.

- Las antorchas llameantes destruyen herramientas y chozas rápidamente, pero son menos eficaces contra las criaturas.
- Las hachas de piedra son buenas para el combate cuerpo a cuerpo.
- Las lanzas arrojadas ayudan a los guerreros a atacar al enemigo a distancia.

Planificador urbano

Al principio del estadio de civilización, tendrás que levantar la ciudad para proteger tu ayuntamiento y que así la población siga creciendo feliz y productiva. Gracias al planificador urbano, puedes añadir casas, fábricas, edificios de ocio y defensas en los campos que rodean la ciudad.

- Para acceder al planificador urbano, pon el cursor encima de cualquiera de tus ayuntamientos y haz clic en el botón del planificador urbano.

Disposición de la ciudad

La disposición de las ciudades afecta a la felicidad y a la productividad de tu gente. Planificar una ciudad te exige que prestes atención a la ubicación de los diferentes tipos de edificio. Si juntas edificios del mismo tipo, es posible que incrementes la productividad, pero harás que disminuya la felicidad.

- Cada vez que pongas un nuevo edificio, las uniones creadas se mostrarán en la vista de planificador urbano de la ciudad.
- Coloca fábricas cerca de las casas para que los ciudadanos sean más productivos y crear uniones azules.
- Pon edificios del mismo tipo juntos para crear uniones blancas (buenas).
- Sitúa edificios de ocio cerca de las casas para que los ciudadanos sean más felices y crear uniones verdes.
- Construir edificios de ocio cerca de las fábricas crea uniones rojas (malas) y hace infelices a los ciudadanos.
- Depende de ti decidir en qué quieres invertir: productividad, población o felicidad.

NOTA: Presta atención a la felicidad de los ciudadanos. Las ciudades infelices generan menos dinero y pueden ser presa de disturbios. Las ciudades infelices son más vulnerables a la conversión religiosa.

Casas

Crea uniones entre las casas y los edificios de ocio y las fábricas para mejorar la productividad y la felicidad en general de tu ciudad.

- ☛ En las estadísticas generales de tu ciudad, el ayuntamiento cuenta como una casa.

Edificios de ocio

Aumentan la felicidad, pero demasiado ocio puede conllevar menos productividad.

Fábricas

Aumentan la productividad, pero bajan la felicidad.

Torretas

Protegen cada una de tus ciudades de ataques. Las torretas montadas en las murallas de las ciudades apuntan a cualquier vehículo que se acerque y que pertenezca a una nación que esté en guerra contigo.

- ☛ Para proteger la ciudad, también puedes utilizar vehículos, que responderán a las acciones que tengan lugar cerca. Consulta *Desarrollo de tu flota*, en la pág. 52.

Decoraciones

No tienen ningún efecto en la felicidad ni en la productividad.

Presupuesto en esporetas

Los edificios y vehículos se compran con esporetas, la moneda del estadio de civilización. Para añadir nuevos edificios y vehículos a la ciudad, tienes que generar una fuente regular de esporetas. Con fuentes de ingresos, puedes comprar y mejorar edificios y vehículos.

- ☛ Las esporetas que tienes se indican en la esquina inferior izquierda del planificador urbano. Pon el cursor encima de este número para ver el índice general de producción por minuto de la nación.
- ☛ Los ingresos se generan tomando surtidores de especias, comerciando y construyendo fábricas en la ciudad.

Aspecto de la ciudad

En el planificador urbano, puedes crear aspectos para los ciudadanos y darles así un toque de estilo. Para más información, consulta *Proveedores*, en la pág. 27.

Himno de la ciudad

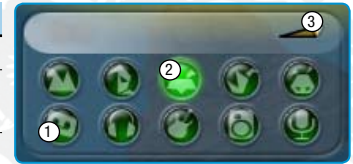
Puedes diseñar tu propio himno para tu ciudad con el planificador urbano. Lo oirás cada vez que la ciudad aparezca en la pantalla. A medida que conquistes otras ciudades, éstas tocarán tu himno, tanto si les gusta como si no.

Gracias al compositor de himnos, puedes definir el ritmo, el himno y el ambiente para diseñar el sonido de la ciudad. También es posible definir el volumen de reproducción de cada parte para crear tu propia combinación.

- ☛ El ambiente suena de fondo allí donde te encuentres explorando en el planeta. Sin embargo, cualquier himno de ciudad tiene preferencia en la reproducción sobre el ambiente global.
- ☛ Los paneles de la pantalla del compositor de himnos están dispuestos en el orden que debes definirlos. Para más información sobre el ritmo, el himno y el ambiente y cómo guardar, cargar y compartir himnos, consulta la guía de Spore integrada en el juego.
- ☛ También es posible descargar himnos urbanos de la Sporepedia.

Ritmo

- 1 Hacer clic para seleccionar un instrumento
- 2 Para apagar el ritmo, hacer clic en el instrumento seleccionado
- 3 Ajustar el volumen de reproducción



Himno

- 1 Hacer clic para seleccionar el himno
- 2 Para apagar el himno, hacer clic en el seleccionado
- 3 Ajustar el volumen de reproducción



Cuando selecciones el instrumento, puedes definir la melodía del himno que se muestra en el panel de composición.

Cómo crear tu propia melodía

- 1 Hacer clic para crear una melodía al azar
- 2 Alternar la reproducción automática
- 3 Hacer clic y arrastrar para subir o bajar una nota
- 4 Hacer clic para poner o quitar la nota seleccionada del himno



Puedes retocar el himno o crear uno nuevo bien partiendo de cero o bien de una melodía al azar. Cuando tengas la estructura de la melodía, puedes bajar y subir de escala las notas. También puedes poner o quitar notas si es necesario.

- ☛ Para cambiar la duración de una nota, pon encima el cursor y mueve la ruedecilla del ratón o bien pulsa cursor **arriba** o cursor **abajo**.
- ☛ Para reiniciar la reproducción de la melodía, haz clic en el fondo del panel de composición de melodías.

Ambiente

El ambiente suena de fondo allí donde te encuentres explorando en el planeta. Sin embargo, cualquier música de ciudad tiene preferencia en la reproducción sobre el ambiente global. Puedes añadir hasta cuatro capas de sonido al ambiente.

- ☛ Para alternar la inclusión de una capa en el ambiente, haz clic en ella.

Guardar y cargar himnos nacionales

Los himnos se pueden cargar desde la Sporepedia, y los tuyos pueden guardarse en ella.

- ☛ Para cargar una composición, haz clic en el botón de cargar, en la parte inferior del planificador urbano. En la Sporepedia, selecciona la composición que desees. La selección se reproducirá en el planificador urbano. Lo puedes cambiar si así lo prefieres.

☞ Para hacer una audición previa de una selección musical, haz doble clic en ella, en la Sporepedia.

Para guardar un himno nacional:

Para guardar el himno nacional que has creado, haz clic en el botón de guardar. Introduce un nombre y descripción para la creación. La música se guardará en la pestaña de música de la Sporepedia

Cómo compartir música

La música no se comparte automáticamente a través de la Sporepedia.

Para compartir tu himno nacional:

- 1. La música guardada se guardará en el siguiente directorio: **Mis Documentos (o Documentos)\Mis Creaciones Spore\MusicaCiudad.**
- 2. Encuentra el archivo .PNG que se corresponda con el nombre que hayas dado a la música de tu ciudad.
- 3. Envía el archivo a tus amigos por correo:
- 4. Tus amigos deberán instalar el archivo en el directorio correspondiente antes de iniciar *Spore*.
- 5. Tu música ya estará disponible en sus Sporepedias

Cómo monitorizar la ciudad

A medida que prograses en este estadio, será importante que prestes atención a lo que ocurre en cada una de tus ciudades. Por ejemplo, las ciudades infelices son más vulnerables a los ataques religiosos. Una ciudad infeliz es más proclive a las protestas ciudadanas que podrían desembocar en paros de la producción.

☞ Puedes revisar las estadísticas de la ciudad en el planificador urbano.

Cuando en una ciudad tienen lugar sucesos importantes, se añade una entrada en el historial de acontecimientos, que se muestra en el lado izquierdo de la pantalla del juego. Revisa estos avisos para estar al tanto de todo lo que ocurre en otras zonas del planeta.

Planificador de colonias

Planificar una colonia es parecido a levantar una ciudad en el estadio de civilización. El planificador de colonias funciona de la misma manera que el planificador urbano y te permite añadir casas, fábricas, edificios de ocio y defensas para la colonia y conquistar así el planeta. No obstante, en el estadio del espacio tus colonias producen especia, que se puede vender por esporetas. Las colonias también cuentan con sus propias reglas respecto a la cantidad de edificios que pueden colocarse en ellas según la terrapuntuación del planeta.

estadio de célula

En el estadio de célula, empiezas tu viaje vital como una simple célula y escalas los estadios evolutivos hasta que seas lo bastante grande como para alcanzar la playa

☞ Para conocer los controles del estadio de célula, consulta la pág. 37.

Para llegar a tierra:

- 1. Come plantas u otras células para ganar ADN y hacer crecer la célula.
- 2. Recoge partes de otras células y fragmentos de meteoritos.
- 3. Para hacer evolucionar la célula, gasta puntos de ADN en el creador de células.

Pantalla de Estadio de Célula

- 1 Objetivos de la misión
- 2 Acercar/alejar imagen
- 3 Opciones
- 4 Pausar la partida
- 5 Sporepedia
- 6 Mi colección
- 7 ADN
- 8 Barra de avances
- 9 Hacer clic para llamar a la pareja
- 10 Historia
- 11 Indicador de salud
- 12 Parte
- 13 Fragmento de meteorito



Tu célula se muestra en medio de la pantalla del estadio de célula. Estás rodeado de pedazos verdes de vida vegetal para comer (si eres herbívoro), otras células a evitar (o comer si eres carnívoro), partes para recoger y otros fragmentos primordiales a evitar.

Controles de la célula

En este estadio, tu celulita se verá movida arriba y abajo por la corriente. Navegar por las aguas requiere un poco de práctica, así como maniobrar para acercarse y alejarse de los objetos. Acuérdate de dirigirte hacia donde vaya a estar el objeto, en lugar de hacia donde esté en ese momento.

- ☞ Para mover la célula en una dirección diferente, haz clic en un nuevo lugar en la pantalla. La célula se girará hacia ese lugar.
- ☞ Para nadar constantemente en la misma dirección, haz clic en un punto de la pantalla y mantén pulsado el botón del ratón.

