

# SPORE™



## **Epilepsiavaroitus**

**Lue tämä varoitus huolellisesti ennen kuin aloitat pelaamiseen tai annat lapsesi pelata.**

Altistuminen tietynlaisille, arkielämän tilanteissakin tavanomaisille välkkyville valoille tai kuviolle voi laukaista joissakin ihmisissä epileptisen kohtauksen ja aiheuttaa jopa tajuttomuuden. Kuvaruudun katselu tai pelin pelaaminen saattaa laukaista tällaisen kohtauksen, vaikka henkilöllä ei olisi aiemmin todettu epilepsiaa eikä hän olisi koskaan aiemmin saanut epileptistä kohtausta. Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on joskus ollut epilepsiaan viittaavia oireita, kuten vilkkuvien valojen aiheuttamia lyhyitä kohtauksia tai tajunnan hämärtymistä, neuvottele lääkärin kanssa ennen pelaamista.

Aikuisten tulee aina valvoa lasten pelaamista. Jos huomaat sinulla tai lapsellasi pelaamisen aikana epilepsian oireita, kuten huimausta, näön hämärtymistä, silmälihasten tai muiden lihasten nykimistä, tajuttomuutta, epätietoisuutta ajasta ja paikasta, pakkoliikkeitä tai kouristuksia, keskeytä pelaaminen **VÄLITTÖMÄSTI** ja ota yhteyttä lääkäriin.

### **Varotoimet**

- ☞ Älä istu liian lähellä kuvaruutua. Istu mieluiten niin kaukana kuvaruudusta kuin laitteiston johdot sallivat.
- ☞ Pyri pelaamaan mahdollisimman pienellä kuvaruudulla.
- ☞ Vältä pelaamista väsyneenä tai huonosti nukutun yön jälkeen.
- ☞ Varmista, että pelitila on hyvin valaistu.
- ☞ Pidä jokaisen pelitunnin aikana 10–15 minuutin tauko.

# pelin asentaminen

**HUOMAUTUS:** Laitteistovaatimukset ovat nähtävissä osoitteessa [www.spore.com/systemrequirements.html](http://www.spore.com/systemrequirements.html).

**HUOMAUTUS:** Jos olet jo asentanut *Spore™*-otuseditorin, sinun täytyy poistaa se ennen kuin asennat *Spore™*-pelin täyden version. Kaikki luomuksesi säilyvät kansiossa **Omat tiedostot** (tai **Tiedostot**, jos käyttöjärjestelmänä on Windows Vista™)\**Omat Spore-luomukset\Otukset**, josta voit ladata ne *Spore*-peliin.

## Asentaminen PC-tietokoneella (pelilevyn käyttäjät):

Aseta pelilevy levyasemaan ja noudata ruudulle tulevia ohjeita.

Asennuksen jälkeen voit käynnistää pelin Käynnistä-valikosta.

Pelit sijaitsevat Windows Vista™ -käyttöjärjestelmässä valikossa **Käynnistä > Pelit** ja aiemmissa Windows™-versioissa valikossa **Käynnistä > Ohjelmat** (tai **Kaikki ohjelmat**).

## Asentaminen PC-tietokoneella (EA Storen asiakkaat):

**HUOMAUTUS:** Lisätietoja suoraladattavista peleistä ja ohjelmista ja niiden ostamisesta on osoitteessa [www.eastore.ea.com](http://www.eastore.ea.com).

Kun EA Download Manager on ladannut pelin, napsauta asennuskuvaketta ja noudata ruudulle tulevia ohjeita.

Asennuksen jälkeen voit käynnistää pelin suoraan EA Download Managerista.

**HUOMAUTUS:** Jos haluat asentaa ostamasi pelin toiseen tietokoneeseen, asenna tietokoneeseen EA Download Manager, käynnistä se ja kirjaudu sisään EA-tiliisi avulla. Valitse sitten esiin tulevasta luettelosta haluamasi peli ja napsauta lopuksi aloituspainiketta, niin pelin lataus alkaa.

## Spore-pelin päivittäminen

PC-tietokoneita käyttävät pelaajat voivat aika ajoin päivittää pelinsä. Päivitykset korjaavat pelistä mahdollisesti löytyneitä virheitä, parantavat pelin toimivuutta ja muuten kohentavat pelikokemusta. Jotta saisit automaattisesti ilmoituksen peliisi saatavilla olevista päivityksistä, sinun tulee ensin asentaa EA Download Manager (EADM). Voit tehdä tämän *Spore*-pelin asennuksen aikana tai milloin tahansa myöhemmin lataamalla ja asentamalla EA Download Managerin osoitteesta [www.eastore.ea.com](http://www.eastore.ea.com).

EA Download Manager edellyttää verkkokäyttöjärjestelmää, jonka voi suorittaa pelin aikana.



# pelaamisen aloittaminen

Kun Spore-peli käynnistetään ensi kertaa, on suositeltavaa rekisteröidä se. Rekisteröinnin ansiosta käyttäjä voi jakaa luomaansa Spore-sisältöä ja ladata muiden pelaajien luomaa sisältöä, päivitystiedostoja, uutta sisältöä ja paljon muuta.

**PELAAMINEN EDELLYTTÄÄ INTERNET-YHTEYTTÄ, VERKKOVARMENNUSTA JA KÄYTTÖOIKEUSSOPIMUKSEN HYVÄKSYMISTÄ. VERKKOTOIMINTOJEN KÄYTTÖ EDELLYTTÄÄ PELIN REKISTERÖIMISTÄ SEN MUKANA TOIMITETTAVAN REKISTERÖINTITUNNUKSEN AVULLA. KUN KIN PELIN VOI REKISTERÖIDÄ VAIN KERRAN. EA:N SÄÄNNÖT JA EHDOT SEKÄ TOIMINTOPÄIVITYKSET OVAT OSOITTEESSA WWW.EA.COM. VAIN YLI 15-VUOTIAAT VOIVAT REKISTERÖITYÄ INTERNET-PALVELUUN.**

**EA VOI LOPETTAA VERKKOTOIMINNOT 30 PÄIVÄÄ SEN JÄLKEEN, KUN LOPETUKSESTA ON ILMOITETTU OSOITTEESSA WWW.EA.COM.**

**Spore-pelin käynnistäminen** (levykkeen ollessa asemassa):

1. Sulje kaikki avoimet ohjelmat ja taustaohjelmat. Lisätietoja on kohdassa *Vikatilanteet* sivulla 65.
2. **PC-käyttäjät:** Napsauta pelin kuvaketta, joka sijaitsee Windows Vista™ -käyttöjärjestelmässä valikossa **Käynnistä > Pelit** ja aiemmissa Windows™-versioissa valikossa **Käynnistä > Ohjelmat** (tai **Kaikki ohjelmat**).  
**HUOMAUTUS:** Windows Vista -käyttöjärjestelmän normaalissa Käynnistä-valikossa pelit ovat kansiossa **Käynnistä > Kaikki ohjelmat > Pelit > Peliselain**.
3. Kun rekisteröintiruutu tulee esiin, voit kirjautua sisään nykyiselle ea.com-tilillesi tai luoda uuden. Kirjoita sitten haluamasi Spore-näyttönimi.  
**HUOMAUTUS:** Jotta saat käyttöösi verkon pölytyssisällön, tarvitset käyttäjätunnuksen ja salasanan.
4. Esiin tulee galaksiruutu (katso lisää sivulta 6). Aloita uusi peli napsauttamalla planeettaa. Voit myös napsauttaa luontipainiketta ja siirtyä editoreihin.
5. Valitse aloitustähti ja sen myötä kotiplaneettasi.
6. Kun aloitat matkasi ensimmäistä kertaa, se alkaa solupelistä. Tulevat pelit voit aloittaa mistä tahansa pelivaiheesta, johon olet aiemmissa peleissä yltänyt.

1	Solu
2	Otus
3	Heimo
4	Sivilisaatio
5	Avaruus

7. Nimeä planeettasi, valitse pudotusvalikosta vaikeustaso ja napsauta sitten nuolipainiketta oikealle. Lisätietoja on kohdassa *Matka halki evoluution* sivulta 7
8. Kun aloitusanimaatio on näytetty, peli alkaa





# sisältö

2	PELIN ASENTAMINEN
3	PELAAMISEN ALOITTAMINEN
4	SISÄLTÖ
6	PERUSKOMENNOT
6	TERVETULOA SPORE™-MAAILMAAN
13	ASETUKSET
14	PÄÄSTÄ LUOVUUTESI VALLOILLEEN
14	EDITORIT
32	HEIMO-, KAUPUNKI- JA SIIRTOKUNTAEDITORI
36	SOLUPELI
39	OTUSPELI
44	HEIMOPELI
49	SIVILISAATIOPELI
54	AVARUUSPELI
62	SPORE-KESKUS
65	VIKATILANTEET
66	ASIAKASPALVELUSTA SAAT APUA
67	TAKUU

## **Pysy vauhdissa mukana rekisteröimällä EA-pelisi!**

Luo EA-jäsentili ja rekisteröi tämä peli, niin saat EA:lta ilmaiseksi huijauskoodeja ja pelivinkkejä. EA-jäsentilin luominen ja pelin rekisteröiminen on nopeaa ja helppoa!

Käy verkkosivuilla osoitteessa [www.gamereg.ea.com](http://www.gamereg.ea.com) ja liity mukaan jo tänään!

**HUOM:** Jos rekisteröit pelin EA-jäsentilillesi, pelin sarjanumero tallentuu EA-tilitietoihisi, joista voit tarkistaa sen myöhemmin.

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

# SPÖRE™



## peruskomennot

Toiminto	Komentonäppäin
Liiku eteenpäin/taaksepäin/vasemmalle/oikealle	W/S/A/D tai nuolinäppäimet
Pysäytä peli	P
Ohita välinäytös / Siirry asetusvalikkoon	ESC
Ota kuva	C
Aloita tai lopeta videon kuvaus	V
Näytä tai piilota SPORE-opas	H
Näytä tai piilota historia	T
Näytä tai piilota Spore-keskus	B
Avaa omat kokoelmat (solupelissä) / tehtävälöki (heimo-, sivilisaatio- ja avaruuspeleissä)	L
Tallenna peli	CTRL + S

**HUOM:** Täysi luettelo pelin näppäinkomennoista on osoitteessa [www.spore.com](http://www.spore.com).

## tervetuloa Spore™-maailmaan

*Spore* on oma maailmankaikkeutesi, jossa voit luoda elämää ja kehittää elämänmuotoja, perustaa heimoja, muodostaa sivilisaatioita ja jopa muokata kokonaisia maailmoja.

*Sporen* universumi koostuu viidestä pelivaiheesta, joista jokainen vastaa omaa kehitysvaihettaan: alkueliövaihe, otukseksi kehittyminen, heimon kokoaminen, sivistyneen yhteiskunnan muodostaminen ja avaruuden valloittaminen. Kussakin vaiheessa on omat haasteensa ja tavoitteensa.

Alussa olet pienen pieni soluotus, mutta vaihe vaiheelta voit kehittyä aina maailmankaikkeuden hallitsijaksi asti. Kun etenet pelissä uuteen vaiheeseen, tämä uusi pelivaihe avautuu käyttöösi ja voit jatkossa aloittaa pelit suoraan avatuista pelivaiheista.

*Spore*-pelissä käytössäsi on laaja valikoima muokkaustoimintoja. Voit käyttää näitä toimintoja napsauttamalla galaksiruudun luontipainiketta, ja sitten voit luoda universumiisi mitä vain ikinä haluat: otuksia, kulkuneuvoja, rakennuksia – ja jopa avaruusaluksia. Jos tallennat luomuksesi, se tallentuu Spore-keskukseen ja on käytettävissäsi kussakin pelivaiheessa.

### Galaksiruutu

- 1 Aloita uusi peli
- 2 Käytä editoreja
- 3 Jaa luomuksia
- 4 Lataa tallennettu peli
- 5 Näytä asetuksia sisältävä valikko
- 6 Avaa Spore-keskus
- 7 Kirjaudu sisään tai ulos





Galaksiruudulla voit aloittaa uuden pelin tai siirtyä editoreihin, joissa luomasi sisältö voi päätyä täyttämään planeettojen ekosysteemeitä tai sivilisaatioita.

🌀 Voit siirtyä suoraan editoreihin napsauttamalla luontipainiketta. Valitse sitten käynnistettävä editori. Lisätietoja on kohdassa *Editorit* sivulla 14.

## Matka halki evoluution

Elämän suuri seikkailu alkaa osaltasi, kun nappaat meteorilta kyydin vasta nimetylle planeetallesi. Onni on matkassasi, sillä olot ovat suotuisat ja meteoriitin törmäminen planeettaan saa sen kukoistamaan elämää. Ikävä kyllä kilpailu käy kovana, kun monet lajit pyrkivät vesimaailman valtiaiksi.

Ja turha toivoakaan, että kamppailu elintilasta rauhoittuisi, kun kehityt ja nouset maan pinnalle! Kaikki *Sporen* viisi pelivaihetta pitävät huolen siitä, että vain parhaat ja vahvimmat selviävät. Kehitä siis lajiasi huolella, jotta pysyisit koko ajan yhden askeleen, työkalun ja aseiden verran muiden edellä. Voit itse päättää, keskittyykö otuksesi rauhanomaiseen seurusteluun vai raa'an voiman käyttöön. Saatko kehitettyä pikkuisesta amebasta galaksin valtiaan?

🌀 Lisätietoja solupelin aloittamisesta ja muihin vaiheisiin etenemisestä on kohdassa *Pelin aloittaminen* sivulla 3.

**HUOM:** Kun olet kerran suorittanut jonkin pelitason, voit halutessasi aloittaa tulevat pelit kyseiseltä tasolta.

## Tallentaminen

Voit tallentaa pelin pelatessasi otus-, heimo-, sivilisaatio- tai avaruuspeliä.

- ☞ Jos haluat tallentaa pelin, napsauta valikkopainiketta. Napsauta sitten levykkeen kuvaketta, niin peli tallentuu.

**HUOM:** Avaruuspelissä voit tallentaa pelin vain aurinkokunnan näkymässä tai syvemmällä avaruudessa. Planeettanäkymässä peliä ei voi tallentaa.

## Lataaminen

Voit ladata pelejä galaksiruudulta.

- ☞ Jos haluat ladata tallennetun pelin, napsauta galaksiruudulla sinistä planeettaa eli kotimaailmaasi. Peli latautuu.