Controles

| Acción | Teclado/Ratón |
|--------------------------------|--|
| Moverse en cualquier dirección | Apuntar con el ratón, hacer clic con el botón derecho o izquierdo y mantenerlo pulsado |
| Subir | W/ Cursor arriba |
| Bajar | S/ Cursor abajo |
| Ir a la izquierda | A/ Cursor izquierda |
| Ir a la derecha | D/ Cursor derecha |
| Acercar/alejar imagen | +/- o rueda del ratón |

Progresar por los estadios de célula

Recogida de ADN

Para obtener ADN, nada hacia la comida, haciendo chocar la boca de la célula con ella

NOTA: Para recoger comida, la célula debe tener boca.

A medida que ingieras comida irás ganando puntos de ADN, que se muestran a la izquierda de la barra de avances. Podrás gastar esos puntos de ADN en el creador de células para incorporar nuevas partes y capacidades que ayuden a la célula a evolucionar.

Cómo añadir partes

A medida que navegues por el mundo celular, descubrirás nuevas partes que añadir a la célula. Estas partes pueden obtenerse nadando sobre fragmentos flotantes de meteoritos o conquistando a una presa o a un igual que tenga un icono de parte junto a su nombre. Las partes recogidas estarán disponibles para que las utilices la próxima vez que visites el creador de células.

☞ Cuando aparezca una parte en el agua, pasa nadando por encima de ella para recogerla.

En el creador de células puedes arrastrar y soltar partes en la célula. Consulta *Creadores de Spore*, en la pág. 14.

Cuando hayas recogido tu primera parte, el botón de llamada de apareamiento pasará a estar disponible encima de la barra de avances

☞ Haz clic en el botón de la llamada de apareamiento y nada hasta tu pareja para entrar en el creador de células (p. 22).

Cuanto más crezca la célula, más comida necesitarás para mantenerla viva y en buen estado. Tienes que comer más materia vegetal o, si eres carnívoro, células cada vez mayores.

Combate

Puedes incorporar armas ofensivas para protegerte, como una boca carnívora. O puedes añadir espinas a tu célula para protegerla de atacantes que la persigan

☞ Para atacar a otra célula, haz chocar tu parte atacante contra ella a la vez que evitas sus partes peligrosas.

☞ Para defender a tu célula del ataque de otra, coloca tus partes defensivas, como las espinas, para que la hieran cuando ésta ataque.

Seguimiento de los avances

Sigue tus progresos en el estadio de la célula mediante la barra de avances. Cuando el indicador de avances llegue una barra vertical, la célula entrará en el siguiente estadio de crecimiento. Las células que antes te habían amenazado se encogerán hasta hacerse diminutas. El nuevo estadio estará plagado de células más grandes y agresivas.

Cómo completar el estadio de célula

Una vez hayas llenado totalmente la barra de avances de la parte inferior de la pantalla, habrás cruzado todos los estadios de la evolución celular y estarás listo para un nuevo reto evolutivo.

☞ Para pasar al estadio de criatura, haz clic sobre el icono de historia. En el creador de primeras criaturas, añade un par de pulmones y pies y demás partes que creas que puedas querer cuando llegues a tierra. Consulta *Creador de criaturas*, en la pág. 23.

estadio de criatura

¡A tierra! En este estadio, la criatura sale del mar primordial para establecer una cabeza de playa entre las especies terrestres del planeta. A medida que vayas explorando el mundo, encontrarás una amplia variedad de otras especies: algunas, amistosas; otras, no tanto. Tendrás que desarrollar tus habilidades sociales para hacer nuevos amigos y tus habilidades de combate para hacer frente a los enemigos.

En el camino irás ganando puntos de ADN, que podrás usar para hacer evolucionar a tu criatura, ganar inteligencia y completar el viaje hasta el estadio tribal de una criatura recién llegada a la vida inteligente.

☞ Para conocer los controles del estadio de criatura, consulta la pág. 40.

☞ Si mueres durante la partida, renacerás en tu nido de origen.

Para más información sobre el seguimiento de los avances y cómo completar el estadio, consulta la guía de Spore integrada en el juego.

NOTA: Cuando hayas completado el estadio de criatura, ya no podrás alterar más los atributos físicos de tu criatura.

Pantalla Estadio de Criatura

| | |
|----|--|
| 1 | Objetivos |
| 2 | Minimapa |
| 3 | Opciones |
| 4 | Pausar la partida |
| 5 | Sporepedia |
| 6 | Mi colección |
| 7 | ADN |
| 8 | Barra de avances |
| 9 | Historia |
| 10 | Hacer clic para las habilidades de ganar amigos (sociales) |
| 11 | Habilidad de efecto |
| 12 | Hacer clic para habilidades de combate |
| 13 | Medidores de salud y energía |
| 14 | Miembros de la manada |



En el estadio de criatura, controlas a una única criatura de tu especie, mientras que los otros miembros tratan de arreglárselas solos. Usa el botón del ratón para mover a la criatura por el mundo y hacer descubrimientos a su paso.

Controles de la criatura

En el estadio de criatura, te mueves por el mundo señalando lugares en la pantalla. La criatura irá al punto indicado y esperará tu siguiente orden.

- ☛ Para moverte continuamente, haz clic y mantén pulsado en un punto de la pantalla. Mueve el cursor para cambiar la dirección de la criatura.

Si ésta tiene apéndices prensiles, puedes coger objetos del suelo o de los árboles. Para recoger un objeto, haz clic en él.

- ☛ Para mantener con energía a la criatura tienes que comer regularmente. Consulta *Cuidados y alimentación*, en la pág. 41.

Puedes colocar la cámara donde creas apropiado manteniendo pulsado el botón derecho del ratón y moviendo el ratón

Controles

| Acción | Teclado/Ratón |
|--|--|
| Moverse hacia adelante | W /cursor arriba |
| Moverse hacia atrás | S /cursor abajo |
| Girar a la izquierda | A /cursor izquierda |
| Girar a la derecha | D /cursor derecha |
| Paso de lado hacia la derecha | E |
| Paso de lado hacia la izquierda | Q |
| Saltar y aletear (si es que la criatura tiene la habilidad para hacerlo) | BARRA ESPACIADORA |
| Alternar la habilidad de ir a hurtadillas | Z |
| Alternar la habilidad de esprintar | MAYÚS |
| Fijar objetivo en la criatura más cercana | F |
| Usar la habilidad nº. 1: cantar (social) o morder (de ataque) | 1 |
| Usar la habilidad nº. 2: bailar (social) o morder (de ataque) | 2 |
| Usar la habilidad nº. 3: cantar (social) o morder (de ataque) | 3 |
| Usar la habilidad nº. 4: cantar (social) o morder (de ataque) | 4 |
| Acercar/alejar imagen | +/- o rueda del ratón |
| Girar la cámara a izquierda o derecha | , / . |
| Girar la cámara/ajustar la inclinación | Mantener pulsado el botón derecho y mover el ratón |
| Llamar a tu pareja | RETROCESO |

NOTA: En el estadio de criatura, haces más cosas que nadar. Movimientos útiles, como la habilidad de hurtadillas, de salto o de planeo, pueden acortarte el camino evolutivo.

Cuidados y alimentación

Perfil de la criatura

1 Indicador de salud

2 Indicador de energía



Tu criatura necesita comer. A medida que recorre el mundo, la criatura quema energía que tiene que reponer con comida. Según el tipo de boca que tenga (herbívora, carnívora u omnívora), necesitará comer fruta o carne, o puede que sea capaz de comer ambas cosas.

- ☛ Puedes cambiar el tipo de boca en el creador de criaturas. No obstante, si has evolucionado desde el estadio de célula, tus rasgos determinarán tu dieta para siempre. Si eras una célula carnívora, serás una criatura carnívora y lo seguirás siendo.

Puede que recibas daño al luchar contra otras criaturas, lo cual consume tu salud

Si te mueres de hambre u otra criatura te mata, renacerás en tu nido de origen.

Cómo hacer evolucionar a tu criatura

Para que tu criatura evolucione, necesita puntos de ADN suficientes que gastar en partes que mejoren sus capacidades.

Para más información sobre la recolección de partes y cómo hacer evolucionar a tu criatura, consulta la guía de Spore integrada en el juego.

Habilidades de efecto

Además de las habilidades para relacionarse, combatir y moverse, también puedes adquirir habilidades especiales como resultado de las elecciones que hagas durante la historia de tu evolución. El rasgo que ganaste durante tu vida como célula se reflejará en la habilidad de efecto, ahora que tienes una criatura.

Tus habilidades de efecto se encuentran encima de la barra de avances. Pegan fuerte cuando se utilizan, pero tardan algún tiempo en recargarse.

Para más información sobre las habilidades de efecto, consulta la pág. 10.

Obtención de inteligencia

Cuando ganes bastante ADN para que la barra de avances supere una línea vertical, pasarás automáticamente al siguiente nivel de inteligencia.

- ☛ Cuando ganas un nivel de inteligencia, podrás añadir otra criatura a tu manada, con un máximo de tres.

Desarrollo de tu especie

A medida que ganas inteligencia, ADN y amigos, puedes hacer evolucionar a tu criatura y aumentar tu influencia mientras intentas convertirte en la especie dominante del planeta.

Tu nido

Aquí puedes descansar, recuperarte, aparearte y hacer evolucionar a tu especie. Si te hieren en combate, puedes volver aquí a curarte. Siéntate en el nido y espera hasta que el indicador de salud esté lleno.

- ☛ También puedes utilizar el nido como lugar para aparearte y entrar en el creador de Spore, donde podrás ponerte y quitarte partes.

NOTA: En el estadio de criatura no tienes que proteger tu nido.

Apareamiento

En cualquier momento puedes llamar a tu pareja y tener otro retoño. Cuando el huevo eclosiona, te convertirás en el retoño y aprenderás a usar todas las habilidades nuevas que hayas añadido.

Para aparearte, pulsa Retroceso o haz clic en el botón de la llamada de apareamiento que hay justo encima de la barra de avances. Sigue la llamada hasta la pareja que tenga un remolino de corazones alrededor y haz clic en el botón que aparezca sobre ella para entrar en el creador de Spore. Todos los cambios realizados en el creador de Spore se aplicarán a todas las criaturas de tu especie.

CONSEJO: Cuando llamas a tu pareja, ésta siempre responde desde el nido más cercano.

Emigración

Puede que tus compañeros de nido emigren a otro nido en busca de nueva comida y otros recursos.

- ☞ Para encontrar el nuevo nido tras la emigración, haz clic en el botón de la llamada de apareamiento y sigue las llamadas de respuesta de tu compañero hasta el nuevo nido. O también puedes seguir el trayecto (en el mundo y en el minimapa) hacia el nuevo nido o moverte en la dirección del icono del hogar en el minimapa

Relaciones

Es posible ver la relación que tienes con cualquier especie. Para ello, pon el cursor encima de un miembro de la otra especie. Para más información sobre los estados e iconos de la relación, consulta la guía de Spore integrada en el juego.

Hacerse amigo de otras criaturas

Los botones de actitud se encuentran justo encima de la barra de avances, en la parte inferior de la pantalla.



Haz clic en este botón para abrir las habilidades sociales que tienes disponibles.



Haz clic en este botón para abrir las habilidades de combate que tienes disponibles.

Para intentar hacerte amigo de otra criatura, haz doble clic en ella con la actitud social activa. Para conseguir realizar una interacción social, debes usar tus habilidades sociales para imitar las acciones de la otra criatura a un nivel igual o superior al de su habilidad. Por ejemplo, si la criatura te canta algo, tendrás que usar tu habilidad de canto para responderle con la misma melodía u otra mejor.

Si consigues llenar el indicador, tu relación con la otra criatura mejorará. Si tu relación llega al estado de amistoso o aliado, podrás usar los nidos de la otra criatura para curarte. Las habilidades sociales se ganan o mejoran añadiendo partes en el creador de criaturas.

- ☞ Hacerse amigo de las criaturas alfa (dominantes) de otra especie es más difícil, pero, si lo consigues, serás recompensado con una nueva parte.
- ☞ Las criaturas aliadas pueden añadirse a tu manada si tienes espacios disponibles.

NOTA: No puedes realizar con éxito interacciones sociales hasta que no tengas las habilidades sociales específicas usadas por las criaturas de una especie a ese mismo nivel o uno mejor. Estas habilidades se consiguen encontrando partes en el juego y poniéndoselas a tu especie en el creador de Spore.

NOTA: No puedes iniciar una interacción social con una criatura a la que ya hayas impresionado. Dichas criaturas tienen un halo alrededor del icono de relación, al lado de su nombre.

Combate

A veces puede que no tengas más remedio que luchar contra otras criaturas. Según el tipo de boca que tengas, también podrás cazarlas para comer. En la lucha, puedes usar una o más habilidades de combate para derrotar a la otra criatura.

Para atacar a una criatura, dirígete contra ella con la actitud de combate activa y haz clic en la habilidad de combate a utilizar o emplea los atajos de teclado del 1 al 4.

- ☞ Las habilidades sociales se ganan o mejoran añadiendo partes en el creador de Spore.
- ☞ Cada habilidad de combate tiene cinco niveles.

Si consigues derrotar a la criatura, te harás con carne, que puedes usar como comida o como regalo para otra criatura. También ganarás puntos de ADN. Derrotar a otra criatura en combate baja tu relación con todos los miembros de esa especie.

- ☞ Puedes agarrar objetos y lanzárselos a la otra criatura para aturdirla.

- ☞ Si no hay más remedio que huir, da media vuelta y echa a correr. Para escapar, también puedes usar otras habilidades, como ir a hurtadillas.

- ☞ Si la criatura muere, renacerá en tu nido de origen

Cómo formar tu manada

Vale la pena tener una manada. Cuando ganas inteligencia, consigues la capacidad de añadir otro miembro a ella. Puedes añadir miembros de tu propia especie o de las especies con las que te hayas aliado. Los miembros de la manada son seguidores leales que están deseosos de ayudarte a atacar a otras criaturas, a encontrar comida y a llevar cabo otras tareas.

- ☞ Añade un miembro a tu manada para llenar este espacio.

- ☞ Para añadir un miembro a tu manada, debes ganar un nivel de inteligencia para abrir un espacio. Luego tendrás que impresionar a otra criatura (ya sea de tu propia especie o de una con la que te hayas aliado) para que se una a la manada. Consulta *Hacerse amigo de otras criaturas*, en la pág. 42.

- ☞ Vale la pena relacionarse en grupo. Tener una manada más grande te ayudará a relacionarte de modo amistoso con otras criaturas

Criaturas épicas

Esparcidas por el mundo se encuentran criaturas enormes y solitarias que son legendarias. Será mejor que te limites a observar a las criaturas épicas desde una distancia segura y las eludas siempre que puedas.

estadio de tribu

En este estadio, tu especie se ha hecho con el dominio del fuego y ha formado una pequeña tribu. Pero pronto se desarrollarán otras tribus y todas combatirán por ver quién se convierte en la primera civilización del planeta.

Con su inteligencia recién adquirida, las criaturas de tu tribu empezarán a confeccionar y utilizar herramientas, que les ayudarán a recolectar más comida para abastecer a una población mayor y a ampliar la influencia de la tribu.

Ten cuidado con las fieras que acechan más allá de la luz de tus fogatas. A algunas podrás cazarlas y a otras domesticarlas, y puede que algunas te cacen a ti.

Para más información sobre el seguimiento de los avances y cómo completar el estadio, consulta la guía de Spore integrada en el juego.

La diferencia más grande entre el estadio de tribu y los de célula y de criatura es que ya no controlas a un solo miembro de tu especie, sino a una tribu entera. Darás indicaciones a uno o más miembros de la tribu para que hagan tu voluntad. Hasta puedes mover la cámara por ahí para ver que está ocurriendo en las inmediaciones.

Para más información sobre cómo seleccionar y dar órdenes a los miembros de la tribu, consulta *Controles de la tribu*, en la pág. 45. También hay útiles tutoriales de juego al principio del estadio que te orientarán.



NOTA: Como ya habrás formado una tribu, no necesitarás cambiar más el tamaño y la forma de tu especie. A partir de ese momento, los cambios se harán en las herramientas de la aldea y en la apariencia de la tribu.

Pantalla del estadio de tribu

| | |
|----|--|
| 1 | Minimapa de la tribu |
| 2 | Opciones |
| 3 | Pausar la partida |
| 4 | Sporepedia |
| 5 | Mi colección |
| 6 | Comida actual |
| 7 | Barra de avances |
| 8 | Acceso a las habilidades sociales |
| 9 | Habilidades de efecto |
| 10 | Acceso a las habilidades de combate |
| 11 | Medidores de salud y energía |
| 12 | Hacer clic para seleccionar a uno o más miembros de la tribu |



Minimapa de la tribu

| | |
|---|---|
| 1 | Ubicación de la choza de tu tribu |
| 2 | Tu criatura |
| 3 | Aldea de otra especie |
| 4 | Nido de fieras |
| 5 | Alternar la vista del minimapa |
| 6 | Hacer clic para cambiar la vista de la cámara |
| 7 | Mantener el ratón encima para ver la relación con la tribu vecina y el número de miembros que tiene |
| 8 | Fuente de comida |
| 9 | Punto de pesca |



Haz un clic izquierdo en el minimapa de la tribu para enviar la cámara a ese lugar, y un clic derecho para enviar al miembro o miembros que hayas seleccionado a ese lugar. El minimapa de la tribu también es útil para identificar la actividad que se produce alrededor del lugar donde te encuentras. Los miembros y edificios de tu tribu se indican con tu mismo color tribal.

- ☛ Para saber más sobre otra tribu, pon el cursor encima de la choza de esa tribu, en el minimapa. Sin embargo, la primera tribu rival no aparecerá hasta que tu tribu haya recolectado un poco de comida y tenga un par de crías.
- 🏠 Esta tribu cercana se identifica mediante su color tribal y puede convertirse en una amiga o en una rival.
- 🌳 Las arboledas frutales son fuentes de comida.
- 🐾 Los nidos de criaturas pueden evolucionar para convertirse en tribus.
- 🐟 Esta zona es un punto de pesca.

Controles de la tribu

Selección de los miembros de la tribu

En el estadio de tribu puedes seleccionar a uno, a varios o a todos los miembros de tu tribu y darles órdenes. Un miembro de la tribu está seleccionado cuando tiene un círculo amarillo alrededor. El botón izquierdo del ratón se utiliza para seleccionar unidades. Para seleccionar a un miembro de la tribu, haz clic en el botón izquierdo o selecciónalo de la lista tribal en el lado derecho de la pantalla.

- ☛ Para seleccionar a varios miembros de la tribu, pulsa **CTRL** y haz clic en cada uno en el mundo o en la lista tribal, o haz clic en varios miembros de la tribu y arrástralos. Para incorporar nuevos miembros al grupo, pulsa **CTRL** y haz clic en los nuevos miembros.
- ☛ También puedes hacer clic en la barra principal de la tribu para seleccionar a todos los miembros.

Deselección

Para deseleccionar mantén pulsado **CTRL** y haz clic en el miembro de la tribu en el mundo o en la lista tribal.

- ☛ También puedes hacer clic en la barra principal de la tribu o pulsar **ESC** para deseleccionar a todos los miembros

Cómo dar órdenes

Tras haber seleccionado a uno o más miembros de la tribu, puedes dirigirlos a un lugar o a interactuar con otros objetos o criaturas del mundo haciendo clic con el botón derecho del ratón en ese lugar, objeto o criatura. Por ejemplo, para que un miembro de la tribu recoja comida, haz clic primero en él y luego haz clic derecho en un árbol frutal. El miembro recogerá fruta, volverá a la aldea y seguirá recolectando fruta hasta vaciar el árbol o hasta que se le dé una nueva orden. Los objetos del mundo con los que puedes interactuar se resaltarán cuando pongas el cursor encima de ellos, y éste cambiará para indicarte que puedes actuar sobre ellos.

- Los miembros de la tribu seguirán repitiendo la acción hasta que el recurso se agote, la interacción deje de aplicarse o haya que prestar atención a los niveles de hambre o de energía.

Controles de la cámara

Los nuevos controles de la cámara facilitan el seguimiento de los miembros de tu tribu. Para mover la cámara, usa las teclas del cursor o mantén pulsado el botón derecho del ratón y arrastra. Si en el menú Ajustes tienes el desplazamiento por los bordes puesto en activo, bastará con que lleses el cursor al borde de la pantalla para mover la cámara en esa dirección. Para girar e inclinar la cámara, mantén pulsados los botones izquierdo y derecho a la vez y mueve el ratón hacia arriba, abajo, derecha o izquierda. Para girar también puedes pulsar , y . . Para que la cámara siga a un miembro de la tribu en concreto, pulsa **BARRA ESPACIADORA**. La cámara pasará automáticamente a uno de los miembros de tu tribu. Pulsa otra vez **BARRA ESPACIADORA** para pasar al siguiente miembro.

Para llevar rápidamente la cámara a cualquier lugar del continente, haz clic izquierdo en el minimapa.

- También puedes usar las teclas del cursor y otros controles del teclado para mover la cámara por la superficie del planeta.