## Edistyksen seuraaminen

Kuhunkin pelivaiheeseen liittyy joukko tavoitteita tai tehtäviä, joiden suorittaminen edistää pelivaiheen läpäisyä. Pelivaiheen aikana voit seurata edistystäsi yksittäisten tavoitteiden suhteen. Kun olet suorittanut tarpeeksi tavoitteita, olet läpäissyt pelivaiheen.

### Edistyspalkki

- 1 Tähänastinen edistys
- 2 Virstanpylväs
- 3 Täytä edistyspalkki, niin kehityt seuraavaan vaiheeseen



Ruudun alareunassa on edistyspalkki, jonka avulla voit seurata edistymistäsi kussakin pelivaiheessa. Kun hankit tiettyjä esineitä tai saavutat pelivaiheen virstanpylväitä, edistyspalkki täyttyy. Kun edistyspalkki on täynnä, voit halutessasi edetä seuraavaan pelivaiheeseen.

- ☞ Kussakin pelivaiheessa voit täyttää edistyspalkkia suorittamalla erilaisia tehtäviä, kuten nujertamalla heimoja taistelussa tai ystävystymällä toisten lajien kanssa.

## Välitavoitteiden kortit

Peliruudun vasemmassa yläkulmassa näkyvät välitavoitteiden kortit, joita voit halutessasi tarkastella. Näiden korttien avulla pysyt kärryllä siitä, kuinka lähellä olet ilmoitetun tavoitteen täyttymistä.

- ☞ Jos haluat avata tehtävökin, joka sisältää kaikki tehtäväsi, paina **L**-näppäintä tai napsauta ensin omien kokoelmien painiketta ja sitten tehtävökin painiketta.

## Omat kokoelmat

Omista kokoelmista voit tarkastella erilaisia tietoja sen mukaan, mitä pelivaihetta pelaat:

- ☞ Solupelissä näet omista kokoelmistasi kaikki tähän mennessä keräämäsi osat.
- ☞ Otuspelissä ikkunassa näkyvät tehtäväsi sekä kaikki keräämäsi osat.
- ☞ Heimopelissä kokoelmissa näkyvät tehtäväsi sekä kaikki saamasi työkalut ja lisävarusteet.

- ☞ Sivilisaatiopelissä näet kokoelmista kaikki tehtäväsi.
- ☞ Avaruuspelissä tässä kohtaa näkyvät tehtäväsi sekä hankkimasi ansiomerkit, harvinaisuudet ja toiminnot.

**HUOM:** Jotkin välilehdet eivät ehkä ole käytettävissä kaikissa pelivaiheissa.

- ☞ Voit sulkea ikkunan napsauttamalla oikeassa yläkulmassa olevaa sulkupainiketta.

## Tehtävälöki

Tehtävälökissa on yksityiskohtaisia tietoja kaikista kesken olevista tavoitteista ja tehtävistä. Voit myös tutkia suoritettujen tehtävien ja valloitusten historiaasi.

- ☞ Jos haluat poistaa tehtävän avaruuspelissä, valitse se luettelosta ja napsauta roskakorin kuvaketta 🗑️.

## Ansiomerkit

Ansiomerkkien välilehdellä voit tarkastella kaikkia keräämiäsi ansiomerkkejä kultakin saavuttamaltasi edistystasolta.

- ☞ Saat kerättyjen ansiomerkkien luettelon näkyviin napsauttamalla haluamaasi edistystasoa. Siirrä sitten kohdistin sen ansiomerkin kohdalle, jota haluat tarkastella.

## Harvinaisuudet

Harvinaisuuksien välilehdellä näkyvät kaikki seikkailujesi aikana löytyneet harvinaiset muinaisjäänneet.

## Työkalut ja laitteet

Työkalujen ja laitteiden välilehdellä voit tarkastella kunkin pelivaiheen aikana hankkimiasi toimintoja ja niihin liittyviä määritteitä. Jos haluat lisätietoa työkalusta tai laitteesta, valitse se.

## Historia

Kun etenet pelivaiheesta toiseen, lajisi historiankirjoihin tallentuu muistiinpanoja tekemistäsi valinnoista ja toimista. Napsauttamalla edistyspalkin päässä olevaa historiakuvaketta 📖 voit tarkistaa, mitä valintoja ja toimintoja olet ehtinyt tehdä lajisi evoluution aikana.

### Historiaruutu

- 1 Luomuksen toimet ajan kuluessa
- 2 Virstanpylväs/tapahtuma
- 3 Napsauttamalla tätä saat näkyviin pelaamiesi pelivaiheiden historiat
- 4 Pelikello
- 5 Napsauttamalla tätä voit sulkea historian
- 6 Voit muuttaa aikajanan näkymää käyttämällä selauspalkkia tai pyörittämällä hiiren rullaa
- 7 Piirrekortti
- 8 Perimätaidot



- ☞ Voit näyttää tai piilottaa historian painamalla **T**-näppäintä.












## Perimätaidot

Evoluutiota voi pitää matkana, jossa kaikki yhden pelivaiheen aikana tehdyt valinnat ja toimet vaikuttavat lajin tulevaisuuteen myöhemmissä pelivaiheissa. Mikroskooppisen pienen soluolennon toimet esimerkiksi vaikuttavat siihen, millaisia ominaisuuksia myöhemmin kehittyvällä otuksella on. Valintasi voivat vaikuttaa jopa koko lajin tulevaisuuteen. Kehityskulkusi jokaisessa vaiheessa teet päätöksiä, joiden perusteella piirteesi määrittävät. Piirteet tuovat lajillesi ainutkertaisia ominaisuuksia, joista on hyötyä tuleville sukupolville. Nämä perimätaidot näkyvät kussakin pelivaiheessa edistymispalkin yläpuolella. Alla olevissa taulukoissa kuvataan, mitä piirteitä saatat saada missäkin pelivaiheessa ja mitä perimätaitoja kyseiset piirteet tuovat myöhemmissä pelivaiheissa. Saat tietoa kustakin ominaisuudesta osoittamalla ominaisuutta hiiren kohdistimella.







### Solupeli

Piirre	Otuspelin perimätaidot	Heimopelin perimätaidot	Sivilisaatiopelin perimätaidot	Avaruuspelin perimätaidot
<b>Lihansyöjä:</b> Lihansyöjäsolut syövät lihaa	 Raivonkarjaisu	 Ansat	 Haavoittumaton	 Voimavaltti
<b>Kasvinsyöjä:</b> Kasvinsyöjäsolut syövät kasvinosia	 Seireeninlaulu	 Virkistävä sade	 Parantava aura	 Mestari-neuvottelija
<b>Kaikkiruokainen:</b> Kaikkiruokaiset solut syövät kaikkea saatavilla olevaa ruokaa.	 Parveilukutsu	 Lentokala	 Staattinen pommi	 Tinkijätaituri

## Otuspeli

Piirre	Heimopelin perimätaidot	Sivilisaatiopelin perimätaidot	Avaruuspelin perimätaidot
<b>Saalistaja:</b> Saalistajat viettävät elämänsä etsien saalista. Ne tuhoavat mieluummin kokonaisia lajeja kuin kuluttavat aikaansa tanssimiseen tai hurmaamiseen.	 Tulipommit	 Mahtipommi	 Huippukunto
<b>Seurustelija:</b> Seurustelijat etsivät kaiken aikaa uusia ystäviä ja liittolaisia. Uusien lajien kohtaaminen on aina innostavaa.	 Ilotulitus	 Diplo-Matti	 Loistoviihde
<b>Sopeutuva:</b> Sopeutuvilla otuksilla on paljon niin ystäviä kuin vihollisiakin. Ne tekevät päätöksiä senhetkisen tilanteensa mukaisesti.	 Petojen valti	 Lahjus	 Vinhapiru

## Heimopeli

Piirre	Sivilisaatiopelin perimätaidot	Avaruuspelin perimätaidot
<b>Aggressiivinen:</b> Aggressiiviset heimot yrittävät tuhota kilpailijansa. Ne hyökkäävät armotta ja ryöstävät kaikki resurssit itselleen.	 EMP-pommi	 Asekauppias
<b>Ystävällinen:</b> Ystävälliset heimot ymmärtävät ryhmätyön päälle. Ne muodostavat liittoutumia sekä jakavat resursseja ja menestyvät yhdessä muiden heimojen kanssa.	 Synkkyden pilvi	 Lämmin tervehdys
<b>Tilannetajuinen:</b> Tilannetajuiset heimot tarttuvat tilaisuuteen ja hyökkäävät tai liittoutuvat tarpeidensa mukaan. Ne ovat hyviä liittolaisia, mutta pidä varasi niiden kanssa.	 Mainoskampanja	 Uudisasuttaja

## Sivilisaatiopeli



Piirre	Avaruuspelelin perimätaidot
<b>Sotilaallinen:</b> Sotilaalliset sivilisaatiot menestyvät aseiden ja voimankäytön avulla. Ne käyttävät kaikki mahdolliset keinot tuhotakseen toiset kansakunnat.	✂ Kaapparinkarkotin
<b>Talouteen keskittynyt:</b> Taloussivilisaatiot vaikuttavat muihin kansakuntiin rahan ja kaupan keinoin. Ne solmivat kyllä liittolaissopimuksia, mutta usein ainoastaan tilanteessa, joka on niille itselleen edullisin.	🏠 Rohtotaituri
<b>Uskonnollinen:</b> Uskonnolliset sivilisaatiot käännäyttävät muita kansakuntia omalle kannalleen sanomansa voimin.	🌿 Vihreä vartija

## Avaruuspelelin


Avaruuspelelin lajisi historian aikana keräämät piirteet vaikuttavat sen katsantokantaan, jonka perusteella galaksin tutkiminen tiettyjen taktiikoiden avulla on tavallista helpompaa tai vaikeampaa. Lajin katsantokanta määrittää myös laitteet, joita valtakunnalla on käytettävissään. Saat laitteet käyttöösi heti siirryttyäsi avaruuspelelin, ja ne ovat avaruusaluksen laitteiden joukossa. Erotat nämä laitteet laitekuvakkeen erityisestä reunuksesta. Lajisi katsantokantaa ei kuitenkaan ole hakattu kiveen. Jos löydät toisen lajin, jonka katsantokanta tuntuu kiinnostavalta, voit halutessasi vaihtaa lajisi uskomuksia. Ota vain vastaan tehtävä, jossa tutustut toisen lajin katsantokantaan, niin voit halutessasi vaihtaa oman lajisi katsantokannan.

Piirre	Avaruuspelelin perimätaidot
<b>Soittaja:</b> Soittajat ovat erittäin sosiaalisia ja meneviä viihdyttäjähahmoja. He pitävät galaksia omana leikkikenttänään.	🎵 Tuutulaulu
<b>Ekologi:</b> Ekologit ovat luonnonsuojelijoita, joiden mielestä galaksia riistävät ja saastuttavat lajit täytyy tuhota.	🦋 Safarisieppari
<b>Fanaatikko:</b> Fanaatikot ovat varmoja siitä, että heidän totuutensa on ainoa oikea totuus. Fanaatikkojen mielestä kaikki toisinajattelevat ovat vääräuskoisia, joilla ei ole oikeutta elämään.	🏰 Uskon valo
<b>Diplomaatti:</b> Diplomaatit ovat neuvottelijoita ja ongelmanratkaisijoita, jotka uskovat, että galaksi saavuttaa rauhan vain lajienvälisen avoimen keskustelun kautta.	📁 Staattinen lukko
<b>Tieteilijä:</b> Tieteilijät ovat loogisia ja laskelmoivia. Heidän mielestään galaksi on olemassa vain, jotta sitä voidaan tutkia.	👁 Gravitaatioaalto
<b>Kauppia:</b> Kauppiaat hakevat voittoa kaikesta mitä tekevät. He ovat uskollisia vain kaikkivaltiaalle käteiselle.	👑 Raharuiske
<b>Samaani:</b> Samaanit näkevät kaikkia olevaisia yhdistävät elämänlangat. He tietävät, että galaksi on osa meitä kaikkia.	📧 Paluulippi



<b>Soturi:</b> Soturit ratkaisevat asiat voimakeinoin. He ottavat mitä haluavat lupia kyselemättä. Sotureille galaksi on palkinto, joka kuuluu voimakkaimmalle.	 <b>Kaapparikutsu</b>
<b>Kulkuri:</b> Kulkurit haluavat kokeilla kaikkea. Galaksi on laaja, ja he haluavat vierailla sen joka kolkassa.	Ei mitään.
<b>Ritari:</b> Ritarit ovat jaloja sotureita, jotka taistelevat oikeuden puolesta omaa etuaan ajattelematta. He uskovat rauhan palaavan galaksiin vasta, kun pahuus on täysin nujerrettu.	 <b>Kutsu minialus</b>

## Valikko

Voit siirtyä galaksiruudulta tai pelistä asetuksia sisältävään valikkoon napsauttamalla vasemman alakulman valikkokuvaketta .

**HUOM:** Kaukoputki ja esto eivät ole käytettävissä solupelissä, galaksiruudulla eivätkä missään editorissa.

Lisätietoa asetuksista on pelin Spore-oppaassa.

## asetukset

Asetusvalikossa voit säätää kuva-, ääni-, peli-, tallennus- ja verkkoasetuksia sekä tarkastella pelin tekijäluetteloa. Useimmat asetukset eivät vaadi sen kummempaa selitystä. Seuraavassa on kuvattu asetukset, jotka saattavat vaatia selvityksen.

### Kuva-asetukset

*Spore* määrittää kuva-asetukset tietokoneen suorituskyvyn perusteella niin, että pelin sujuvuus ja näytettävyyden ovat mahdollisimman hyvässä tasapainossa. Jos peli tuntuu kuitenkin toimivan hitaasti tai haluat vain testaila eri asetuksia, voit muuttaa niitä tässä valikossa.

**HUOM:** Kuvakoon muuttaminen edellyttää pelin käynnistämistä uudelleen, ja muutos saattaa vaikuttaa pelin suorituskykyyn.

 Voit palauttaa pelin oletusarvot napsauttamalla oletusarvojen painiketta.

### Peli- ja tallennusasetukset

Peli- ja ohjeasetusten paneelissa voit määrittää, tulevatko harjoitukset ja vihjetekstit näkyviin vai eivät ja onko ruudunvieritys käytössä.

### Kuvat

Voit tallentaa *Spore*-kuvia ja videoita sekä pelissä että editorien koekävelyllä. Pelin aikana voit ottaa kuvia sekä kuvata videoita pelin tapahtumista. Voit ottaa kuvan painamalla **C**-näppäintä. Tallennettu .png-tiedosto tallentuu seuraavaan kansioon: **Omat tiedostot** (tai **Tiedostot**)\Omat **Spore-luomukset**\Kuvat.