Aldea tribal

La aldea de tu tribu es la semilla de la cual nacerá tu futura civilización. Puedes añadir tantos cobertizos de herramientas como quieras alrededor de la fogata de la aldea, y cada uno proporcionará nuevas herramientas y capacidades.

Tales herramientas dan a los miembros de tu tribu la habilidad de recolectar comida más eficazmente, usar instrumentos para mejorar sus habilidades sociales o armas para perfeccionar sus habilidades de combate.

Para más información sobre la aldea tribal, consulta la guía de Spore integrada en el juego.

Defensa de la aldea

Para proteger la aldea, tienes que equipar a los miembros de tu tribu con las herramientas adecuadas. En la categoría militar de herramientas puedes seleccionar el cobertizo de herramientas adecuado para añadir.

Lista de la tribu

Lista de la tribu

| | |
|---|---|
| 1 | Seleccionar a todos los miembros de la tribu |
| 2 | Cacique |
| 3 | Pulsar para seleccionar al miembro de la tribu |
| 4 | Niveles actuales de salud y energía del miembro |

Gracias a la lista de la tribu puedes hacer un seguimiento de las actividades de cada uno de sus miembros y elegir a uno o más de ellos.

En el lado derecho de la pantalla hay un conjunto de iconos que muestran a cada uno de los miembros de tu tribu, su salud y energía actuales y qué están haciendo o cómo se sienten.

- Si el miembro lleva una herramienta, ésta estará representada en su icono. Así puedes controlar el equilibrio entre cazadores y recolectores.

Recolección de comida

La necesidad más inmediata de todos los miembros de tu tribu es la comida, por lo que tienes que conseguirles fuentes regulares de alimentos.

- El nivel de energía del miembro de la tribu se identifica mediante la barra naranja que hay en su icono de la lista de la tribu.

Para más información sobre la recolección, la caza y la domesticación, consulta la guía de Spore integrada en el juego.

Pesca

También puedes recolectar comida pescándola en el mar. Los buenos puntos de pesca están identificados por un pescado saltarín en la costa.

Para empezar a pescar, tienes que añadir la herramienta “Arpones de pesca” a tu aldea.

Curar a la tribu

La vida tribal está llena de chichones y moratones. Cuando los miembros de la tribu caen heridos en combate, puedes curarlos con los siguientes métodos:

| | |
|-----------------------------|--|
| Descanso | Los miembros de la tribu se pueden curar lentamente si se les permite descansar en la aldea. |
| Bastones de curación | Si la aldea cuenta con un cobertizo de bastones de curación, puedes equipar a un miembro de tu tribu con el bastón de curación y ordenarle que acompañe a los miembros de la tribu que vayan al combate. Así el sanador curará a los miembros de la tribu en el sitio. |

Desarrollo de tu tribu

La tribu será mayor y más fuerte si apareas a sus miembros para que tengan crías y consigues nuevas herramientas y accesorios mediante el planificador tribal.



Crías

A medida que la tribu aumente su prestigio aliándose con las tribus vecinas o conquistándolas, podrá acoger a más miembros. Para aumentar la población de la tribu, colócate encima de la choza tribal y pulsa en el botón de añadir cría.

Saldrá un huevo de la choza (lo que ocurra dentro no saldrá de allí). Cuando eclosione, nacerá una cría. Producir crías cuesta a la tribu un poco de comida, pero, una vez hayan crecido del todo, se convertirán en miembros de la tribu seleccionables.

Planificador tribal y proveedor

En el planificador tribal puedes adquirir nuevas herramientas (consulta *Herramientas tribales*, en la pág. 32) para que la tribu las use y equipe a sus miembros (consulta *Proveedor de la tribu*, en la pág. 27) con accesorios que mejoren sus habilidades naturales.





Cómo equipar a los miembros de la tribu

Tras adquirir una herramienta, debes enviar a los miembros de la tribu al cobertizo para equiparse.

- ☛ Para equipar a un miembro de la tribu, escoge a uno y luego haz clic derecho en el cobertizo. El miembro de la tribu irá a la choza a recoger la herramienta.
- ☛ Para ver las herramientas que utiliza cada uno, mira el icono del miembro de la tribu, en la lista tribal.

Interacción con otras tribus

Con cada tribu del mundo tienes una relación que cambia durante el curso de la partida. A medida que subas por la escalera de la civilización, puedes optar por dominar a tribus más pequeñas arrasándolas, haciéndote con sus recursos o aliándote con ellas. En el caso de las tribus más grandes, es posible optar por impresionarlas (actuando para ellas) para estrechar relaciones y que éstas desemboquen en una alianza

-  Relacionarse (estrechar lazos)
-  Ataque
-  Hacer regalos (enfoque diplomático)
-  Asaltar (robar comida)

Para identificar el estado de la relación que tienes con cualquier tribu, pon el cursor encima de un miembro de la misma. El icono que se muestre indicará el estado de la relación.

Para más información sobre cómo relacionarse, hacer regalos, forjar alianzas y atacar a otras tribus, consulta la guía de Spore integrada en el juego.

Asalto a Otras Tribus

¿Te da pereza recolectar comida de los árboles? Pues asalta a las tribus vecinas para conseguirla y aprovéchate de su duro trabajo.

- Escoge a los miembros de tu tribu para formar un grupo de asalto.
- Equípalos con las armas que tengas a tu disposición.
- Ve a un lugar seguro cerca de la aldea de la tribu. A menudo es mejor esperar a que la aldea quede desprotegida.
- Haz clic derecho en la comida de la tribu vecina mientras estás en actitud de combate.
- Pulsa **BARRA ESPACIADORA** para que la cámara siga al grupo de asalto en sus escapadas.

estadio de civilización

Bienvenido a la vida civilizada. Empiezas el estadio de civilización con una sola ciudad desde la que debes conquistar el mundo. A medida que expandas tu nación por el globo, tendrás que adquirir los recursos de especie para potenciar tu desarrollo y conquistar, convertir o comprar a otras civilizaciones antes de dar el gran salto al espacio. Otras tribus como la tuya habrán pasado al mundo civilizado con sus propias ciudades. Para poner a todo el planeta bajo la bandera de tu ejército, religión o economía, puedes construir los vehículos y adquirir tecnología para poner a tu pueblo en órbita por todo el mundo. Para más información sobre el seguimiento de los avances y cómo completar el estadio, consulta la guía de Spore integrada en el juego.

Pantalla del estadio de civilización

- Tu ciudad
- Tu primer vehículo
- Lista de la flota: Hacer clic para seleccionar uno o más vehículos
- Minimapa
- Opciones
- Pausar la partida
- Sporepedia
- Mi colección
- Esporetas actuales
- Barra de avances
- Habilidades de efecto
- Actitud de no ceder terreno para vehículos
- Actitud agresiva para vehículos
- Historia

Minimapa de la civilización

- Controles de la cámara
- Nombre del planeta
- Alternar la vista del minimapa
- Área mostrada por la cámara
- Día/noche
- Tu ciudad
- Recursos



- ☛ Haz clic en un lugar del minimapa para que la cámara se desplace ahí.
- ☛ Para ordenar a las unidades que vayan a cualquier punto del minimapa, selecciónalas y haz clic derecho en ese punto.

Gracias al minimapa puedes seguir las actividades de todo el mundo. Verás las ciudades y vehículos de otras civilizaciones como iconos de casas y puntos de colores por todo el mapa:

- 🏠 Las ciudades tienen un código de color para identificar a sus propietarios. Consulta *Especialidad de la ciudad*, en la pág. 51.
- 🏭 Todos los surtidores de especia se identifican con un código de color si pertenecen a alguien. Consulta *Extracción de especia*, en la pág. 51.
- 🚗 Los vehículos se identifican por el color de la civilización a la que pertenecen.
- ☛ Obtendrás más información sobre los objetos que pertenecen a alguien o que estén identificados poniendo el cursor encima de ellos. Si pones el cursor encima de una ciudad, obtendrás información sobre ella y verás sus fronteras.

También puedes identificar actividades que estén teniendo lugar en la partida mediante los iconos del mapa:

- 🛡️ Si las ciudades, vehículos o minas de especia propios estás sufriendo un ataque militar o religioso, los verás identificados en el minimapa.
- 👤 Si las ciudades ponen en marcha negocios, verás el icono de una esporeta sobre la ciudad y una línea en el minimapa que indicará la ruta comercial.
- 🗣️ Si usas la pantalla de comunicaciones para interactuar con otra ciudad, dicha ciudad quedará resaltada con un icono en el minimapa.

Controles de la Civilización

En el estadio de civilización, los controles de los vehículos son idénticos a los del estadio de tribu, con los siguientes añadidos:

- ☛ Para alternar entre cada uno de tus vehículos, pulsa la **BARRA ESPACIADORA**.
- ☛ Para situar la cámara en la ciudad más cercana, pulsa **RETROCESO**.

Para más información, consulta *Controles de la tribu*, en la pág. 45.

Empezar

Si empiezas el estadio de civilización en la pantalla de la galaxia, sigue las instrucciones que aparezcan para configurar la partida antes de seguir los pasos que se refieren a continuación.

1. Selecciona tu ayuntamiento. Haz tantos cambios como quieras.
2. Selecciona tu primer vehículo terrestre. Haz tantos cambios como quieras.
3. La ciudad y el vehículo se colocarán en el mapa del juego. Tu primer objetivo es usar el vehículo para encontrar un surtidor de especia y convertirlo en una mina productiva de esta materia.

Este objetivo se muestra en una minificha de objetivos, en la esquina superior izquierda. Al principio del estadio, puede ser muy útil para explorar el continente. A medida que vayas encontrando nuevas tribus, seguramente descubrirás botín y nuevas tecnologías. Además, puedes hacer un reconocimiento del resto de civilizaciones del continente para encontrar la mejor forma de aproximarte a ellas.

- ☛ No te olvides de seguir adquiriendo especia, construyendo fábricas y desarrollando tu ciudad.

Para más información sobre la construcción de la ciudad, consulta *Planificador urbano*, en la pág. 33.

Color de la Ciudad

El color de tu ciudad se asigna al principio del estadio de civilización o bien lo heredas si has evolucionado desde el estadio de tribu. Este color identifica a los edificios y vehículos de tu nación en la pantalla del juego y en el minimapa.