### Videot

Jos haluat kuvata videon, aloita kuvaaminen painamalla **V**-näppäintä. Lopeta kuvaaminen painamalla **V**-näppäintä uudelleen. Video tallennetaan seuraavaan kansioon: **Omat tiedostot** (tai **Tiedostot**)\Omat **Spore-luomukset**\Videot.

Lisätietoja editorien kuvaamistoiminnoista on kohdassa *Koekävely* sivulla 25.

## Verkkoasetukset

Voit käsitellä monenlaisia verkkoasetuksia tai kirjautua ulos, jos haluat kirjautua toisena käyttäjänä.

**Kehota käynnistettäessä** Jos tämä on valittuna, sinua pyydetään kirjautumaan verkkoon aina, kun käynnistät Sporen.

**Kirjautuminen YouTubeen** Jos tämä on valittuna, kirjaudut automaattisesti YouTube-palveluun, kun kirjaudut Sporeen. Tällöin voit julkaista videoita huippunopeasti.

**Vain kaverien luoma sisältö** Jos tämä on valittuna, Spore-keskukseesi tulee vain verkkokavereittesi luomaa sisältöä.

## päästä luovuutesi valloilleen

Editorien avulla voit täyttää *Spore*-maailmasi uskomattoman ainutkertaisilla luomuksilla. Voit luoda niin yksinkertaisia soluotuksia kuin hämmästyttäviä avaruusaluksiakin, minkä lisäksi voit suunnitella heimosi kylän, sivilisaatiiosi kaupungin tai valtakuntasi avaruussiirtokunnan.

## editorit

Editorien avulla voit luoda *Spore*-universumiin mitä vain päähäsi pälkähtää, niin soluja kuin otuksia ja avaruusaluksiakin. Editoreissa on paljon yhteisiä elementtejä, mutta ne myös eroavat toisistaan jonkin verran. Pääset käyttämään kaikkia editoreja galaksiruudulta käsin, minkä lisäksi voit käyttää kunkin pelivaiheen omaa editoria pelatessasi kyseistä pelivaihetta.

### **Voit avata editorin pelin aikana seuraavasti:**

- 🌀 Jos pelaat solu- tai otuspelejä, tee poikasia lajisi toisen jäsenen kanssa.
- 🌀 Heimopelissä pääset heimoeditoriin siirtämällä kohdistimen heimon majan kohdalle.
- 🌀 Sivilisaatiopelissä pääset kaupunkieditoriin siirtämällä kohdistimen kaupungintalon kohdalle.
- 🌀 Avaruuspelissä pääset siirtokuntaeditoriin siirtämällä kohdistimen siirtokunnan kaupungintalon kohdalle.

Voit siirtyä kaikkiin editoreihin myös Spore-keskuksen kautta. Valitse haluamasi *Spore*-luomus napsauttamalla sitä ja napsauta sitten näkyviin tulevaa editorin painiketta.

Seuraavassa otuseditorin ruudulla näkyy monia kohtia, joita käytetään kaikissa editoreissa.

Editorit	
1	Osaluokat
2	Valikko
3	Siirry Spore-keskukseen (s. 62)
4	Käytettävissä olevat varat
5	Kokoamo (s. 16)
6	Koekävely (jos käytettävissä) (s. 25)
7	Värittämö (s. 18)
8	Monimutkaisuusmittari
9	Kuntomittari ja muut ominaisuusmittarit
10	Kuvakulman lähennys ja loitonnus sekä kuvakulman kääntäminen
11	Luumuksen nimi
12	Kumoa / tee uudelleen
13	Jaa uusi luomus – Julkaise tallennettu luomus Spore-keskukseen
14	Tallenna (käytettävissä vain, jos siirryt editoriin galaksiruudulta)



- |    |  |
|----|--|
| 15 | Aloita uusi luomus (käytettävissä vain, jos siirryt editoriin galaksiruudulta) |
| 16 | Poistu tallentamatta   |
| 17 | Tallenna luomus ja poistu  |

Alustan päällä näkyy luomuksesi lähikuvassa viimeisten muokkausten jälkeen, ennen kuin sitä lähetetään suureen maailmaan.

🌀 Voit säätää otuksen kuvakulmaa. Katso kohtaa *Kuvakulma* (katso alla).

## Kuvakulman liikuttaminen editorissa

Kuvakulman liikuttaminen on helppoa. Samat komennot toimivat kaikissa kolmessa editorin perustoiminnossa: kokoamossa, koekävelyllä ja värittäössä.

### Ohjauspaneelin painikkeet:

🌀 Käännä kuvakulmaa luomuksesi ympäri.

🔍 Lähennä ja loitonna kuvakulmaa.

### Hiiren käyttäminen:

Pidä hiiren oikea painike alhaalla ja vedä taustaa, niin kuvakulma kääntyy luomuksesi ympäri.

Pidä **SHIFT**-näppäin alhaalla ja pyöritä hiiren rullaa, niin kuva kohdentuu lähemmäs tai kauemmas.

### Näppäinten käyttäminen:

Voit lähentää tai loitontaa kuvaa painamalla **PLUS**- ja **MIINUS**-painikkeita.

Kun painat **PILKKU**- tai **PISTE**-näppäintä, kuvakulma kiertää luomuksen ympäri.

## Otuksen nimeäminen




Otusta ei pidä päästää suureen maailmaan nimettömänä.

1. Napsauta luomuksen nimeämisruutua, joka on ruudun alaosassa.
2. Kirjoita luomuksen nimi esiin tulevaan ponnahdusikkunaan.



3. Kuvaukseen voit kirjoittaa otuksen lyhyen elämäkerran, jossa kerrotaan sen hurjista saavutuksista.
4. Kirjoita hakusanojen kenttään lyhyitä hakusanoja, jotka on eroteltu pilkuilla. Niiden avulla pelaajat voivat etsiä luomuksia sivustolta [www.spore.com](http://www.spore.com) tai Spore-keskuksesta.
5. Voit sulkea ponnahdusikkunan napsauttamalla alanuolta.

## Luomuksen tallentaminen

Samat tallentamismenetelmät ovat käytössä kaikissa toimintamuodoissa (kokoamossa, värittämisessä ja koekävelyssä). Jos siirryit editoriin pelistä, voit tallentaa luomuksesi napsauttamalla vihreää oikein-merkkiä  Muutoin voit tallentaa luomuksesi ja jatkaa sen parissa puuhailua napsauttamalla tallennuskuvaketta  Jos napsautat tallentamisen ja poistumisen kuvaketta , luomuksesi tallentuu ja siirryt Spore-keskukseen.

Näet kaikki luomasi luomukset Spore-keskuksen kohdasta Omat luomukset. Otuksien tallennettu tietokoneelle kansioon Omat tiedostot (tai kansioon **Tiedostot**, jos käyttöjärjestelmä on Windows Vista™)\Omat Spore-luomukset.

**HUOM:** Otukselle on annettava suu ja nimi, ennen kuin sen voi tallentaa. Täytyyhän pienokaisen pystyä syömään.

**HUOM:** Otusta ei voi tallentaa käyttämällä nimeä, jota joku muu pelaaja on jo käyttänyt.

- 🌀 Jos siirryit editoriin galaksiruudulta, palaat takaisin Spore-keskukseen. Uusi luomuksesi on nyt omien luomustesi joukossa.

## Kokoamo

Kokoamossa voit lisätä luomukseen ja poistaa luomuksesta osaluokkien valikoimissa olevia osia. Pelin aikana löydät uusia osia tai saat muuten käyttöösi osia, joita voit sitten lisätä luomukseen editorin avulla. Uudet osat siirtyvät suoraan osavalikoiman oikeaan luokkaan. Luomuksesi ominaisuudet näkyvät editorin oikeassa yläkulmassa. Kun pidät kohdistinta osan päällä, saat nähdä, mihin ominaisuuksiin osa vaikuttaa.

**HUOM:** Rakennuksilla ja avaruusaluksilla ei ole ominaisuuksia.

- 🌀 Pitämällä kohdistinta osan päällä saat näkyviin osan hinnan ja vaikutukset.

**VIHJE:** Jossakin pelivaiheessa tekemäsi päätökset voivat vaikuttaa seuraavaankin pelivaiheeseen. Jos esimerkiksi valitset otukselle kasvinsyöjän suun solupelissä, otuksesi pysyy iäti kasvinsyöjänä.


- 🌀 Voit aloittaa uuden luomuksen kehittämisen painamalla näppäinyhdistelmää **CTRL + N**.

## Kuvakulman liikuttaminen

Voit liikuttaa kuvakulmaa napsauttamalla kääntöpainikkeita tai painamalla hiiren vasemman painikkeen alas ja vetämällä otuksen alustaa.

Paina **PLUS**- tai **MIINUS**-näppäintä tai pidä **SHIFT**-näppäin alhaalla ja pyöritä hiiren rullaa, niin kuva kohdentuu lähemmäs tai kauemmas.

## Vartalon valinta

Valitse uusi aloitusvartalo napsauttamalla uuden luomuksen painiketta . Jos olet ehtinyt tehdä otukseesi muutoksia, esiin tulee ensin kehutus tallentaa otus. Sen jälkeen voit aloittaa alusta käyttämällä uutta vartaloa.

## Osavalikoima

Valitse haluamasi osaluokka (suut, raajat, yksityiskohdat jne.) napsauttamalla vasemmalla ylhäällä olevaa osaluokan kuvaketta.

### Osavalikoima

- 1 Avaa valikoima napsauttamalla tätä
- 2 Osa, jota voi käyttää
- 3 Osa, jota ei voi käyttää (koska varasi eivät riitä)
- 4 Uusi osa

Kun kokoamo valitaan, valittu osaluokka näkyy ruudun vasemmassa reunassa. Kunkin luokan käytettävissä olevat osat näytetään yksityiskohtaisesti, kun taas osat, joita et voi käyttää, näytetään vain ääriivoina. Jos olet saanut joitakin osia käyttöösi edellisen editorissa käyntisi jälkeen, kyseiset osat näkyvät korostettuina. Oikeanpuoleisimmat käytettävissä olevat osat ovat kaikissa luokissa parhaita ja kalleimpia osia.

### Osien lisääminen

1. Napsauta käytettävissä olevaa osaa valikoimassa ja vedä se haluamaasi paikkaan luomuksessasi. Osan hinta vähennetään varoistasi, kun alat liikuttaa osaa.
2. Jos asetat osan luomuksen keskilinjalle, luomukseen lisätään vain yksi osa. Jos asetat osan sivuun keskilinjasta, luomukseen lisätään kaksi osaa yhden hinnalla.
3. Sijoita osa valittuun paikkaan vapauttamalla hiiren painike.
4. Osa asetuu paikoilleen, ja luomuksen kunto, ominaisuudet tai molemmat muuttuvat osan ominaisuuksien mukaan.
5. Kun olet asettanut paikan kohdalleen, voit muuttaa sen kokoa, kulmaa ja sijaintia luomuksessasi. Katso kohtaa *Osien muokkaaminen* sivulla 18.

Voit peruuttaa osan sijoittamisen vetämällä sen takaisin osavalikoimaan.

Osien lisääminen vähentää varojasi ja lisää luomuksen monimutkaisuutta.

### Varojen hallinta

Sopivan luomuksen kehittäely kulloiseenkin haasteeseen on jo itsessään haaste, mutta hauska sellainen. Jotta ominaisuudet ja hinta tasapainottuisivat sopivasti, kannattaa editorissa kokeilla kaikenlaisia osia.

**HUOM:** Luomuksen värittäminen ei maksa mitään, joten siihen ei tarvitse säästää varoja.

- 🌀 Kunkin pelivaiheen aikana kannattaa käydä editorissa mahdollisimman usein, jotta saat tehtyä luomukseen tarvittavia muutoksia. Muista luomusta tehdessäsi, että voit halutessasi palauttaa osan ja saada siihen käyttämäsi rahat takaisin.
- 🌀 Jos teet virheen, voit aina peruuttaa sen. Katso kohtaa *Kumoa/tee uudelleen* sivulla 21.



Luomuksen monimutkaisuutta on rajoitettu kaikissa editoreissa. Osien lisääminen kasvattaa monimutkaisuutta, ja jos monimutkaisuuden enimmäistaso ylittyy jonkin osan myötä, kyseistä osaa ei voi lisätä.



- ☞ Pelivaiheen perusteella saatat käyttää uusien osien ostamiseen DNA-pisteitä, Spore-taalareita tai jotakin muuta valuuttaa. Käytettävissä oleva valuutan määrä näkyy kokoamossa osavaliikoiman alaosassa.

### Osien poistaminen

1. Napsauta osaa ja vedä se pois luomuksestasi. Voit myös napsauttaa osaa ja painaa **ASKELPALAUTINTA** tai **DEL**-näppäintä.
2. Osa poistetaan luomuksesta. Osan hinta palautuu varoihisi ja otuksen kunto ja ominaisuudet muuttuvat vastaavasti.

### Osien muokkaaminen

Kun olet lisännyt luomukseesi osan, voit muuttaa sen kokoa, kulmaa tai jopa muotoa. Testaile editorin osasäätimiä, jotta tutustut niiden toimintaan. Äläkä turhia murehdi: voit aina peruuttaa tekemäsi muutokset. Katso kohtaa *Kumoa/tee uudelleen* sivulla 21.

- ☞ Jos haluat muokata jotakin osaa, valitse se. Osan siniset muokkaussäätimet tulevat näkyviin, ja niitä voi nyt käyttää.



Napsauta ja vedä säätönuolia, niin voit työntää tai vetää osaa sen korkeutta, leveyttä tai pituutta pitkin tai lisätä osan kaarevuutta.



Nivelpiste näyttää, mihin suuntaan osa osoittaa. Voit muuttaa osan suuntaa napsauttamalla ja vetämällä nivelpistettä.



Napsauta ja vedä kääntökiekkoo, niin voit kääntää osaa.

### Osien koon muuttaminen

Jos haluat muuttaa koko osan kokoa, valitse osa ja pyöritä hiiren rullaa tai napsauta nuolinäppäintä **YLÖS** tai **ALAS**.

### Värittäminen

Värittämässä voit värittää koko luomuksesi tai luomuksesi osia käyttämällä erilaisia värejä, malleja ja tyyliä. Onhan luomus sentään ansainnut hieman väriä elämäänsä.

- ☞ Siirry värittämöön napsauttamalla ruudun yläosassa olevaa pensselikuvaketta. Värivalikoima näkyy ruudun oikeassa reunassa.

Väritä luomuksesi käyttämällä jotakin kolmesta vaihtoehdosta:

1. Valitse tyyli.
2. Käytä malliväritoimintoa, jolla voit kopioida väriyylin aiemmasta luomuksestasi.
3. Käytä pensseliä, jonka avulla voit lisätä haluamasi mallit ja värit kolmeen kerrokseen: pohjakerrokseen, päällyskerrokseen ja yksityiskohtiin.

## Värittäminen

- 1 Tyyli
- 2 Osittaiset tyyli
- 3 Pensseli
- 4 Käytettävissä olevat värit
- 5 Käytettävissä olevat tyyli
- 6 Napsauttamalla tätä saat muut tyyli näkyviin
- 7 Tyylikerroksen väri (vain rakennus-, kulkuneuvo- ja avaruusaluseditorissa)
- 8 Tyylikerroksen tyyli (vain rakennus-, kulkuneuvo- ja avaruusaluseditorissa)

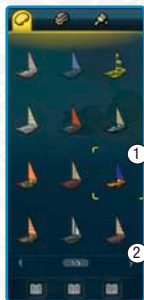


## Värittäminen tyylien avulla

Voit maalata koko luomuksesi yhdellä siveltimenvedolla. Valmiiden tyylien välilehdellä voit valita jonkin esillä olevista tyyleistä ja värittää sillä koko luomuksen.

## Valmiit tyyli

- 1 Valittu tyyli
- 2 Nuolia napsauttamalla saat näkyviin lisää tyyliä



## Malliväri

Voit värittää luomuksesi vastaamaan muita luomuksia, joita olet nähnyt Spore-keskuksessa.

### Luomuksen värittäminen toisen luomuksen mukaisesti:

1. Napsauta pensselin välilehteä.
2. Napsauta valmiiden tyylien valikoimassa malliväri-kohtaa, niin pääset Spore-keskukseen.
3. Valitse luomus, jonka väriytylin haluat kopioida. Napsauta hyväksymiskuvaketta.
4. Palaat takaisin värittämöön, jossa luomuksesi on päivitetty vastaamaan Spore-keskuksesta valitsemasi otuksen väriytyliä.



## Kerrostien värittäminen

Osittaitien tyylien välilehdellä voit valita tyyliä ja värit otuksen eri kerroksiin. Kutakin kerrosta varten voi valita oman tyylin ja värinsä. Kannattaa valita tyyli ensin ja väri vasta sen jälkeen.

### Osittaitien tyyli

- 1 Avaa muiden kerrostien valikoima napsauttamalla tätä
- 2 Värity nykyinen kerros valitulla tyyllillä napsauttamalla tätä
- 3 Muuta käytetyn tyylin väriä napsauttamalla tätä
- 4 Nuolia napsauttamalla saat näkyviin lisää tyyliä



## Kerrostien värittäminen:

Yleensä luomuksessa on kolme värikerrosta: pohjakerros, päällyskerros ja yksityiskohtien kerros. Näiden kerrostien nimet määräytyvät sen mukaan, mikä editori on käytössä.

**Pohjakerros** Pohjakerros määrittää otuksen yleistyylin ja -värin.

**Päällyskerros** Päällyskerrokset lisätään otuksen pohjavärin päälle.

**Yksityiskohta** Yksityiskohtien kerroksen avulla voit lisätä otukseen monenlaisia yksityiskohtia.

1. Napsauta osittaitien tyylien välilehteä.
2. Napsauta värítettävää kerrosta. Valitse ensiksi pohjakerros.
3. Valitse osittainen tyyli, jota haluat käyttää valittuun kerrokseen. Nuolien avulla voit käydä läpi kaikki käytettävissä olevat tyyliä. Napsauta haluamaasi tyyliä, niin luomuksesi päivittyy.
4. Jos haluat, voit valita paletista toisen värin. Napsauta väriä ja pidä hiiren painike alhaalla, niin näkyviin tulee valitun värin sävyvalikoima. Napsauta haluamaasi väriä.
5. Toista nämä vaiheet kahdessa muussa kerroksessa (päällyskerroksessa ja yksityiskohdissa).

## Pensseli

Pensseliä käyttämällä voit lisätä värejä ja kuvioita luomuksen yksittäisiin osiin (ei solu- tai otuseditorissa).

### Pensseli

- 1 Napsauttamalla tätä kuviota voit maalata tasaisen värin
- 2 Valittu kuvio
- 3 Muuta käytetyn kuvion väriä napsauttamalla tätä
- 4 Nuolia napsauttamalla saat näkyviin lisää kuvioita
- 5 Palauta tyylin alkuperäinen väri



## Kumoa tai tee uudelleen

Jos teet editorissa jonkin virheen, voit peruuttaa viimeisimmät tekemäsi muutokset.

- ☞ Voit peruuttaa minkä tahansa muutoksen napsauttamalla editorin oikeassa alakulmassa olevaa vasemmalle osoittavaa nuolta.
- ☞ Voit toistaa viimeisimmän muokkaustoiminnon napsauttamalla oikealle osoittavaa nuolta.

## Otusten jakaminen

Voit jakaa luomuksesi universumin kaikkien *Spore*-pelaajien kanssa. Voit myös lähettää luomuksia suoraan kavereillesi tai julkaista luomuksesi verkkoon *Spore*-yhteisön nähtäväksi sivustolle **www.spore.com**.

- ☞ Luomuksia voi jakaa myös suoraan editorista (s. 14).
- ☞ Voit jakaa myös kuvia ja videoita, joita olet ottanut otuksesta editorissa. Lisätietoja on kohdassa *Kuvien ottaminen* sivulla 26.

## Luomuksen julkaiseminen Spore.com-sivustolle

Ennen kuin julkaiset luomustasi, muista kuvailla sitä hakusanoilla, jotta muutkin pelaajat löytävät luomuksesi. Katso kohtaa *Luomuksen nimeäminen* sivulla 15.

- ☞ Voit halutessasi lisätä luomuksesi omaan Sporelmaasi, joka sisältää luomasi kohteet. Lisätietoja on kohdassa *Sporelmat* sivulla 65.

1. Napsauta *Spore*-keskuksen vasemmassa reunassa olevaa *Omat luomukset* -painiketta.
2. Valitse julkaistava luomus.
3. Napsauta levykkeen kuvaketta .
4. Luomuksesi julkaistaan sivustolle **www.spore.com**.

## Luomuksen lähettäminen ystäville sähköpostitse

Jos et halua julkaista luomustasi koko *Spore*-universumin kaikille pelaajille, voit lähettää sen sähköpostissa haluamillesi vastaanottajille.

### Voit lähettää luomuksesi ystävillesi seuraavasti:

1. Siirry tietokoneen kiintolevyllä seuraavaan kansioon: **Omat tiedostot** (tai **Tiedostot**)\Omat **Spore-luomukset**


**HUOM:** Yllä mainittu polku vastaa *Spore*-luomusten oletussijaintia Windows-käyttöjärjestelmässä. Jos et hyväksynyt oletussijaintia, siirry asennuksen yhteydessä valitsemaasi kansioon.

2. Valitse luokka, johon kuuluvan luomuksen haluat lähettää sähköpostitse.
3. Etsi luomuksesi .png-tiedosto ja lähetä se sähköpostitse.
4. Voit asentaa sähköpostitse vastaanotetun luomuksen tallentamalla .png-tiedoston työpöydälle. Vedä se sitten sopivaan editoriin.

**HUOM:** Jos haluat käyttää luomusta pelissä, tallenna .png-tiedosto yllä mainittuun kansioon. Kun seuraavan kerran käynnistät *Spore*-pelin, luomus on *Spore*-keskuksessa kaikkien luomusten välilehdellä.

## Solueditori

Soluvaiheessa voit kerätä osia muista soluista tai meteoriitin sirpaleista. Solueditorissa voit sitten kuluttaa syömällä saamasi DNA-pisteet ja lisätä solullesi ominaisuuksia.

Solupelin missä tahansa vaiheessa voit kutsua kumppania. Napsauta vain kutsuhuudon painiketta , niin kumppanisi vastaa kutsuusi. Uusi kumppanin luo ja napsauta sitä. Kauniiden soidinmenojen tuloksena on muna, ja pääset solueditoriin.

### Solueditori

1	Kokoamo (s. 16)
2	Värittäjä (s. 18)
3	Monimutkaisuusmittari
4	Solun ominaisuudet ja näiden tasot
5	Osat, joita voit käyttää
6	Valikko
7	Spore-keskus
8	Tämänhetkiset DNA-pisteet
9	Kuvakulman liikuttaminen
10	Voit nimetä solun uudelleen napsauttamalla tätä
11	Kumoa/tee uudelleen
12	Sulje solueditori tallentamatta
13	Tallenna solu ja sulje solueditori



Kun soluun lisätään osia, solu saa uusia ominaisuuksia tai solun aiemmin saamat ominaisuudet paranevat. Solun ominaisuudet näkyvät solueditorin oikeassa yläkulmassa.

☞ Jos osa näkyy punaisena, sitä ei voi sijoittaa kyseiseen kohtaan.

**HUOM:** Pelinsisäisessä Spore-oppaassa on lisätietoa kaikista solueditorissa käytettävistä osista (suut, silmät, aseet ja muut).

## Ruokavalio

Valitsemasi suu määrittää otuksen ruokavalion, mikä vaikuttaa melkoisesti kaikkiin kokemuksiisi *Sporen* maailmassa. Jos valitset kasvissyöjän suun, otuksesi on kasvinsyöjä ja voi syödä vain kasveja. Lihansyöjien on syötävä lihaa, kun taas kaikkiruokaiset otukset voivat syödä niin lihaa kuin kasvejakin.

## Otuseditori

Otuseditori	
1	Osavalikko
2	Kokoamo (s. 16)
3	Koekävely (s. 25)
4	Värittämö (s. 18)
5	Monimutkaisuusmittari
6	Otuksen ominaisuudet ja näiden tasot
7	Osat, joita voit käyttää
8	Osat, joita et voi käyttää (koska varasi eivät riitä)
9	Valikko
10	Tämänhetkiset DNA-pisteet
11	Kuvakulman liikkuttaminen (s. 15)
12	Napsauttamalla tätä voit nimetä otuksen uudelleen
13	Kumoa/tee uudelleen
14	Peruuta muokkaukset
15	Tallenna otus ja sulje editori



**HUOM:** Jos olet juuri nousemassa merestä maalle, saat samalla luopua alkumeren siimoista ja värekarvoista: maalle on helpompi kavuta jalkojen varassa. Siirtymäeditorissa ei kuitenkaan ole vielä kaikkia otuseditorin osia, jotka näkyvät yllä.

- ☞ Jos aloitat uuden otuspelin galaksiruudulta, pääset suoraan editoriin. Napsauta Spore-keskuksessa oman otuksen luomista.
- ☞ Pelinsisäisessä Spore-oppaassa on lisäohjeita otuseditorin käyttämisestä.

## Osaluokat

Otuseditorin osavalikoimassa on useita luokkia, joihin liittyy monenlaisia osia.

- ☞ Saat osaluokan näkyviin napsauttamalla vasarakuvaketta, jolloin siirryt kokoamoon. Siirtämällä kohdistimen vasemmassa yläkulmassa olevien kuvakkeiden päälle saat eri osaluokat näkyviin.

Kukin osa saattaa lisätä uusia ominaisuuksia tai parantaa aiemmin lisättyjä ominaisuuksia. Siirtämällä kohdistimen osan päälle voit selvittää, mihin ominaisuuteen mikäkin osa liittyy.



## Raajat

Vartaloa on mahdollisesti siirrettävä, jotta saat raajat oikeaan paikkaan. Käännä otus itseesi päin tai poispäin itsestäsi, niin voit helpommin siirtää raajojen niveliä lähemmäs otuksen vartaloa tai kauemmas siitä. Käännä otus sivusuuntaan, niin voit helpommin liikuttaa niveliä ylös- tai alaspäin suhteessa otuksen vartaloon.

🌀 Voit muuttaa nivelen kokoa napsauttamalla sitä ja pyörittämällä hiiren rullaa.

## Tarttuimet ja jalkaterät

Kuhunkin raajaan liittyy jonkinlainen tartuin tai jalkaterä, jonka voit vaihtaa niin halutessasi. Tarttuimen tai jalkaterän voi asettaa vain käsivarren tai jalan päähän.

🌀 Jos haluat vaihtaa tarttuimen tai jalkaterän, napsauta sitä ja vedä se sitten pois otuksesi raajasta. Osa poistetaan otuksesta ja saat käyttöösi lisää DNA-pisteitä. Voit sitten lisätä haluamasi tarttuimen tai jalkaterän.

## Selkärangan muotoilu

Otuseditorissa voit muokata selkärangan kokoa, muotoa ja kulmaa. Saat selkärangan nikamat näkyviin napsauttamalla otuksesi vartaloa. Koon muuttamiseen liittyvät säätimet tulevat näkyviin selkärangan molempiin päihin.

### Pituuden lisääminen

🌀 Jos haluat pidentää vartaloa lisäämällä selkärangan nikamia, napsauta säädintä ja vedä sitä siihen suuntaan, johon selkäranka osoittaa. Jos haluat lyhentää vartaloa, vedä säädintä vastakkaiseen suuntaan.

**HUOM:** Jos lyhennät vartaloa liiaksi, osat litistyvät yhteen, kun lyhennät selkärankaa, ja vetäytyvät takaisin aiemmille paikoilleen, kun pidennät selkärankaa. Jos otuksellasi on raajoja ja yrität lyhentää selkärankaa, voit lyhentää selkärankaa vain raajoihin asti. Vaarassa oleva raaja merkitään punaisella.

### Vartalon taivuttaminen

🌀 Voit taivuttaa vartalon loppuosaa napsauttamalla säädintä ja vetämällä sitä poispäin selkärangan linjasta.

🌀 Taivuta selkärankaa napsauttamalla ja vetämällä yksittäistä nikamaa. Tee pieniä muutoksia yhteen nikamaan kerrallaan.

### Osien ja vartalon koon muuttaminen

Hiiren rullaa pyörittämällä voit vapaasti säädellä vartalon minkä tahansa osan kokoa. Valitse osa ja suurennna tai pienennä sitä pyörittämällä hiiren rullaa.

🌀 Jos haluat muuttaa vartalon tietyn kohdan kokoa, siirrä kohdistin sen nikaman päälle, jonka kohdalla haluat paksuntaa tai kaventaa vartaloa. Pyöritä sitten hiiren rullaa ylös- tai alaspäin tai paina nuolinäppäintä **YLÖS** tai **ALAS**. Vartalon leveys muuttuu nikaman ympärillä.