- ☛ Todas las ciudades vecinas están gobernadas por una facción de tu propia especie. Sus colores blasonan sus muros, edificios y vehículos.
- ☛ Cuando conquistas otras ciudades, pasan a adoptar el color de tu ciudad y a formar parte de tu nación.
- ☛ Cada ciudad que adoptes dentro de tu nación puede tener una especialidad diferente. Puedes escoger entre mantener su especialidad o convertirlas a la tuya. Esta decisión marca la manera de continuar tu expansión: polifacética o concentrada

Fronteras de la Ciudad

Las fronteras de tu ciudad están señaladas en la pantalla del juego con el color que identifica la ciudad. Estas fronteras delimitan el perímetro de la urbe y los territorios que dominas en el planeta.

NOTA: Si una ciudad no tiene acceso al mar, no podrá producir vehículos marítimos. ¡Hazte con algo de territorio costero si puedes!

- ☛ Las fronteras del juego y de los surtidores de especia también son visibles cuando pasas el cursor por encima de ellas en el minimapa.

NOTA: Si violas las fronteras de otras ciudades, puede que lo descubran y pasen a la acción, dependiendo de las relaciones que tengáis.

Financiación de la Civilización

Para conquistar el mundo necesitarás muchas esporetas. Durante este estadio puedes adquirir fuentes de financiación de diferentes maneras. Cuando tu civilización crezca, querrás proteger sus fuentes de ingresos.

Extracción de Especia

Los surtidores de especia están desperdigados por todo el planeta y pueden explotarse para contar con una fuente constante de esporetas. Hay que hacerse con los surtidores de especia para extraerla y convertirla en una fuente de ingresos.

Para capturar un surtidor de especia:

1. Selecciona un vehículo.
2. Llévelo hasta el surtidor de especia.
3. El vehículo construirá una torre de perforación encima del surtidor
4. Cuando la torre de perforación esté acabada, la extracción de especias estará en marcha y los ingresos se añadirán constantemente a tus esporetas.

NOTA: Tienes que defender los surtidores de especias con vehículos. Otras ciudades podrían atacarlos para derribar tus torres de perforación y llevarse tu fuente de ingresos. Selecciona un vehículo y elige la actitud de no ceder terreno. Consulta *Actitudes de los vehículos*, en la pág. 53.

Construir Fábricas

Cada vez que construyas una fábrica en tu ciudad, obtendrás una valiosa fuente de ingresos. Los ciudadanos integran el personal de las fábricas, y te conviene tenerlos contentos para que sean productivos. Los ciudadanos descontentos no se matan trabajando.

Relaciones Comerciales

Puedes tener relaciones comerciales con otras ciudades, relaciones que aportarán ingresos constantes para ambas partes. Si las relaciones con otra ciudad son buenas, propón el establecimiento de rutas comerciales con ella enviándole vehículos económicos.

- ☞ Las otras ciudades también pueden proponerte rutas comerciales. Estas ofertas aparecerán en la pantalla de comunicaciones. Tras aceptar una ruta comercial con otra ciudad, los vehículos económicos empezarán a circular de una a otra, generando ingresos para ambas. Cuantos más vehículos económicos tengas en las rutas comerciales, más esporetas podrás recoger.
- ☞ Si eres capaz de mantener una relación comercial con otra ciudad durante un tiempo, puede que se te ofrezca la oportunidad de comprarla, lo que abrirá nuevas vías a los ingresos y al progreso

Desarrollo de tu Flota

En el estadio de civilización, exploras y conquistas el mundo construyendo y desplegando la mejor flota del planeta o la más grande. Al principio del estadio solo puedes comprar o construir vehículos terrestres. A medida que tu nación se expanda, adquirirás la tecnología para construir vehículos marítimos y aéreos, antes de dar el gran salto al espacio.

- ☞ Cuando compres o crees un vehículo, las armas disponibles para él se adaptarán automáticamente a la estrategia que hayas elegido: militar, religiosa o económica
- ☞ Puedes añadir un nuevo vehículo mediante la pestaña de vehículos del planificador urbano.
 - 🔍 Pulsar para abrir el vehículo mostrado y editarlo en el creador de vehículos. Si el vehículo no lo creaste tú, podrás guardarlo con un nuevo nombre.
 - 🔵 Hacer clic para crear un vehículo desde cero en el creador de vehículos.
 - 📄 Hacer clic para descargar un vehículo de la Sporepedia. Si no estás conectado a Internet, puedes usar vehículos en tu versión local.

NOTA: Cuando hayas seleccionado el modelo del vehículo, podrás comprar más de este tipo directamente en el ayuntamiento, sin tener que recurrir al planificador urbano.

Límites de la Flota

En el planificador de vehículos puedes revisar los límites de tu flota, que se muestran justo encima de las estadísticas de la ciudad. Estos límites reflejan el número de vehículos que tienes en cada momento y el máximo de cada tipo que tu nación puede mantener.

- ☞ Los límites de la flota se basan en el número total de ciudades que hay en tu nación, así como en la cantidad de casas que hay en tus ciudades.

Control de los vehículos

Para controlar los vehículos, usa las mismas órdenes que utilizaste para controlar a los miembros de la tribu en el estadio de tribu. Consulta *Empezar*, en el apartado *Estadio de tribu*, en la pág. 44.

- ☞ Para formar grupos de vehículos, selecciona varios y pulsa Ctrl y una tecla numérica (el número de la tecla que hayas pulsado se convierte en el número del grupo). Para alternar entre los grupos, pulsa **BARRA ESPACIADORA**.

Actitudes de los vehículos

Puedes asignar una actitud a cada vehículo que definirá sus órdenes básicas de marcha.

- ☞ Para definir la actitud de un vehículo, selecciónala. Pulsa el **TABULADOR** para alternar las actitudes. Los siguientes iconos están disponibles en la esquina inferior derecha de la pantalla.
 - 🔵 La actitud de no ceder terreno es útil para proteger una zona. El vehículo asignado se quedará donde esté y responderá a cualquier provocación por parte de vehículos o ciudades agresivos.
 - 🔴 La actitud agresiva ordena al vehículo combatir activamente a las ciudades o vehículos agresivos.

Mantenimiento de la Flota

En el estadio de civilización tienes que controlar el estado de cada vehículo, que se indica con una barra verde en el icono del vehículo, en la lista de la flota, al lado derecho de la pantalla.

- ☞ A través de esta lista puedes acceder a todos los vehículos de tu flota. Funciona como la lista tribal en el estadio de tribu (pág. 47).

Los vehículos dañados se pueden reparar. Lleva el vehículo a la puerta principal de cualquiera de las ciudades que controles. El vehículo empezará a “curarse”.

Mejoras

Cuando conquistes otras ciudades, tendrás acceso a sus tecnologías y podrás construir sus vehículos en cualquier ciudad que controles.

Capturando otras ciudades desbloquearás la habilidad de construir vehículos aéreos. La especialidad específica de cada ciudad te permite construir un número fijo de vehículos de ese tipo. Por ejemplo, pongamos que controlas una ciudad militar. Se te permitirá construir un total de cinco vehículos militares. Si tomas otra ciudad militar, podrás construir un total de diez vehículos militares. Si la siguiente ciudad es económica, los límites de la flota serán de diez vehículos militares y cinco económicos. Consulta *Límites de la flota*, en la pág. 52.

Desmantelamiento de Vehículos

En cualquier momento puedes desmantelar los vehículos que se hayan quedado anticuados o que ya no sean efectivos.

- ☞ Para desmantelar un vehículo, haz clic en su icono, en la lista de flota, en el lado derecho de la pantalla. A continuación, haz clic en la **X** de la esquina o pulsa **SUPR**. El vehículo será sacado del servicio, y la mitad de su coste de adquisición se te reembolsará en esporetas.

Relaciones con Otras Ciudades

A medida que interactúes con otras ciudades, el estado de vuestra relación mejorará o empeorará. Si eres capaz de mantener una buena relación, es posible que te ofrezcan la oportunidad de comprar la otra ciudad. Sin embargo, si vuestra relación se vuelve agresiva, es posible que te veas envuelto en una guerra.

- ☛ Puedes mejorar las relaciones con otras ciudades ofreciendo rutas comerciales, haciendo regalos y cumplidos y ayudándolas en la guerra cuando te lo pidan.

La especialidad de tu ciudad también influye en el modo en que interactúas con otras ciudades. Puedes elegir entre seguir una estrategia militar, económica o religiosa para intentar conquistar otras ciudades.

Para más información sobre las relaciones, las especialidades de las ciudades y la comunicación con éstas, consulta la guía de Spore integrada en el juego.

Tribus Residuales

Al principio del estadio de civilización puedes encontrar unas cuantas tribus residuales esparcidas por el planeta. Estas aldeas tribales son para quienes las coja. Si maniobras rápido, puedes conseguir cosas valiosas, incluyendo nuevas tecnologías de esas tribus saqueadas.

Superarmas de efecto

Cuando adquieras ciudades especializadas en lo militar, lo religioso o lo económico, puedes desbloquear superarmas que se basan en los rasgos que has desarrollado durante el transcurso de la historia de tu evolución. Usar las superarmas requiere un montón de esporetas, aunque tienen un gran impacto en el área objetivo.

Cada superarma que consigas pasará a estar disponible en el panel de superarmas, justo debajo de la barra de avances.

NOTA: Si has iniciado el estadio de civilización desde la pantalla de la galaxia, solo podrás desbloquear una superarma tras capturar siete ciudades.

- ☛ Para saber más sobre una superarma, pon el cursor encima de su botón, en la barra de avances.
- ☛ Para utilizar una superarma, haz clic en su botón. El coste se deducirá de tus esporetas. Haz clic en el área objetivo para disparar el arma.

Captura de una Ciudad

Cuando conquistes, conviertas o compres otra ciudad, ésta pasará a ser parte de tu nación y tus fronteras se ampliarán. Así controlarás la ciudad y podrás desarrollarla a través de su ayuntamiento, poniéndole edificios y vehículos.

stadio del espacio

¡Has despegado! El cosmos es tuyo.

Queda en tus manos decidir cómo quieres que avance tu raza, ahora que ya has llegado al estadio del espacio. Puedes usar tecnologías de terraformación para hacer que los planetas sean habitables para tu gente y fundar una colonia en ellos. Cuando tu imperio se extienda por el territorio espacial, te encontrarás con otras razas exploradoras del espacio con ambiciones parecidas. Puedes optar entre hacerte amigo de ellas o intentar reducirles a cenizas. Puedes buscar riquezas en los planetas vecinos o aventurarte hasta el centro de la galaxia en una gran y misteriosa misión.

El futuro de tu raza está en tus manos, y la inmensidad de la galaxia se extiende ante ti. Para más información sobre el seguimiento de los avances y cómo completar el estadio, consulta la guía de Spore integrada en el juego.