## Muut kokoamistoiminnot

### Osien lisäsäätimet

Jos haluat käyttää osien lisäsäätimiä, kun osa on jo asetettu, valitse osa ja pidä **SARKAIN** alhaalla. Lisäsäätimet tulevat näkyviin, ja voit sijoittaa kunkin osan entistä tarkemmin.

## Osien kopioiminen

Voit kopioida otukseen jo lisätyn osan valitsemalla osan ja painamalla **ALT**-näppäintä. Osan hinta vähennetään varoistasi.

- ☞ Jos osa sijaitsee otuksesi keskuslinjalla, voit vetää sen pois keskuslinjalta ja luoda vastaavan osan automaattisesti luomuksen toiselle puolelle. Tällainen kopiointi ei maksa mitään.

## Tarkka osien muokkaus

- ☞ Voit poistaa osion painamalla **CTRL**-näppäintä ja napsauttamalla kahden nivelen välistä kohtaa. Olkapäitä tai lantiota ei kuitenkaan voi poistaa.
- ☞ Voit lisätä uuden raajan otuksesi vartalossa vielä oleviin raajaniveliin painamalla **CTRL**-näppäintä ja vetämällä raajan niveleen.

## Koekävely

### Koekävely

- |   |  |
|---|--|
| 1 | Siirry koekävelyyn napsauttamalla tätä |
| 2 | Kuvaselain                             |
| 3 | Ota kuvia                              |
| 4 | Luo animoitu hahmo                     |
| 5 | Nauhoita video                         |
| 6 | Näytä animaatio                        |
| 7 | Vaihda taustaa                         |
| 8 | Näytä poikaset                         |
| 9 | Kuvakulman liikuttaminen               |



Koekävelyssä voit tarkistaa ennen otuseditorista poistumista, miltä otuksesi näyttää liikkueessaan. Anna otuksesi esitellä kaikkia uusia temppujaan: se voi poseerata, hyppiä ilosta ympäri, flirttailla, nauraa, itkeä ja vaikka mitä.

- ☞ Voit siirtyä koekävelyyn napsauttamalla editorin yläosassa kahden tassun kuvaketta .

## Liikkuminen

Jos haluat liikkuttaa otustasi koekävelyalueella, napsauta haluamaasi kohtaa, niin otuksesi tallustaa sinne.

- 🌀 Jos haluat nähdä otuksesi juoksevan, kaksoisnapsauta kohtaa hiiren painikkeella.
- 🌀 Voit kiinnittää otuksesi huomion napsauttamalla huomiopainiketta.

## Animaatiot

🔍 Napsauta toimintopainiketta, niin liikevalikko tulee esiin. Animaatiopaneelissa voit katsella toimintoon, tanssiin, vastaukseen ja mielialaan liittyviä animaatioita.

## Taustat

Voit vaihtaa taustaa aina tarpeen mukaan. Napsauttamalla taustan kuvaketta 🌟 saat näkyviin erilaisia taustoja, joita voi käyttää koekävelyalueella.

- 🌀 Musta tausta näyttää otuksesi mustassa, tyhjässä tilassa. Tämän taustan avulla voit ottaa otuksesta lähikuvia.

## Poikaset

Jos haluat nähdä otuksen poikasena, napsauta poikasten kuvaketta 🐣. Otuksen poikaset matkivat ison otuksen toimintoja, ja välillä ne voivat saada aikaan melkoista sotkua. Näkyvissä voi olla kerrallaan jopa kolme poikasta.

- 🌀 Jos haluat piilottaa poikasen, napsauta sen kuvaketta uudelleen.

## Kuvat

📷 Voit ottaa kuvia otuksestasi, kun se touhuaa omiaan. Ota kuva napsauttamalla hiiren painiketta. Salama välähtää, ja kuva tallentuu seuraavaan kansioon: **Omat tiedostot** (tai **Tiedostot**)\Omat **Spore-luomukset**\Kuvat

## Kuvantarkkuuden vaihtaminen

Voit vaihtaa ottamiasi kuvien tarkkuutta. Asetusvalikossa voit määrittää kuville pienen, normaalin tai suuren kuvantarkkuuden.

## Kuvienhallinta

🗂️ Kun olet ottanut kuvia, voit hallita niitä kuvaselaimen avulla.

Kuvaselaimessa näkyvät kaikki ottamasi kuvat.

- 🌀 Jos kaikki kuvat eivät mahdu ruutuun kerralla, napsauta kuvaselaimen alaosassa olevia nuolinäppäimiä.
- 🌀 Jos haluat lähettää kuvan sähköpostitse, napsauta sitä.

Kuvaselaimeen mahtuu enintään 99 kuvaa. Kun kuvaselain tulee täyteen, voit tallentaa ottamasi kuvat toiseen kansioon tai vapauttaa tilaa poistamalla aiemmin ottamiasi kuvia.

📁 Napsauttamalla tätä voit arkistoida tai poistaa kaikki kuvat.

- 🌀 Valitse kaikkien arkistointi, jos haluat siirtää kuvat *Spore*-kuvakansion sisällä olevaan varmuuskopiokansioon.

## Hortit

Lähetä ystävällesi *Spore*-kortti! Voit lähettää kuvasta tehdyn kortin sähköpostitse suoraan kuvaselaimesta.

## Kuvan lähettäminen sähköpostitse:

1. Napsauta kuvaselaimessa kuvaa, jonka haluat lähettää.
2. Kirjoita oma sähköpostiosoitteesi ja ystäväsi sähköpostiosoite.
3. Lisää korttiin haluamasi teksti.
4. Lähetä sähköpostiviesti napsauttamalla kirjekuoren kuvaketta.
5. Voit poistaa yksittäisen kuvan napsauttamalla roskakorin kuvaketta 🗑️.
6. Voit arkistoida kuvan varmuuskopiokansioon napsauttamalla levykuvaketta 📁.

## Videoiden kuvaaminen

Koekävelyalueella voit kuvata liikkuvaa otustasi videolle. Videot tallentuvat omalle tietokoneellesi, niin että voit nauttia niistä myöhemminkin.

🌐 Aloita kuvaaminen napsauttamalla tätä. Valitse animoinnit tai toiminnot, joita haluat otuksen tekemän, ja lopeta kuvaaminen napsauttamalla sitten kuvaketta uudelleen.

🌀 Videot voivat olla enintään kahden minuutin mittaisia.

Kun lopetat kuvaamisen, video tallentuu seuraavaan kansioon: **Omat tiedostot** (tai **Tiedostot**)\

## **Omat Spore-luomukset\Videot**

## Videon koon muuttaminen

Voit säätää videon tarkkuusasetuksia pelin asetusruudulla.

**HUOM:** Mitä suurempi videon tarkkuus on, sitä enemmän se vie levytilaa.

## Siirrä video YouTubeen

Kun video on tallennettu tietokoneelle, voit halutessasi siirtää sen heti YouTube®-palveluun.

Valitse siirtäminen.

**HUOM:** Jos haluat siirtää videoita, sinun täytyy olla *Sporen* rekisteröitynyt käyttäjä ja kirjautunut sisään aiemmin luodulle YouTube-tilille.

## Animoidut hahmot

Voit tallentaa liikkuvasta otuksesta animaatioita, jotka tallentuvat omalle tietokoneellesi. Nämä .gif-tiedostot voi lähettää verkkosivuille, joilla käytetään animoituja hahmoja.

🌐 Napsauttamalla tätä voit tallentaa levyille otuksen animaation.

Animoitu hahmo tallentuu seuraavaan kansioon: **Omat tiedostot** (tai **Tiedostot**)\ **Omat Spore-luomukset\Animoidut hahmot**

## Asustamot

Kun otuksesi kehittyä heimovaiheeseen ja vielä sitäkin pidemmälle, se ei enää tohdi juoksennella ympäriinsä alastomana. Heimon, kaupungin ja siirtokunnan asustamossa voit luoda otuksellesi ja sen kumppaneille täydelliset asusteet

- 🌀 Voit valita otuksen asusteet pelin aikana siirtymällä pelivaiheen asustamoon. Napsauta ensin editorin asustamoa ja sitten heimon jäsenen tai kansalaisen kohdalla olevaa muokkauspainiketta:
- 🌀 Heimopelissä pääset heimoeditoriin siirtämällä kohdistimen heimon majan kohdalle.
- 🌀 Sivilisaatiopelissä pääset kaupunkieditoriin siirtämällä kohdistimen kaupungintalon kohdalle.



- ☞ Avaruuspelissä pääset siirtokuntaeditoriin siirtämällä kohdistimen siirtokunnan kaupungintalon kohdalle.

## Asustamon kokoamo

Kokoamossa voit lisätä ja poistaa otuksen asusteita. Osoita asustetta hiirellä, niin saat tietää, miten se vaikuttaa otuksen taistelutaitoihin, panssariin ja muihin ominaisuuksiin. Joissakin rintakappaleissa esimerkiksi on pusseja, jotka tehostavat keräämistä.

Jos haluat lisätä asusteisiin jotakin, napsauta haluamaasi kappaletta ja vedä se sopivaan kohtaan otustasi. Lisätietoja on kohdassa *Osien lisääminen* sivulla 17.

Värittämässä voit värittää uusiin asusteisiin täysiä tai osittaisia tyytlejä.

## Asusteen monimutkaisuuden hallinta

Kun lisäät asusteisiin uusia osia, ruudun oikeassa ylänurkassa näkyvä heimon monimutkaisuusmittari täyttyy hiljalleen. Se näyttää heimon asusteiden monimutkaisuuden, ja monimutkaisuuden ylärajaa ei voi ylittää.

## Rakennuseditori

Sivilisaatiopelin kaupunkieditorissa voit luoda kaupungin pohjakaavan ja kaluston, jonka avulla kaupungistasi voi kasvaa planeetanlaajuinen valtakunta. Luo monenlaisia rakennuksia, joilla voit esitellä kaupunkisi voimaa ja vaikutusvaltaa, sekä paljon erilaisia kulkuneuvoja, jotka yhdistävät juuri oikealla tavalla nopeuden, hyökkäysvoiman ja kunnon.

Kaupunkieditorissa voit tietysti luoda ja ostaa rakennuksia ja kulkuneuvoja, mutta lisäksi voit myös sijoittaa kaupunkiin koristeita, säveltää kaupungin tunnusmusiikin, käyttää kaupungin asustamoa ja suunnitella kaupunkikaavan. Lisätietoa kaupunkieditorista on sivulla 33.



Rakennuseditorin avulla voit rakentaa kaupunkiisi uusia rakennuksia sekä uudistaa oman kaupungintalosi. Kukin rakennustyyppi vaikuttaa kaupunkiin tietyllä tavalla, mutta voit täysin vapaasti määrittää rakennustyyppien koon, muodon ja värimaailman. Jotta rakennuksen voisi tallentaa, siinä on oltava vähintään kolme osaa ja sen täytyy olla nimetty.

- ☞ Voit avata rakennuseditorin napsauttamalla kaupungintaloa.

Voit luoda seuraavien luokkien rakennuksia: kaupungintalo, asuinrakennukset, viiherakennukset, tehtaat ja tykkitornit. Lisätietoja on kohdassa Kaupunkikaava sivulla 33.

## Rakennusten kokoamo

Kun avaat rakennuseditorin, pääset aluksi kokoamoon, jossa voit lisätä rakennukseen uusia osia. Ruudun vasemmassa yläreunassa on kuvakkeita, joilla voit avata jonkin seuraavista luokista: katot, rungot, yhdistävät rakenteet, ikkunat, ovet, yksityiskohdat ja toiminnot.

**HUOM:** Rakennukset eivät voi olla rajattoman korkeita tai leveitä

## Osat

Kun olet lisännyt rakennukseen osan, voit muokata sitä säätimillä. Napsauta osaa, niin säätimet tulevat näkyviin. Katso kohtaa *Osien muokkaaminen* sivulla 18.

☞ Jos haluat poistaa osan, valitse osa ja paina **DEL**-näppäintä tai **ASKELPALAUTINTA**. Voit myös napsauttaa osaa ja vetää sen pois rakennuksesta.

Voit myös pinota osia ja asettaa niitä limittäin. Jos haluat asettaa osat limittäin, vedä osa toisen sisään. Jos haluat pinota osia, vedä osa kokonaan toisen päälle, niin osat pinoutuvat automaattisesti.

## Paikoilleen asettaminen

Ikkunat ja ovet asettuvat paikoilleen automaattisesti. Kun asetat yhden ikkunan tai oven, kaikki loput ikkunat ja ovet asettuvat automaattisesti linjaan sen kanssa. Jos ikkuna tai ovi asettu mielestäsi huonoon kohtaan, voit siirtää sen haluamaasi paikkaan.

## Osien sijoittelu

Kun olet sijoittanut osan, voit liikuttaa sitä akseleita pitkin.

☞ Jos haluat liikuttaa osaa pystysuunnassa, pidä **CTRL**-näppäin alhaalla, napsauta osaa ja siirrä se hiirellä uuteen kohtaan.

☞ Jos haluat liikuttaa osaa alustan pintaa pitkin, pidä **SHIFT**-näppäin alhaalla, napsauta osaa ja siirrä se hiirellä uuteen kohtaan.

## Tarkat osasäätimet

Kun olet asettanut rakennukseen osan, voit käyttää tarkkoja osasäätimiä.

☞ Jos haluat käyttää tarkkoja osasäätimiä, napsauta osaa ja paina sitten **SARKAINTA**. Näiden osasäätimien avulla osia voi sijoittaa tavallista tarkemmin.

## Rakennuksen osien kopioiminen

Voit kopioida osia **ALT**-näppäimellä. Katso kohtaa *Osien kopioiminen* sivulla 25.

## Monimutkaisuus ja varat

Kukin lisätty osa vähentää osapisteitä ja lisää rakennuksen monimutkaisuutta. Jos osapisteet loppuvat, et voi lisätä uusia osia, ellet ensin poista aiemmin asetettuja osia.

Rakennuksen monimutkaisuus näkyy ruudun oikeasta yläkulmasta. Osien lisääminen kasvattaa monimutkaisuutta. Osia ei välttämättä voi lisätä, jos rakennus on kovin monimutkainen.

## Rakennusten ja kulkuneuvojen värittäminen

Värittämässä voit koristella rakennusta halusi mukaan lisäämällä siihen värejä ja tyylejä.

Lisätietoa värittämisestä on kohdassa *Värittäminen* sivulla 18.

Ruudun oikeassa yläkulmassa on kuvakkeita, joiden avulla voit siirtyä rakennuksen maalaamisen eri toimintoluokkiin:

**Valmiit tyyli** Napsauta tyyliä, jota haluat käyttää rakennuksessasi, niin rakennus värityy täysin.

**Osittaiset tyyli** Voit maalata rakennukseen erilaisia värikerroksia. Katso kohtaa *Värittäminen kerrosten avulla* sivulla 20.

**Pensseli** Tässä tilassa voit määrittää rakennusten yksittäisten osien värit ja kuviot. Katso kohtaa *Pensseli* sivulla 20.

☞ Jos teet virheen, voit korjata sen napsauttamalla oikeassa alakulmassa olevaa peruutuspainiketta.

Spore-keskuksen kautta voit käsitellä muita luomuksia varten luomiasi tyylejä ja kuvioita sekä käyttää niitä rakennukseen. Voit esimerkiksi maalata rakennuksen samalla tavalla kuin aiemmin luomasi kulkuneuvon. Katso kohtaa *Malliväri* sivulla 19.

### Monien osien ja alueiden värittäminen

Kussakin osassa on useita alueita. **CTRL**- ja **SHIFT**-näppäinten avulla voit määrittää maalattavat alueet.

**SHIFT** Tämän näppäimen avulla voit värittää kerralla kaikki kohdistimen osoittaman osan alueet.

**CTRL** Tämän näppäimen avulla voit värittää kerralla saman alueen useissa osissa. Kun painat **CTRL**-näppäimen alas, sinulla on kaksi vaihtoehtoa:

Jos haluat värittää saman alueen kaikissa osissa, paina **1**. Pidä sitten **CTRL**-näppäin alhaalla ja siirrä kohdistin osan väritettävän alueen päälle. Jos haluat värittää saman alueen kaikissa samanlaisissa osissa, paina **2**. Pidä sitten **CTRL**-näppäin alhaalla ja siirrä kohdistin osan väritettävän alueen päälle.

### Valitsin

Valitsimen avulla voit valita värejä, malleja ja kuvioita, joita haluat käyttää rakennuksen muiden osien värytykseen. Seuraavien komentojen avulla voit määrittää valitsimen valitsemaan värin tai mallin tai molemmat.

**Vain väri** Paina **3**. Pidä **ALT**-näppäin alhaalla ja valitse väritetty osa.

**Vain malli** Paina **4**. Pidä **ALT**-näppäin alhaalla ja valitse väritetty osa.

**Väri ja malli** Paina **5**. Pidä **ALT**-näppäin alhaalla ja valitse väritetty osa.

## Kulkuneuvoeditorit

Kulkuneuvoeditorissa voit koota uusia kulkuneuvoja, joiden avulla saat tavoitteesi täytettyä. Sivilisaatiopelissä voit luoda maa-ajoneuvoja, vesikulkuneuvoja ja ilma-aluksia (lisätietoja edempänä) ja avaruuspelissä siirtokuntien kulkuneuvoja sekä avaruusaluksia (katso s. 31).

**HUOM:** Siirtokuntien kulkuneuvot tulevat näkyviin automaattisesti, kun avaruuden siirtokuntasi kehittyvät. Voit luoda ja mukauttaa siirtokuntien omia kulkuneuvoja kullakin planeetalla.

### Maa-ajoneuvot, vesikulkuneuvot ja ilma-alukset

☞ Voit avata kulkuneuvoeditorin pelin aikana napsauttamalla kaupungintaloa.

Kun aloitat sivilisaatiopelin, käytettävissäsi on tietty määrä pisteitä, joilla voit rakentaa ensimmäisen kulkuneuvosi.

Voit luoda seuraavanlaisia talouden, armeijan tai uskonnon kulkuneuvoja:

**HUOM:** Kun aloitat sivilisaatiopelin, et voi rakentaa ilma-aluksia. Saat käyttöösi uusia kulkuneuvotyypppejä, kun valloitat muita kaupunkeja.

**Maa-ajoneuvot** Pyörillä ja telaketjuilla kulkevien kulkuneuvojen avulla voit tutkia ympäristöä ja vallata rohtoesiintymiä.

**Vesikulkuneuvot** Vesikulkuneuvot ovat hyvin hyödyllisiä, jos haluat hyökätä rannikkokaupungin kimppuun monesta eri suunnasta.

**Ilma-alukset** Lentämisen jalon taidon ensimmäisenä oppinut kaupunki saa usein etulyöntiaseman taivaalla. Jos hallitsee taivaita, voi hallita koko planeettaa.

## Kulkuneuvojen tilastot

Kun suunnittelet kulkuneuvoa, ota huomioon, millä tavalla osan lisääminen vaikuttaa seuraaviin arvoihin. Yleensä arvot tasapainottavat toisiaan: jos lisäämäsi osa kasvattaa kulkuneuvon nopeutta, kulkuneuvon voima saattaa samalla hieman heiketä.

<b>Kunto</b>	Määrittää, paljonko vahinkoa kulkuneuvo kestää ennen tuhoutumistaan.
<b>Voima</b>	Armeijan kulkuneuvoilla voima määrittää kulkuneuvon aiheuttaman vahingon määrän. Talouden kulkuneuvoilla se vaikuttaa kulkuneuvon kuljettaman rohdon määrään sekä siihen, kuinka nopeasti kulkuneuvo edistää vieraan kaupungin ostamismahdollisuutta. Uskonnon kulkuneuvoilla voima määrittää sen, kuinka nopeasti kulkuneuvo käännyttää kaupungin asukkaat tai riisuu toisen kulkuneuvon aseista
<b>Nopeus</b>	Kulkuneuvon liikkumisvauhti.

## Osaluokat

Kuhunkin kulkuneuvotyyppiin voi lisätä osia seuraavista luokista. Voit selvittää osan vaikutukset siirtämällä kohdistimen osan päälle.

<b>Rungot</b>	Runkoluokassa ovat kulkuneuvojen runkovaihtoehdot.
<b>Ohjaamo</b>	Sopivan ohjaamon valitseminen voi lisätä kulkuneuvon kuntoa tai nopeutta, tai parhaassa tapauksessa molempia.
<b>Maa/vesi/ilma</b>	Tässä luokassa on suunniteltavan kulkuneuvon tyyppiin liittyviä osia.
<b>Kulttuurinen/ sotilaallinen/ diplomaattinen</b>	Tässä luokassa on aseita, jotka liittyvät käyttämäsi taktiikkaan.
<b>Vaikutus</b>	Nämä edulliset kohteet lisäävät kulkuneuvoosi valot, ilmastoinnin ja muita hyödyllisiä tehosteita.

**Yksityiskohta** Yksityiskohdat lisäävät kulkuneuvoosi säihkettä kohtuuhinnalla.

- ☞ Kun napsautat nuolipainikkeita, jotka ovat luokkakuvakkeiden alapuolella, saat näkyviin ne luokan osat, jotka eivät mahtuneet ruutuun.

## Osien lisääminen

### Uuden osan lisääminen kulkuneuvoon:

Voit lisätä osia kulkuneuvoon samalla tavalla kuin otukseenkin (s. 17). Osat voivat olla limittäin. Rungon ja ohjaamon osat sijoitetaan automaattisesti kulkuneuvon keskiosan mukaan.

**HUOM:** Kulkuneuvot eivät voi olla rajattoman korkeita tai leveitä.

- ☞ Voit liikuttaa koko kulkuneuvoa pitämällä **SHIFT**-näppäimen alhaalla ja liikuttamalla hiirtä.
- ☞ Lisätietoja osien poistamisesta on kohdassa *Osien poistaminen* sivulla 18.
- ☞ Voit kopioida osia käyttämällä **ALT**-näppäintä. Katso kohtaa *Osien kopioiminen* sivulla 25.

## Avaruusaluukset

Avaruusalus rakennetaan samalla tavalla kuin maa-ajoneuvo, vesikulkuneuvo tai ilma-aluskin. Avaruusaluseditorin osavaliokoihin luokkia ovat rungot, ohjaamo, avaruus, maa, vesi, ilma, aseet, vaikutus ja yksityiskohta. Samat luokat ovat myös kaikissa kulkuneuvoeditoreissa, avaruusluokkaa lukuun ottamatta. Se sisältää osia, jotka auttavat alustasi kulkemaan avaruudessa.

## Kulkuneuvon värittäminen

Värittämässä voit lisätä hieman väriä ja kuvioita uuteen tähtikiituriisi.



Rakennusten ja kulkuneuvojen väritysmö sivulla 29.

🌀 Lisätietoja värien ja kuvioiden maalaamisesta on kohdassa *Pensseli* sivulla 20.

## heimo-, kaupunki- ja siirtokuntaeditori

Aiemmin esitellyissä editoreissa saatoit kehittää *Spore*-planeettaa täyttäviä elementtejä, kun taas heimo-, kaupunki- ja siirtokuntaeditorissa voit määrittää heimosi, kaupunkisi ja avaruuden siirtokuntasi juuri sellaisiksi kuin haluat.

### Heimoeditori

Heimoeditorissa voit sekä ostaa työkaluja, joiden avulla voit sekä kehittää kylääsi että antaa heimollesi uusia ominaisuuksia.

Heimoeditori	
1	Työkalut
2	Asusteet
3	Ruoka- ja parannusvälineet
4	Soittimet
5	Aseet
6	Työkalun nimi
7	Hinta
8	Työkalun kuvaus
9	Käytettävissä olevat varat (ruokaa)
10	Käytettävissä oleva paikka työkalun sijoitusta varten



Heimoeditorissa voit lisätä heimon kylään työkaluja, jotka parantavat heimon jäsenten ominaisuuksia. Voit myös asustaa heimosi ja antaa heimon jäsenille tyylikkäitä lisävarusteita, jotka tehostavat näiden luontaisia kykyjä

### Heimon työkalut

Saat käytettävissä olevat työkalut näkyviin napsauttamalla työkalukuvaketta heimoeditorin vasemmassa yläkulmassa. Heimon työkalut jakaantuvat kolmeen eri luokkaan: ruoka ja paraneminen, soittimet sekä taistelu.




Kaikki työkalut eivät ole käytettävissä heimopelin alusta alkaen. Jos kukistat tai saat liittolaisekseen sellaisen naapuriheimon, jonka käyttämää työkalua sinulla ei vielä ole itselläsi, kyseinen työkalu tulee käyttöön heimoeditorissa.

🌀 Voit lisätä työkalun heimollesi napsauttamalla työkalua ja vetämällä sen johonkin kylässä vapaana olevaan paikkaan. Voit sijoittaa työkalun kohdalleen kääntökiekon avulla.

Ryöstöretkiä tekevät heimot voivat vahingoittaa työkaluja. Jos haluat korjata vahingoittuneen työkalun, valitse heimon jäsen ja napsauta vahingoittunutta työkalua hiiren oikealla painikkeella, niin otus alkaa korjata majaa.

## Ruoka ja paraneminen

Näiden työkalujen avulla heimosi voi kerätä entistä parempaa ruokaa ja parantaa vammojaan.

-  Kalastuskeihäiden avulla saat hankittua ruokaa veden ääreltä.
-  Keräyskeppien avulla voit kerätä ruokaa entistä nopeammin.
-  Parannussauvojen avulla heimon jäsenet toipuvat vammoistaan tavallista nopeammin.




## Soittimet

Seurusteluun liittyvät soittimet ovat hyödyksi, kun luot suhteita muihin heimoihin. Soittimia yhdistämällä voi saada aikaan ihastuttavia ja hyödyllisiä sulosointuja.

-  Puutorvet
-  Marakit
-  Didgeridoot

## Taistelu


Nämä sotavälineet voivat ratkaista sen, kenestä tulee valloittaja ja kenestä valloitettu.

-  Palavilla soihduilla voit tuhota työkaluja ja majoja nopeasti, mutta otuksia vastaan ne eivät ole kovin tehokkaita.
-  Kivikirveet soveltuvat lähitaisteluun.
-  Heittokeihäiden avulla soturit voivat hyökätä vihollisen kimppuun etäältä.

## Kaupunkieditori







Sivilisaatiopelin aluksi sinun tulee rakentaa kaupunki, joka suojaa kaupungintaloasi ja jossa asustaa tyytyväistä ja tuotteliasta väkeä. Kaupunkieditorin avulla voit lisätä kaupungin alueelle asuinrakennuksia, tehtaita, viiherakennuksia ja puolustusjärjestelmiä.

Rakennusten järjestys kaupungin kaupunkikaavassa vaikuttaa kansalaisten tyytyväisyyteen ja tuottavuuteen.

-  Pääset käyttämään kaupunkieditoria siirtämällä kohdistimen kaupungintalosi päälle ja napsauttamalla sitten kaupunkieditorin painiketta.

## Kaupunkikaava

Kunkin kaupungin kaava vaikuttaa kansalaisten tyytyväisyyteen ja tuottavuuteen. Kaupunkia suunnitellessa kannattaa harkita tarkkaan, millaisiin paikkoihin erilaisia rakennustyypppejä sijoittaa. Useiden samaa tyyppiä olevien rakennusten sijoittaminen vierekkäin saattaa lisätä tuottavuutta, mutta samalla tyytyväisyys voi laskea.

-  Kun lisää uuden rakennuksen, siihen liittyvät yhteysviivat tulevat näkyviin kaupunkieditorissa.
-  Jos haluat mahdollisimman tuottavia kansalaisia, sijoita tehtaas asuinrakennusten viereen. Tällöin viivat ovat sinisiä.
-  Jos asetat samankaltaisia rakennuksia vierekkäin, näkyviin tulee valkoisia (hyviä) sidoksia.
-  Jos haluat kansalaisten olevan mahdollisimman tyytyväisiä, sijoita viiherakennuksia asuinrakennusten viereen. Tällöin saat aikaan vihreitä sidosviivoja.
-  Jos viiherakennuksia sijoitetaan tehtaiden viereen, näkyviin tulee punaisia (huonoja) viivoja ja kansalaiset ovat tyytymättömiä.
-  Voit itse päättää, mihin haluat satsata: tuotantoon, väkilukuun vai tyytyväisyyteen.

**HUOM:** Seuraa kansalaisten tyytyväisyyttä. Tyytymättömät kaupungit eivät tuota kovin paljoa rahaa, ja niissä saattaa puhjeta mellakoita. Tyytymättömät kaupungit ovat myös muita alttiimpia uskonnolliseen käännätykseen.