Pantalla Planetaria

- 1 Tu nave espacial
- 2 Herramientas de la nave espacial
- 3 Minimapa planetario
- 4 Hacer clic para abrir la pantalla de comunicaciones
- 5 Indicadores de salud y energía

En la pantalla planetaria tu nave espacial sobrevuela la superficie de un planeta. Usa los controles de vuelo para maniobrar la nave espacial por el planeta. Puedes explorarlo, buscar y recobrar objetos interesantes y convertir el planeta en una colonia de tu imperio.

Minimapa Planetario

- 1 Ciudad
- 2 Tu nave espacial
- 3 Controles de la cámara
- 4 Nombre del planeta
- 5 Hacer clic para alternar el visor del minimapa
- 6 Alternar información de minimapa y de terraformación

- ☛ Mediante el minimapa planetario puedes ir rápidamente a cualquier lugar del mundo e identificar sus características clave.
- ☛ Para desplazarte, haz clic en cualquier lugar del minimapa. La nave espacial ira allí.
- ☛ El minimapa planetario funciona como el minimapa normal del estadio de civilización. Cuando pases al espacio interplanetario, el minimapa se cambiará por otro juego de herramientas. Consulta *Filtros del espacio*, en la pág. 58.

Empezar

Cuando hayas demostrado tu dominio del vuelo, se te mandará visitar otro planeta.

1. Para ponerte en la órbita de tu planeta, pulsa - o mueve la rueda del ratón. Usa estos controles para alejar la cámara hasta que puedas ver la estrella alrededor de la cual orbita tu planeta.
2. Para llevar la nave espacial a otro planeta, haz clic en éste. La nave espacial ira allí.
3. Para pasar a sobrevolar la superficie del planeta, pulsa + o mueve la rueda del ratón

Identidad del Imperio

Si has evolucionado desde el estadio de civilización, en el estadio del espacio tu raza tendrá un rasgo basado en toda su evolución y las elecciones que has hecho durante ella.



No obstante, puedes adaptar el rasgo a medida que aprendas de las demás civilizaciones con las que te encuentres en tus viajes espaciales. Para más información sobre tu rasgo, consulta *Consecuencias*, en la pág. 10.

- ☛ Si empiezas el estadio del espacio desde la pantalla de la galaxia, podrás elegir tu nave espacial, ayuntamiento y raza.

Misiones Espaciales

Puede que te ofrezcan estas misiones en tu mundo natal o que lo hagan especies que busquen mejorar las relaciones. Mediante la pantalla de comunicaciones puedes aceptarlas o rechazarlas. Si consigues completar una misión, puedes recibir una recompensa en esporetas o herramientas nuevas y mejorar las relaciones con el solicitante de la misión. A la larga, esto te dará más medallas

Tu Nave Espacial

Tu transporte, tu arma, tu casa... la nave espacial es todo eso y mucho más mientras exploras el cosmos. Trátala bien y te mostrará las maravillas de la galaxia.



Controles de Vuelo

Controles de vuelo planetario

Cuando estés volando por la atmósfera puedes utilizar estos sencillos controles de vuelo para llegar a tu destino.

- ☛ Para impulsar la nave, haz clic con el botón derecho del ratón y mantenlo pulsado.
- ☛ El ratón y su botón izquierdo se utilizan para el empleo de herramientas.

| Acción | Tecla |
|-----------------------------------|--|
| Volar hacia adelante | W/cursor arriba |
| Volar hacia abajo | S/cursor abajo |
| Girar a la izquierda | A/cursor izquierda , |
| Girar a la derecha | D/cursor derecha . |
| Remontar/descender un nivel | INICIO/FIN |
| Paso de lado hacia la derecha | E |
| Paso de lado hacia la izquierda | Q |
| Acercar/alejar imagen del planeta | +/- o rueda del ratón X + BARRA ESPACIADORA |

- ☛ Puedes usar combinaciones de teclas para moverte en dos direcciones a la vez.
- ☛ Para recolocar la cámara en relación a la nave espacial, puedes usar los controles que hay en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Consulta *La cámara*, en la pág. 15.

Controles interestelares

En la pantalla del sistema solar o espacio interestelar, puedes gobernar la nave espacial haciendo clic en los planetas o los sistemas estelares de destino. En estas pantallas, los controles siguientes se utilizan para recolocar la cámara en relación a la nave espacial.

| Acción | Tecla |
|---------------------------------|-----------------------------|
| Remontar/descender un nivel | INICIO/FIN |
| Subir cámara | W/Up cursor arriba |
| Bajar cámara | S/cursor abajo |
| Girar la cámara a la izquierda. | A/cursor izquierda , |
| Girar la cámara a la derecha. | D/cursor derecha . |
| Acercar/alejar imagen | +/- o rueda del ratón |

Mapa estelar

En este mapa puedes moverte entre los sistemas estelares para explorar el cosmos. Es posible identificar los sistemas solares de interés mediante los filtros del espacio para ir al destino apropiado.

Mapa Estelar

- 1 El sistema estelar donde te encuentras (halo circular)
- 2 Trayecto al objetivo de la misión
- 3 Planeta objetivo
- 4 Tu mundo (baliza de medalla brotando desde el plano galáctico)
- 5 Estrella visitada
- 6 Ruta recorrida
- 7 Filtros del espacio

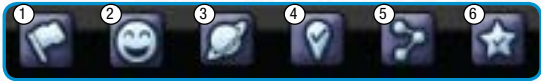


- ☛ Para más información sobre un sistema estelar y sus planetas, pon el cursor encima de un planeta.
- ☛ Para pasar a un nuevo sistema estelar, haz clic en él.
- ☛ Para centrar la cámara en tu mundo, pulsa **RETROCESO** en la vista de la galaxia.

NOTA: Dados los límites de alcance de tu nave espacial, no puedes saltar directamente a ninguna estrella. Deberás trazar tu trayecto mediante una serie de saltos.

Filtro del Espacio

En el mapa estelar, los filtros del espacio que hay en la esquina inferior izquierda se usan para alternar la vista de los tipos de información siguientes:



Filtro del Espacio

- 1 Identifica los sistemas estelares donde tienes colonias.
- 2 El filtro de aliados y enemigos alterna la vista de identificadores de los sistemas estelares de tus aliados y de tus adversarios.
- 3 El filtro de imperios alterna la vista de los imperios conocidos de la galaxia.
- 4 Puedes usar el filtro de misiones para alternar la vista de las rutas a la misión o misiones que tengas activas en cada momento.
- 5 Este filtro muestra el trayecto que has seguido desde la última visita a tu mundo.
- 6 Identifica los sistemas estelares que has visitado.

☞ Cuando entras en la órbita de un planeta, estas herramientas se cambian en el minimapa.

Herramientas de la nave Espacial

- 1 Categorías de herramientas
- 2 Categoría de herramienta actual
- 3 Herramientas u objetos disponibles
- 4 Hacer clic para alternar el visor de herramientas
- 5 Atajo de teclado (el número está en la parte inferior de la herramienta)
- 6 Número de cargas (la cantidad, de haberla, está en la parte superior de la herramienta)



En el panel de naves espaciales puedes acceder a todas las herramientas necesarias para interactuar con los planetas y con otras naves. Las herramientas están organizadas por categorías. Para más información sobre las categorías, consulta la guía de Spore integrada en el juego. Para saber más sobre una herramienta en concreto, pon el cursor encima de ella mientras estás jugando.

NOTA: En el vuelo orbital o en el espacio interplanetario, es posible que no puedas usar las herramientas de la nave espacial.

- ☞ Para utilizar una herramienta disponible, selecciona su categoría. Haz clic en la herramienta que vayas a usar. Haz un segundo clic en el objetivo del planeta, de haberlo.
- ☞ Los atajos **1-9** están preasignados a las nueve categorías de más a la izquierda. Haz clic en la categoría y pulsa el atajo correspondiente para seleccionar la herramienta. Pulsa **CTRL + 1-9** para las categorías de la hilera inferior.

Salud y Energía

Cuando la nave espacial sufra grandes daños o se quede sin el esporilio que la impulsa, ve hasta tu mundo o a cualquier colonia o planeta aliado para repararla o repostar. Viajar por la galaxia y utilizar herramientas consumen energía. Abre la unidad de comunicación para dar órdenes de reparación o de repostar.

Si te han dado tanto que tienes la salud a cero, serás transportado al instante a un clon de tu nave, de vuelta en tu colonia más cercana. A eso se le llama tecnología de lujo.

NOTA: TViajar sin energía te baja salud y puede tener como consecuencia un fallecimiento prematuro.

Visitar Planetas

Para visitar un planeta en el sistema estelar, haz clic en él. Puedes acercar la cámara hasta él y sobrevolarlo para evaluar las características de su terreno y cualquier señal de vida civilizada. Para más información sobre el escaneo de planetas y la bodega de carga (incluyendo la abducción y el transporte de objetos), consulta la guía de Spore integrada en el juego.

Cuando salgas de la órbita de un planeta o vuelas entre estrellas, aparecerás entre los planetas del sistema estelar.

Pantalla del Sistema Solar

- 1 Tu mundo: vuelve para enterarte de noticias, emprender misiones o repostar o reparar
- 2 Sol
- 3 No puedes visitar los gigantes de gas
- 4 Planeta objetivo
- 5 Anillos orbitales



Cuando sobrevuelas la superficie de un planeta, podrás usar las herramientas de tu nave espacial para enterarte de más cosas, recoger muestras, terraformar y acabar con los peligros. Consulta *Herramientas de la nave espacial*, en la pág. 58.

- ☞ Para saber más de un planeta, pon el cursor encima de él.
- ☞ Para entrar en su atmósfera, pulsa **+** o mueve la rueda del ratón.
- ☞ Para salir del sistema solar, pulsa **-** o mueve la rueda del ratón.

Colonización de un Planeta

Para ser la especie dominante, debes construir una red de colonias que englobe toda la galaxia. Las colonias realizan las funciones siguientes:

| | |
|--------------------------------|---|
| Generar ingresos | En las colonias pueden abundar las fuentes de especia, que se convierten en esporetas que puedes gastar para construir tu imperio. |
| Reparar y repostar | Puedes reparar la nave espacial y reponer su energía en cualquier colonia de controles. |
| Vehículos de la colonia | A medida que tu imperio se extienda por la galaxia, puede que ganes el control de más vehículos. Cuando mejores y desarrolles tus colonias, los vehículos de la colonia se producirán automáticamente. Éstos son un buen indicador de lo bien que lo están haciendo tus colonias. |

Cuando busques planetas que colonizar, debes dirigirte a los que tengan una ubicación estratégica o se sean buenas fuentes de especia. Los objetivos han de ser habitables y han de suponer poca o ninguna inversión en terraformación.