## Asuinrakennukset

Voit vetää asuinrakennuksista sidoksia viiherakennuksiin ja tehtaisiin, niin saat lisättyä kaupunkisi tuottavuutta ja tyytyväisyyttä.

☞ Kaupungintalo lasketaan kaupungin tilastoissa asuinrakennukseksi.

## Viiherakennukset

Tyytyväisyys lisääntyy – mutta jos viihdettä on tarjolla liikaa, tuottavuus saattaa heiketä.

## Tehtaat

Parantavat tuottavuutta, mutta vähentävät tyytyväisyyttä.

## Tykkitornit

Suojaavat yksittäisiä kaupunkeja hyökkäyksiltä. Kaupungin muurin päälle sijoitetut tykkitornit ottavat automaattisesti kohteekseen kaupunkia lähestyvät kulkuneuvot, jotka ovat lähtöisin kanssasi sotivasta kansakunnasta.

☞ Voit suojata kaupunkia myös käyttämällä kulkuneuvoja, jotka reagoivat lähistöllä oleviin toimiin. Katso kohtaa *Kansakunnan kalusto* sivulla 52.

## Koristeet

Eivät vaikuta tyytyväisyyteen tai tuottavuuteen.

## Spore-taalerit ja taloudenhoito

Rakennuksia ja kulkuneuvoja ostetaan sivilisaatiopelin valuutalla, Spore-taalereilla. Jotta voisit lisätä kaupunkiin uusia rakennuksia ja kulkuneuvoja, tarvitset vakaan tulonlähteen, josta saat jatkuvasti lisää Spore-taalereita. Tulonlähteiden avulla voit ostaa ja parannella rakennuksia ja kulkuneuvoja.

☞ Käytettävissä olevien Spore-taalerien määrä näkyy kaupunkieditorin vasemmassa alakulmassa. Siirrä kohdistin tämän luvun päälle, niin näet, kuinka paljon tuloja kansakuntasi tuottaa minuutissa.

☞ Saat tuloja valtaamalla rohtoesiintymiä, käymällä kauppaa ja rakentamalla kaupunkiin tehtaita.

## Kaupunkilaisten asusteet

Kaupunkieditorissa voit luoda kansalaisille asusteita, jotta nämä voivat näyttää tyylikkäältä. Lisätietoja on kohdassa *Asustamot* sivulla 27.

## Tunnusmusiikki

Kaupunkieditorissa voit säveltää kaupungille oman tunnusmusiikin. Kun kaupunkisi näkyy ruudulla, sen tunnusmusiikki kuuluu taustalla. Kun valloitat muita kaupunkeja, ne soittavat oman tunnusmusiikkisi – pitivätne ne siitä tai eivät.

Tunnusmusiikin säveltimessä voit määrittää kaupungin rytmin, tunnusmusiikin ja taustaaänet. Voit myös määrittää tunnusmusiikin kunkin osion toistovoimakkuuden ja luoda oman miksauksesi.

Taustaaäniä kuuluu taustalla aina, kun tutkit planeettaa. Kaupungin musiikki kuitenkin kuuluu yleisten taustaaänien yli.

☞ Tunnusmusiikin ruudulla olevat paneelit ovat siinä järjestyksessä, missä niiden tiedot kannattaa määrittää. Lisätietoa rytmistä, tunnusmusiikista ja taustaaänistä sekä tunnusmusiikin tallentamisesta, lataamisesta ja jakamisesta on pelin Spore-oppaassa.

☞ Tunnusmusiikkia voi ladata myös Spore-keskuksesta.

## Rytmi

- 1 Valitse tunnusmusiikin rytmi napsauttamalla tätä
- 2 Voit poistaa rytmin napsauttamalla valittua rytmiä
- 3 Säädä toistovoimakkuutta



Voit valita rytmin napsauttamalla sitä rytmipaneelissa.

Jos haluat kuulla vain rytmin, voit poistaa muiden osien valinnan tai hiljentää ne muissa paneeleissa.

## Tunnusmusiikki

- 1 Valitse soitin napsauttamalla tätä
- 2 Voit poistaa tunnusmusiikin napsauttamalla valittua soitinta
- 3 Säädä toistovoimakkuutta.



Kun valitset soittimen, pääset määrittämään tunnusmusiikin melodiaa. Se näytetään säveltimessä.

## Oman melodian luonti

- 1 Napsauttamalla tätä voit luoda satunnaisen melodian
- 2 Ota automaattinen toisto käyttöön tai pois käytöstä
- 3 Napsauta ja vedä nuottia, niin voit siirtää sitä sävelasteikolla ylös- tai alaspäin
- 4 Napsauttamalla voit lisätä valitun nuotin tunnussävelmään tai poistaa sen siitä



Voit muokkaila tunnussävelmää tai luoda uuden sävelmän joko alusta alkaen tai satunnaisen melodian pohjalta. Kun olet saanut melodian perusrakenteen kuntoon, voit liikutella melodian nuotteja ylös- ja alaspäin sävelasteikolla. Voit tarpeen mukaan myös lisätä ja poistaa nuotteja.

☞ Jos haluat muuttaa nuotin kestoa, siirrä kohdistin nuotin päälle ja pyöritä hiiren rullaa tai paina nuolinäppäintä **YLÖS** tai **ALAS**.

☞ Voit aloittaa melodian toiston napsauttamalla melodian sävellyspaneelin taustaa.

## Taustaaänet

Taustaaäniä kuuluu taustalla aina, kun tutkit planeettaa. Kaupungin tunnusmusiikki kuitenkin voittaa yleiset taustaaänet. Voit lisätä taustaaäniin jopa neljä äänikerrosta.

☞ Voit lisätä äänikerroksen taustaaäniin tai poistaa sen niistä napsauttamalla äänikerrosta.

## Tunnusmusiikin tallentaminen ja lataaminen

Tunnusmusiikkia voi ladata Spore-keskuksesta, jonne voit myös tallentaa oman tunnusmusiikkisi.

☞ Jos haluat ladata sävellyksen, napsauta kaupunkieditorin alaosassa olevaa latauspainiketta. Valitse haluamasi sävellys Spore-keskuksesta, niin valittu tunnusmusiikki soi kaupunkieditorissa. Voit muokata sitä mielesi mukaan.

☞ Jos haluat esikuunnella musiikkivalintaa, kaksoinapsauta sitä Spore-keskuksessa.



## Tunnusmusiikin tallentaminen:

Voit tallentaa kaupungin tunnusmusiikin ja taustaaänet napsauttamalla tallennuspainiketta. Kirjoita luomuksellesi nimi ja kuvaus. Musiikki tallentuu Spore-keskuksen musiikkivälilehdelle.

## Musiikin jakaminen

Musiikkia ei jaeta automaattisesti Spore-keskukseen.

## Kaupungin tunnusmusiikin jakaminen:

1. Musiikki tallentuu seuraavaan kansioon: **Omat tiedostot (tai Tiedostot)\Omat Spore-luomukset\Kaupungin \_musiikki**, jos käytössä on Macintosh.
2. Etsi .png-tiedosto, joka vastaa kaupungin musiikille antamaasi nimeä.
3. Voit lähettää tämän tiedoston ystävillesi.
4. Ystävien on tallennettava tiedosto vastaavaan kansioon, ennen kuin he aloittavat Sporen.
5. Säveltämäsi musiikki on nyt saatavilla heidän Spore-keskuksessaan.

## Oman kaupungin valvominen

Kun edistyt sivilisaatiopelissä, on tärkeää seurata, mitä kussakin kaupungissa tapahtuu. Tyytymättömät kaupungit ovat alttiita esimerkiksi uskonnon hyökkäyksille. Tyytymättömässä kaupungissa saattaa myös puhjeta kansalaisten protestiliikkeitä, joiden seurauksena tuotanto voi pysähtyä.

🌀 Voit tarkistaa kaupungin tilastotiedot kaupunkieditorista.

Jos jossakin kaupungissa tapahtuu jotakin merkittävää, siitä tulee merkintä tapahtumahistoriaan, joka näkyy peliruudun vasemmassa reunassa. Merkintöjä kannattaa seurata, jotta tiedät, mitä planeetan eri kolkissa tapahtuu.

## Siirtokuntaeditori

Siirtokunnan suunnittelu vastaa kaupungin rakentamista sivilisaatiopelissä, ja siirtokuntaeditori toimii samalla tavalla kuin kaupunkieditorikin. Sen avulla voit lisätä siirtokuntaasi asuinrakennuksia, tehtaita, viihderakennuksia ja puolustusjärjestelmiä. Perimmäinen tavoitteesihan on tietysti koko planeetan hallitseminen. Avaruuspelissä siirtokuntasi tuottavat rohtoa, jonka voit myydä hyvään hintaan. Lisäksi siirtokuntien rakennusten enimmäismäärään vaikuttaa se, mikä planeetan maankaltaisuusluokka on.

## solupeli

Solupelissä pääset aloittamaan lajisi matkan halki evoluution. Se alkaa yksinäisestä solusta, joka kehittyi hiljalleen ja saa lopulta kömpiä merestä maan pinnalle.

Lisätietoja edistyksen seuraamisesta ja solupelin läpäisemisestä on pelin Spore-oppaassa

🌀 Solupelin ohjauskomennot ovat sivulla 37.

## Maalle nouseminen:

1. Syö kasveja tai muita soluja, niin saat DNA-pisteitä ja solu kasvaa.
2. Kerää osia muista soluista ja meteorin sirpaleista.
3. Kun haluat kehittää soluasi, osta DNA-pisteillä uusia osia solueditorissa.

## Soluvaiheen ruutu

- 1 Tehtävien tavoitteet
- 2 Lähennä/loitonna näkymää
- 3 Valikko
- 4 Pysäytä peli
- 5 Spore-keskus
- 6 Oma kokoelma
- 7 DNA
- 8 Edistyspalkki
- 9 Kutsu kumppania napsauttamalla tätä
- 10 Historia
- 11 Kuntomittari
- 12 Osa
- 13 Meteoriitin sirpale



Solusi näkyy keskellä solupelin ruutua. Sen ympärillä on vihreitä kasvinpaloja, joita kasvinsyöjät voivat syödä, muita soluja, joita lihansyöjät voivat syödä, sekä kerättäviä osia ja kaikenlaisia alkukantaista ja inhottavaa, jota kannattaa vältellä.

## Solun ohjaaminen

Solupelissä piskuinen solusi saattaa ajautua virran mukana sinne ja tänne. Alkumeressä suunnistaminen vaatii hieman harjoitusta, jotta opit suuntaamaan esineitä kohti tai pois päin vihollisista. Muista suunnata esineen tämänhetkisen sijainnin sijasta aina siihen kohtaan, mihin esine pian päättyy.

- ☞ Voit ohjata solun vaihtamaan suuntaansa napsauttamalla toista kohtaa ruudulla. Solusi kääntyy kohdistimen suuntaan.
- ☞ Voit uida jatkuvasti samaan suuntaan napsauttamalla haluamaasi kohtaa ruudulla ja pitämällä hiiren painikkeen alhaalla.

## Ohjauskomennot

Toiminto	Näppäimistö/hiiri
Liiku mihin tahansa suuntaan	Osoita hiirellä ja pidä hiiren vasen tai oikea painike alhaalla
Liiku ylös	<b>W/nuolinäppäin YLÖS</b>
Liiku alas	<b>S/nuolinäppäin ALAS</b>
Liiku vasemmalle	<b>A/nuolinäppäin VASEMMALLE</b>
Liiku oikealle	<b>D/nuolinäppäin OIKEALLE</b>
Lähennä/loitonna kuvakulmaa	<b>+/-</b> tai hiiren rulla

## Solupelissä edistyminen

### DNA-pisteiden kerääminen

Voit kerätä DNA-pisteitä uimalla ruokaa päin niin, että solusi suu törmää ruokaan.

**HUOM:** Jotta solusi voisi syödä, se tarvitsee suun.

Syömällä saat DNA-pisteitä, jotka näkyvät edistymispalkin vasemmalla puolella. Solueditorissa voit lisätä DNA-pisteillä solullesi uusia osia ja ominaisuuksia, joiden avulla se kehittyy.

### Osien lisääminen

Solumaailmassa uiskennellessasi saatat löytää uusia osia, joita voit lisätä soluusi. Voit kerätä näitä osia uimalla kelluvien meteoriitin sirpaleiden yli tai kukistamalla toisen solun, jonka nimen vieressä näkyy osakuvake. Keräämäsi osat ovat käytettävissäsi, kun seuraavan kerran käyt solueditorissa.

🌀 Kun osa näkyy vedessä, saat sen haltuusi uimalla sen yli.

Solueditorissa voit vetää ja pudottaa osia soluusi. Katso kohtaa *Editorit* sivulla 14.

Kun olet hankkinut ensimmäisen osasi, kutsuhuudon painike tulee näkyviin edistyspalkin yläpuolelle.

👉 Napsauta poikasten tekemisen painiketta ja ui kumppanisi luokse, niin siirryt solueditoriin (s. 22).

Kun solusi kasvaa, se tarvitsee entistä enemmän ruokaa pysyäkseen hengissä ja hyvinvoivana. Sinun täytyy siis syödä aiempaa enemmän kasviainesta tai yhä suurempia soluja, jos olet lihansyöjä.

### Taistelu

Voit lisätä itsellesi hyökkäysaseita, kuten lihansyöjän suun, jotta voit puolustautua. Voit myös lisätä soluusi piikkejä, jotka suojaavat sitä hyökkääjiltä.

🌀 Jos haluat hyökätä toisen solun kimppuun, törmää hyökkäysosallasi toiseen soluun ja välttele sen vaarallisia osia.

🌀 Voit puolustaa soluasi muiden hyökkäyksiltä asettamalla puolustusosat (kuten piikit) niin, että ne osuvat toiseen soluun tämän hyökätessä.

### Edistyksen seuraaminen

Edistyspalkin avulla voit seurata edistymistäsi solupelissä. Kun edistyspalkin osio täyttyy, solusi siirtyy seuraavaan kasvuvaiheeseen. Aiemmin kovin uhkaavilta näyttäneet solut ovatkin nyt pieniä ja harmittomia, mutta toisaalta soluasi vastassa on uusia, entistä isompia ja aggressiivisempia soluja.

### Solupelin läpäiseminen

Kun ruudun alaosassa oleva edistyspalkki on täyttynyt kokonaan, olet käynyt läpi kaikki solun kehitysvaiheet, ja voit siirtyä evoluution seuraavaan haasteeseen.