Para más información sobre cómo iniciar una colonia, la terraformación de planetas y la cadena alimentaria, consulta el apartado Estadio del espacio, en la guía de Spore integrada en el juego.

Comunicaciones Espaciales

En el estadio del espacio, debes adentrarte en la atmósfera de un planeta para comunicarte con la raza inteligente que hay allá abajo.

Cuando te estás comunicando con una colonia de tu imperio, puedes reparar la nave o “cargarle las pilas” mediante la pantalla de comunicaciones. También puedes comprar mercancías de la colonia.

Transmisiones Entrantes

A veces recibes transmisiones entrantes de colonias muy lejanas o de otras razas alienígenas. Suelen ser transmisiones sin posibilidad de respuesta, porque en realidad son grabaciones y no comunicaciones en directo.

Veras las transmisiones entrantes cuando viajes por el espacio interestelar. Suelen ir precedidas por un historial de acontecimientos especial. Haz clic en dicho historial cuando estés en el espacio interestelar para dirigir tu nave a la estrella que esté enviando el mensaje. Habrá un icono de comunicación sobre la estrella del planeta que esté intentando contactar contigo. Haz clic en la estrella para responder.

Relaciones

Mantener las relaciones es un componente importante para conservar el equilibrio en la galaxia. Puedes mejorar el estado de tu relación con otros imperios realizando misiones para ellos, haciéndoles regalos, montando embajadas en sus planetas, ayudándolos a paliar desastres o bombardeándolos con el rayo de la felicidad. Estas acciones mejoran tus posibilidades de ganártelos.

Las relaciones se estropean cuando llevas a cabo cualquier acto que pueda interpretarse como hostil (por ejemplo, asaltar activamente sus colonias). Si ya estás en términos poco amistosos con un imperio, las incursiones territoriales no harán más que empeorar las cosas.

Si estás en guerra, tus colonias y tu mundo serán susceptibles de verse asaltados en cualquier momento.

Estrategias

En el estadio del espacio puede seguir una estrategia militar (conquistador), económica (comerciante), imperial (colono) o de cazador de artefactos (explorador) durante el transcurso de tus interacciones con otros imperios. El objetivo sigue siendo el mismo: conquistarlos para avanzar.

Aunque es posible que tu imperio tenga más éxito siguiendo la estrategia en la que está especializado, siempre hay ocasiones en las que una estrategia mixta puede dar mejores resultados. Para más información sobre las estrategias básicas, consulta *Especialidad de la ciudad*, en la pág. 51.

Los Grox

Cuidado con los grox. No entienden de relaciones.

Combate

Durante tus aventuras es posible que te encuentres con una oposición violenta a tu conquista intergaláctica. Sea.

Durante el combate debes gestionar ataques y defensas contra posibles decenas de naves espaciales enemigas. Debes prestar atención a los indicadores de energía y salud durante el combate, así como a las reservas de armas.

Para más información sobre el combate de naves espaciales, cómo llamar a los aliados, consulta la guía de Spore integrada en el juego.

Captura Militar

Cada vez que se rinda una colonia de un sistema estelar, avanzarás en la barra de capturas del sistema. Obliga a todas las colonias del sistema estelar a rendirse y te harás con él.

- ☛ Los planetas ocupados por enemigos se muestran en el panel de capturas del sistema, en la parte superior de la pantalla.

Cuando el sistema de defensa esté a punto de rendirse, aparecerá el botón “CAPTURAR SISTEMA” en el panel de captura del sistema. Pulsa el botón para iniciar la comunicación con el enemigo. Llegado a este punto, puedes optar por aceptar su rendición, en cuyo caso tomarás posesión de todo el sistema así como de cualquier colonia que quede en los planetas. Si no te sientes especialmente caritativo, rechaza su oferta y bárelos del planeta con los láseres.

NOTA: Algunas veces las colonias optan por luchar hasta quedar destruidas en vez de rendirse.

Reparaciones

Para reparar una nave espacial estropeada, ve a una colonia o planeta amistoso y abre la pantalla de comunicaciones para ver las opciones de reparación y recarga.

- ☛ Durante la exploración puede que descubras complementos de megareparación y otras herramientas útiles. Éstas se encuentran en la pantalla principal de las herramientas de tu nave espacial (pág. 58).

Comerciar

Para mantener en auge el programa espacial, comercia con tus colonias y con las razas alienígenas. Funda rutas comerciales con razas alienígenas (siempre que estéis en buenas relaciones) para transportar especia entre los sistemas estelares. El mantenimiento de la ruta comercial te asegurará que la relación con esa raza irá a mejor.

Para más información sobre cómo comerciar, montar rutas comerciales y comprar sistemas estelares, consulta la guía de Spore integrada en el juego.

Objetos Coleccionables

Dispersos por toda la galaxia hay artefactos de increíble rareza y valor. Puede que en algunas misiones se te pida encontrar artefactos concretos. Otras veces, harás el feliz descubrimiento mientras exploras un planeta. Todos los objetos pueden venderse a altos precios. Es posible poner algunos en las colonias como decoración.

☛ Ciertos objetos forman parte de una colección. Si encuentras todos los objetos de una de estas colecciones, recibirás una medalla especial y una compensación extraordinaria.

Especia

La especia es el recurso más buscado de la galaxia. Alimenta a las ciudades, las colonias, los vehículos y las naves. Es responsable de convertir en ricos los imperios pobres, de corromper a los inocentes y de que broten las guerras interestelares. La mayoría haría cualquier cosa por obtenerla y pagaría grandes sumas de dinero a cualquiera que la tenga. La especia tiene diferentes colores, algunos más raros que otros. Cada planeta produce un color de especia particular, y hay sistemas estelares más ricos en especia que otros. Existen varias maneras de acumular grandes reservas para venderlas en el mercado libre. Puedes ganar especia montando colonias, formando rutas comerciales, convirtiéndote en un comerciante de especia o robándosela a las colonias poco precavidas.

Sporepedia

Puedes acceder a ella para publicar todas tus creaciones, así como para ver las que hayan publicado otros jugadores de Spore en todo el mundo. Todas las creaciones de la Sporepedia están disponibles para que las uses en la partida.

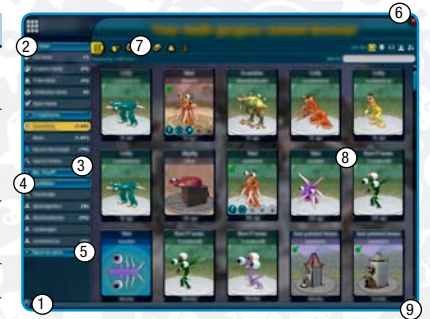
Cada vez que hagas una nueva creación y te conectes, ésta se cargará automáticamente en tu página Mis Creaciones

NOTA: Para acceder a los contenidos en línea tienes que haber creado una cuenta y haber iniciado sesión en la Sporepedia. Podrá jugar con el contenido que ya se instalara con el juego en tu equipo local y con el que hayas creado.



Sporepedia

- 1 Abrir la ayuda de la guía de Spore del juego
- 2 Fuentes de las creaciones (cuyas creaciones se muestran en la ventana del navegador)
- 3 Tus cosas de Spore y fuentes de la comunidad
- 4 Tus colegas
- 5 Sporecasts (pág. 65)
- 6 Cerrar Sporepedia
- 7 Filtros
- 8 Ventana del navegador
- 9 Pasar al contenido que no aparece en pantalla



☛ Para abrir la Sporepedia pulsa **B**. También puedes hacer clic en el icono de la Sporepedia, en la esquina inferior izquierda de la pantalla de la galaxia, o en una pantalla del juego.

Mediante la barra de navegación izquierda puedes examinar todas las creaciones de Spore, explorar la comunidad de Spore, acceder al catálogo de Spore y aprender algo más de los últimos juegos de *Spore*. Consulta *Catálogo de Spore*, en la pág. 65.

☛ Para estar al día de las últimas actividades en línea de Spore tienes la página de MySpore (pág. 65).

Todas las creaciones que vienen con el juego están disponibles en el Sporecast de Maxis. Este Sporecast se actualiza regularmente. Para revisarlo, haz clic en MAXIS, debajo de "Creaciones".

☛ Es posible agrupar todas tus creaciones de Spore en un Sporecast para que tus colegas se suscriban a él.

También es posible configurar tu página de MySpore, donde puedes revisar y publicar comentarios sobre de tus creaciones, destacar y participar en acontecimientos en línea y estar al día de las últimas noticias de *Spore*.

Cómo encontrar creaciones en la Sporepedia

Aquí puedes encontrar creaciones mediante la pestaña de creaciones o los Sporecasts publicados, a los que puedes suscribirte.

Pon el cursor encima de una creación para saber más sobre ella. Para obtener más información o para modificar la creación resaltada, haz clic en la barra de información que aparece cuando pones el cursor encima.

Mi Partida

En esta pestaña, en la barra de navegación de la izquierda, verás todas las creaciones que te hayas encontrado en cada estadio de la partida.

Cómo Filtrar

En la parte superior de la pantalla hay un grupo de iconos que filtran los contenidos mostrados de la Sporepedia según el tipo de creación. Para mostrar las creaciones de un tipo determinado, haz clic en los siguientes iconos:

Iconos de filtros

| | |
|---|----------|
| 1 | Todo |
| 2 | Célula |
| 3 | Criatura |
| 4 | Edificio |
| 5 | Vehículo |
| 6 | Flora |
| 7 | Música |

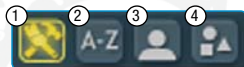


Cómo clasificar

Las creaciones aparecidas podrán clasificarse mediante las herramientas de la esquina superior derecha.

Iconos

| | |
|---|---|
| 1 | Clasificar por momento de publicación. |
| 2 | Clasificar por título de las creaciones. |
| 3 | Clasificar por creadores. |
| 4 | Clasificar por tipo de creaciones (solo disponible cuando estés viendo Todo.) |



El siguiente icono de Compartido te permite clasificar en función de si has publicado la creación en www.spore.com y solo aparece cuando estés viendo Mis creaciones.

Búsqueda

Puedes usar la barra de buscar para encontrar contenidos específicos en línea. Cuando introduzcas un término de búsqueda, se buscará en el nombre de la creación, en los creadores y en los marcadores.

NOTA: La barra de búsqueda usa el sistema Live Search. Los resultados mostrados se filtrarán inmediatamente según lo puesto en la barra de búsqueda en cada momento. Por ejemplo, si pones en la barra de búsqueda “hormiga”, puedes obtener “hormiga” y “hormigas rojas” pero no “hormiguero”.

Comunidad de Spore

La centralita con la comunidad online de Spore es tu página MySpore. Para abrirla, haz clic en PÁGINA DE MYSPORE, en la barra de navegación de izquierda. También puedes visitar el catálogo de Spore.

Página de MySpore

En esta página puedes revisar en línea tus estadísticas, incluyendo el número total de creaciones y Sporecasts que hayas hecho y el número de Sporecasts a los que estás suscrito. Además, puedes ponerte al día de las últimas noticias de la comunidad y de los acontecimientos programados para el futuro.

● Puedes seleccionar o transferir una imagen para usarla como avatar. Para más información, consulta www.spore.com.

Comentarios

El resto de usuarios puede dejarte comentarios en tu página MySpore. Tras aprobar un comentario, se listará en el panel de comentarios de tu página.

● Para gestionar los comentarios recibidos, haz clic en ORGANIZAR COMENTARIOS, en tu página MySpore.

Los comentarios pendientes de aprobación se muestran en la parte superior de la pantalla. Para aprobar un comentario, selecciónalo y haz clic en el icono de aceptar.

● Para eliminarlo, haz clic en el de cancelar.

● Para bloquear los comentarios de un usuario, selecciona el comentario de éste y haz clic en el icono de bloquear.

Catálogo de Spore

Mediante este catálogo podrás hacerte con el último contenido de Spore, incluidas las nuevas creaciones y prestaciones.

● Para revisar el contenido que no aparezca en pantalla, usa las barras de desplazamiento.

Logros

Repasa los diferentes hitos que has logrado durante la partida de *Spore*.

Colegas

Mediante la Sporepedia puedes encontrar y conectarte con colegas en línea para suscribirte a sus Sporecasts. Cuando te suscribas a un Sporecast, será más probable que aparezcan sus creaciones en tu partida.

Para más información sobre cómo encontrar a un colega, consulta el apartado Compartir de la guía de Spore integrada en el juego.

Sporecasts

Un Sporecast es una colección de creaciones proporcionadas por Maxis, por ti o por cualquier otro jugador del universo de *Spore*. Puedes crear colecciones que tengan estilos visuales determinados o efectos funcionales o que hayas encontrado durante la partida.

● Suscribirse a un Sporecast hace que sea más posible la aparición del contenido en tu partida.

NOTA: Estás suscrito automáticamente al Sporecast de Maxis. Este Sporecast contiene todas las creaciones y actualizaciones proporcionadas por Maxis.

Para más información sobre Sporecasts, consulta el apartado Compartir de la guía de Spore integrada en el juego.

Consejos sobre el rendimiento

Problemas al Ejecutar el Juego

- ☛ Comprueba que cumples los requisitos mínimos de sistema para el juego y que tienes instalados los controladores actualizados de la tarjeta de vídeo y de sonido:
Si tienes una tarjeta de vídeo NVIDIA, búscalos y descárgalos en www.nvidia.com
Si tienes una tarjeta de vídeo ATI, búscalos y descárgalos en www.ati.amd.com.
- ☛ Para usuarios de PC, si estás ejecutando el juego con la versión de disco, prueba a reinstalar DirectX desde éste. Normalmente se encuentra en la carpeta DirectX del directorio raíz del disco. Si tienes acceso a Internet, visita la página www.microsoft.com y descárgate la última versión de DirectX.

Consejos Generales para la Resolución de Problemas

- ☛ Para usuarios de PC, si tienes la versión de disco del juego y no aparece la pantalla de Reproducción automática para instalar o jugar, pulsa el botón derecho sobre el icono de la unidad de disco en Mi PC y selecciona Reproducción automática.
- ☛ Si el juego va muy lento, prueba a reducir la calidad de algunos ajustes de sonido y vídeo en el menú de opciones del juego. El rendimiento suele mejorar al disminuir la resolución de pantalla.
- ☛ Para obtener un rendimiento óptimo del juego, es posible que tengas que desactivar algunos procesos que se ejecutan bajo Windows (exceptuando la aplicación EADM, si estuviera en ejecución).

Problemas de rendimiento de Internet

Para evitar un rendimiento insuficiente durante el juego en Internet, asegúrate de cerrar todos los archivos que estés compartiendo, las transmisiones de sonido bajo descarga directa o programas de chat antes de empezar a jugar. Estas aplicaciones podrían acaparar el ancho de banda de tu conexión y provocar retardos u otros efectos no deseados. Consulta la documentación del router o firewall para más información relacionada con el tráfico a través de estos puertos. Si juegas desde una conexión a Internet corporativa, ponte en contacto con el administrador de la red.

atención al cliente

Si tienes algún problema con este juego, el servicio de atención al cliente de EA puede ayudarte. El archivo EA Help incluye soluciones y respuestas a las preguntas y problemas más habituales en cuanto a la utilización correcta de este producto.

Para acceder al archivo EA Help (habiendo instalado previamente el juego):

Para usuarios de Windows Vista, dirígete a Inicio > Juegos, haz clic derecho sobre el icono y elige el acceso apropiado de soporte en el menú desplegable.
Para usuarios de versiones anteriores de Windows, haz clic en el enlace Soporte técnico del directorio del juego que encontrarás en el menú Inicio > Programas (o Todos los programas).

Para acceder al archivo EA Help (sin haber instalado el juego):

1. Inserta el disco de juego en tu unidad de DVD-ROM.
2. Haz doble clic en el icono de Mi PC del Escritorio. (Para Windows XP, es posible que tengas que hacer clic en el botón Inicio y después hacer clic en el botón Mi PC).
3. Haz clic derecho en la unidad de DVD-ROM que tiene el disco del juego y selecciona ABRIR.
4. Abre el fichero **Soporte > Ficheros de ayuda europeos > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**

Si sigues teniendo problemas después de ver la información del archivo EA Help, contacta con el Servicio Técnico de EA.

Servicio de atención al cliente de EA en Internet

Si tienes acceso a Internet, visita nuestra página web de servicio técnico:

<http://eusupport.ea.com>

En ella se incluye una gran cantidad de información sobre DirectX, mandos de juego, módems y redes, además de información acerca del rendimiento y mantenimiento regular de tu sistema. En nuestra web encontrarás información actualizada sobre los problemas más habituales, ayuda precisa sobre los juegos y las preguntas más frecuentes o FAQ. Se trata de la misma información que nuestros técnicos emplean para resolver los problemas de rendimiento. Esta página web de servicio técnico se actualiza todos los días, así que puedes buscar en ella soluciones sin tener que esperar.

Información de contacto del centro de atención

Si necesitas más ayuda y prefieres hablar con un técnico, llama por teléfono a nuestro servicio de atención al cliente (de 10:00 a 14:00 y 16:00 a 19:00 de lunes a viernes):

Teléfono: 902 234 111

ATENCIÓN: El centro de atención al cliente no proporciona códigos o trucos.

NOTA: El coste de la llamada será el equivalente a una llamada provincial (dentro de la misma provincia). Las llamadas realizadas desde fuera de España se cobrarán en función de las tarifas internacionales.

Haz clic en **Inicio > Ejecutar...** y teclea dxdiag. Haz clic en Aceptar y, cuando el informe se haya completado, haz clic en GUARDAR LA INFORMACIÓN... para guardar el informe en el escritorio de Windows.

garantía

NOTA: Esta garantía se aplica a juegos que no hayan sido comprados online en EA Store™ sino en establecimientos de venta al por menor.

Garantía Limitada

Electronic Arts garantiza al comprador original de este producto de software de ordenador que el soporte en donde se encuentran registrados los programas estará libre de defectos de material y fabricación durante 24 meses a partir de la fecha de su adquisición. Durante este período se cambiará el soporte defectuoso siempre que el producto original se devuelva a Electronic Arts en la dirección que figura anteriormente, acompañado de la prueba de fecha de la compra, unas líneas con la descripción de los defectos, el soporte que ha fallado y una dirección de remite. Esta garantía se suma a sus derechos estatutarios y no afecta de ningún modo a los mismos. Esta garantía no se aplica a los programas de software en sí, los que se suministran “tal cual”, ni a los soportes que hayan sido sometidos a una mala utilización, daño o desgaste excesivo.

Este juego usa tecnología Cider™ Technology de TransGaming Inc. Los derechos de Cider están protegidos por copyright © 2000-2007 TransGaming Inc.

Los componentes de tiempo de ejecución de Cider C/C++ (msvcrt.dll, msvcr71.dll y msvcp71.dll) incluyen partes de los componentes de tiempo de ejecución de Visual C++ 6.0 y partes de las librerías Dinkum Compleat C/C++. Los componentes de ejecución de Visual C++ 6.0 están protegidos por copyright © 1999 Microsoft Corp. Los componentes de Dinkumware son Copyright © 1989-2006 by P.J. Plauger y Dinkumware Ltd.

Los componentes de Cider MFC y ATL (MFC42.dll, MFC71.dll) incluyen los componentes de Visual C++ 6.0 MFC y ATL. Los componentes de Visual C++ 6.0 MFC y ATL están protegidos por copyright © 1992-1999 Microsoft Corp.

Cider incluye libpng, protegido por copyright © 1995-2004 por los autores del proyecto libpng (véase <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt> para obtener una lista completa).

Este software está basado en parte del trabajo de Independent JPEG Group. Cider incluye libjpeg, copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane.

Cider utiliza las herramientas Cg de NVIDIA, protegidas por copyright © 2002-2006, NVIDIA Corporation.

Cider incluye dmalloc, protegido por Copyright © 2001-2006, Wolfram Gloger.

Cider incluye la librería The Better String Library (bstring), protegida por copyright (c) 2002-2006 Paul Hsieh.

Las partes de iniParser están protegidas por copyright © 2000 de Nicolas Devillard.

El componente de Cider libquartz.dylib incluye partes de ffmpeg, protegido por copyright © 2000-2006 Fabrice Bellard, et al.

Algunas partes de Cider están protegidas por copyright © 2002-2006 de los autores del proyecto ReWind (véase <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind> para obtener una lista completa).

Algunas partes de Cider están protegidas por copyright © 1993-2006 de los autores del proyecto Wine (véase <http://source.winehq.org/source/AUTHORS> para obtener una lista completa).

Cider y los componentes relacionados se distribuyen bajo los términos de la licencia de la tecnología Cider y otras licencias, incluida la licencia GNU LGPL. Los detalles de la licencia están disponibles en el acuerdo de licencia del usuario final que encontrarás en el disco. El código fuente de los componentes LGPL licenciados está disponible mediante acceso CVS a través de: <http://transgaming.org/cvs/>

MXXO16O5658MT