🌀 Voit edetä otuspeliin napsauttamalla historiakuvaketta. Lisää solullesi siirtymäeditorissa raajat ja muita osia, joita arvelet sen tarvitsevan maan pinnalla. Katso kohtaa *Otuseditori* sivulla 23.

# otuspeli

Maata näkyvissä! Otuspelissä otuksesi nousee alkumerestä tutkimaan maanpäällistä maailmaa planeetan muiden lajien joukossa. Kun tutkit maailmaa, vastaasi tulee suuri joukko muita lajeja; osa on ystävällisiä ja osa käy heti kimppuusi. On siis syytä kehittää seurustelutaitoja, jotta saat hankittua uusia ystäviä, sekä taistelutaitoja, jotta selviät vihollisten kohtaamisesta.

Matkan varrella voit kehittää otustasi keräämilläsi DNA-pisteillä, kasvattaa sen älykkyyttä ja muuttaa sen itsestään tietoiseksi otukseksi, joka voi edetä heimopeliin.

🌀 Otuspelin ohjauskomennot ovat sivulla 40.

🌀 Jos kuolet pelin aikana, synnyt uudelleen kotipesässäsi.

Lisätietoja edistysen seuraamisesta ja otuspelin läpäisemisestä on pelin Spore-oppaassa.

**HUOM:** Kun olet läpäissyt otuspelin, et enää voi muuttaa otuksesi fyysisiä ominaisuuksia.

## Otuspelin ruutu

1	Tavoitteet
2	Pikkukartta
3	Valikko
4	Pysäytä peli
5	Spore-keskus
6	Oma kokoelma
7	DNA
8	Edistyspalkki
9	Historia
10	Saat näkyviin seurusteluominaisuudet napsauttamalla tätä
11	Perimätaito
12	Saat näkyviin taisteluominaisuudet napsauttamalla tätä
13	Kunto- ja energiamittari
14	Lauman jäsenet



Otuspelissä ohjattavanasi on yksi lajisi otus, ja lajin muut jäsenet yrittävät selvitä maailmassa omillaan. Voit ohjata otustasi maailmassa hiiren painikkeen avulla. Edessäsi on suuria löytöjä.



## Otuksen ohjaaminen

Otuspelissä voit liikkua ympäri maailmaa osoittamalla ruudulla näkyviä paikkoja. Otuksesi liikkuu haluamaasi paikkaan ja jää odottamaan seuraavaa komentoasi.

☞ Jos haluat otuksen liikkuvan jatkuvasti, napsauta ruudulla näkyvää kohtaa ja pidä hiiren painike alhaalla. Voit muuttaa otuksen suuntaa liikuttamalla kohdistinta.

Jos otuksellasi on tarttuimet, voit nostaa maassa tai puissa olevia esineitä. Voit nostaa esineen napsauttamalla sitä.

☞ Otuksen on saatava säännöllisesti ruokaa, jotta se pysyy kunnossa. Katso kohtaa *Otuksista huolehtiminen ja niiden ruokkiminen* sivulla 41.

Voit vaihtaa kuvakulmaa mielesi mukaan pitämällä hiiren oikean painikkeen alhaalla ja liikuttamalla hiirtä.

### Ohjauskomennot

Toiminto	Näppäimistö/hiiri
Liiku eteenpäin	W/ nuolinäppäin <b>YLÖS</b>
Liiku taaksepäin	S/ nuolinäppäin <b>ALAS</b>
Käänny vasemmalle	A/ nuolinäppäin <b>VASEMMALLE</b>
Käänny oikealle	D/ nuolinäppäin <b>OIKEALLE</b>
Sivuttaisliike oikealle	<b>E</b>
Sivuttaisliike vasemmalle	<b>Q</b>
Hyppää ja räpytä siipiä (jos otuksella on siivet)	<b>VÄLILYÖNTI</b>
Aloita tai lopeta hiipiminen	<b>Z</b>
Pyrähdä tai pysähdy	<b>SHIFT</b>
Kohdista lähimpään otukseen	<b>F</b>
Käytä ominaisuutta 1: laulu (seurustelu) tai puraisu (hyökkäys)	<b>1</b>
Käytä ominaisuutta 2: tanssi (seurustelu) tai rynnäkö (hyökkäys)	<b>2</b>
Käytä ominaisuutta 3: hurmaus (seurustelu) tai isku (hyökkäys)	<b>3</b>
Käytä ominaisuutta 4: poseeraus (seurustelu) tai sylkäisy (hyökkäys)	<b>4</b>
Lähennä/loitonna kuvakulmaa	<b>+/-</b> tai hiiren rulla
Käännä kuvakulmaa vasemmalle/oikealle	<b>,/.</b>
Käännä/kallista kuvakulmaa	Pidä hiiren oikea painike alhaalla ja liikuta hiirtä
Kutsu kumppaniasi	<b>ASKELPALAUTIN</b>

**HUOM:** Otuspelissä ei enää tarvitse tyytyä pelkkään uimiseen. Pääset etenemään evoluution tiellä nopeammin, jos vaikkapa hiivit, hypit tai liitelet.

## Otuksista huolehtiminen ja niiden ruokkiminen



### Otuksen kuva

- 1 Kuntomittari
- 2 Energiamittari

Otuksesi tarvitsee ruokaa. Kun otuksesi kuljeskelee ympäriinsä, se kuluttaa energiaa. Ainoa tapa saada energiaa takaisin on popsia vatsan täydeltä ruokaa. Tarvittava ruoka määräytyy otuksen suun perusteella (kasvinsyöjä, lihansyöjä tai kaikkiruokainen otus): otuksesi tarvitsee ehkä hedelmiä tai lihaa, tai ehkäpä se voi syödä molempia.

🌀 Voit vaihtaa suuta otuseditorissa. Jos olet kuitenkin aloittanut solupelistä ja kehittynyt solusta otukseksi, solupelin piirteet määräävät ruokavaliosi ikiajoiksi. Jos solusi oli lihansyöjä, myös otus pysyy lihansyöjänä.

Kuntosi heikkenee, jos vahingoituit taistellessasi muita otuksia vastaan.

Jos otuksesi menehtyy nälkään tai jokin toinen otus tappaa sen, otuksesi syntyy uudelleen kotipesässä.

### Otuksen kehittäminen

Otuksen kehittämiseen tarvitaan DNA-pisteitä, joilla voit hankkia otuksen ominaisuuksia parantavia osia.

Lisätietoja osien keräämisestä ja otuksen kehittämisestä on pelin Spore-oppaassa.

#### Perimätaidot

Seurustelu-, taistelu- ja liikkumisominaisuuksien lisäksi saat myös erityisiä perimätaitoja sen mukaan, minkälaisia valintoja olet tehnyt evoluution aikana. Solupelin aikana hankkimasi piirre ratkaisee sen millainen perimätaito otuksellasi on.

Perimätaidot näkyvät edistyspalkin yläpuolella. Niissä on tehoa rutkasti, mutta niiden latautuminen käytön jälkeen vie jonkin verran aikaa.

Lisätietoa perimätaidoista on sivulla 10.

#### Älyn kehittäminen

Kun olet hankkinut niin paljon DNA-pisteitä, että edistyspalkki täyttyy johonkin pystyviivaan asti, siirryt automaattisesti seuraavalle älykkyystasolle.

🌀 Kun saat älykkyystason, voit lisätä laumaasi uuden otuksen. Laumassasi voi olla jopa kolme otusta.

### Oman lajin kehittäminen

Kun otuksesi hankkii älykkyyttä, DNA-pisteitä ja ystäviä, voit kehittää otustasi ja lisätä sen vaikutusvaltaa, kun se pyrkii planeetan hallitsevaksi lajiksi.

#### Oma pesä

Pesässään otuksesi voi levätä, toipua ja hankkia poikasia, ja siellä voit kehittää lajiasi. Jos otuksesi vahingoittuu taistelussa, se voi parannella itseään palaamalla pesään. Istuskele pesässä ja odota, että kuntomittari täyttyy.

🌀 Pesässä voit tehdä poikasia ja sieltä voit siirtyä editoriin, jossa voit lisätä tai poistaa otuksen osia.

**HUOM:** Otuspeleissä pesää ei tarvitse suojella.

## Poikasten hankkiminen

Voit milloin tahansa kutsua otuksesi kumppania, jotta saat otukselle uuden jälkeläisen. Kun muna kuoriutuu, pääset ohjaamaan tätä jälkeläistä ja opit käyttämään kaikkia äskettäin lisättyjä ominaisuuksia.

Kun haluat hankkia poikasia, kutsu ensin kumppania painamalla **ASKELPALAUTINTA** tai napsauttamalla edistyspalkin yläpuolella olevaa kutsuhuudon painiketta. Seuraa huutoa pesälle, jossa kumppanisi ympärillä näkyy sydämiä, ja napsauta sitten kumppanin yläpuolella näkyvää painiketta, niin pääset otuseditoriin. Editorissa tekemäsi muutokset vaikuttavat kaikkiin lajisi otuksiin, myös omaan otukseesi ja sen poikasiin.

**VIHJE:** Kun kutsut kumppania, tämä vastaa aina otuksesi senhetkisestä pesästä.

## Muutto

Etsiessään uusia ruokapaikkoja ja muita resursseja otuksesi pesäkumppanit saattavat muuttaa pesästä toiseen.

- Voit paikantaa uuden pesän muuttotouhujen jälkeen napsauttamalla kutsuhuudon painiketta ja seuraamalla kumppanin vastaashuutoja uuden pesän luo. Voit myös kulkea uudelle pesälle polkua pitkin (otusten maailmassa tai pikkukartalla) tai kulkea pikkukartalla näkyvän kotikuvakkeen suuntaan.

## Suhteet

Voit aina tarkistaa tämänhetkisen suhteesi johonkin lajiin siirtämällä kohdistimen toisen lajin yksilön päälle. Lisätietoa suhteista ja kuvakkeista on pelin Spore-oppaassa.

## Muihin otuksiin ystävystyminen

Valmiuspainikkeet ovat ruudun alaosassa edistyspalkin yläpuolella.



Napsauttamalla tätä painiketta voit avata seurusteluominaisuutesi.



Napsauttamalla tätä painiketta voit avata taistelumuinaisuutesi.

Jos haluat ystävystyä toisen otuksen kanssa, aseta oma otuksesi seurusteluvalmiuteen ja kaksoisnapsauta otusta, jonka kanssa haluat ystävystyä. Jotta seurustelutoimet onnistuisivat, sinun täytyy käyttää seurusteluominaisuuksiasi niin, että ne vastaavat toisen otuksen toimia ja niiden taso on vähintään toisen otuksen ominaisuustason veroinen. Jos toinen otus esimerkiksi laulaa sinulle, sinun tulee käyttää lauluominaisuutta ja laulaa luikauttaa sama tai parempi sävelmä.

Jos onnistut täyttämään mittarin, suhteesi toiseen otukseen paranee. Jos toisesta otuksesta tulee ystäväsi tai liittolaisesi, oma otuksesi voi parantaa haavojaan toisen otuksen pesissä. Voit hankkia tai parantaa seurusteluominaisuuksia lisäämällä osia otuseditorissa.

- Ystävystyminen toisen lajin alfaotusten kanssa on tavallista vaikeampaa, mutta jos onnistut siinä, saatat saada palkinnoksi uuden osan.
- Voit lisätä liittolaisotuksia laumaasi, jos siinä on vapaita paikkoja.

**HUOM:** Seurustelutoimet eivät onnistu, ennen kuin olet hankkinut toisen otuksen käyttämät seurusteluominaisuudet ja ne ovat vähintään samaa tasoa kuin toisella otuksella. Saat hankittua ominaisuuksia etsimällä pelissä osia ja lisäämällä ne lajillesi editorissa.

**HUOM:** Et voi suorittaa seurustelutoimia otukselle, johon olet jo tehnyt vaikutuksen. Näiden kuvan vieressä on suhdekuvake, jota ympäröi tähtikehä.

## Taistelu

Joissakin tilanteissa et ehkä voi välttää taistelua muita otuksia vastaan. Jos olet valinnut lihansyöjän suun, sinun täytyy luultavasti metsästää itsellesi ruokaa. Taisteluissa voit käyttää toisen otuksen kukistamiseen yhtä tai useaa taisteluominaisuutta.

Jos haluat hyökätä toisen otuksen kimppuun, aseta oma otuksesi taisteluvalmiuteen, valitse kohteeksi vastustaja, ja napsauta sitten käytettävää taisteluominaisuutta tai käyttämällä pikanäppäimiä 1–4.

🌀 Voit saada tai parantaa taisteluominaisuuksia lisäämällä otuksellesi osia editorissa.

🌀 Kullakin taisteluominaisuudella on viisi tasoa.

Jos kukistat otuksen, voit saada siitä lihaa, jota voit käyttää ruoaksi tai jonka voit antaa lahjaksi muille otuksille. Saatat myös saada DNA-pisteitä. Jos kukistat otuksen taistelussa, suhteesi kaikkiin saman lajin otuksiin heikkenee.

🌀 Voit napata esineitä ja heitellä niillä vihollista, jolloin tämä taintuu.

🌀 Jos haluat paeta, voit kääntyä ja juosta pois. Pakenemiseen voi käyttää myös muita ominaisuuksia, kuten hiipimistä.

🌀 Jos otuksesi kuolee, se syntyy uudelleen kotipesässä.

## Lauman kokoaminen

Laumasta on hyötyä. Kun otuksesi äly kehittyy, voit lisätä laumaasi toisen jäsenen. Voit lisätä laumaasi jäseniä omasta lajistasi tai mistä tahansa liittolaislajista. Lauman jäsenet ovat uskollisia seuraajiasi, jotka pysyvät rinnallasi minne ikinä menetkin. Ne auttavat sinua hyökkäämään muiden otusten kimppuun, etsimään ruokaa ja suorittamaan muita toimia.

📖 Jos lisäät laumaasi jäsenen, saat tämän paikan täytettyä.

🌀 Jotta voisit lisätä laumaan jäsenen, otuksesi on saatava älykkyystaso, jolloin lauman jäsenelle avautuu paikka. Sitten pitääkin enää tehdä vaikutus toiseen otukseen (oman lajisi jäsenen tai liittolaiseesi), jotta tämä liittyy laumaan. Katso kohtaa *Muihin otuksiin ystävystyminen* sivulla 42.

🌀 Seurustelutoimia kannattaa tehdä joukolla. Jos lauma on suuri, muihin otuksiin on helpompi tehdä vaikutus seurustelemalla.

## Jätit

Maailmassa on siellä täällä valtavia, yksinäisiä otuksia, joista kerrotaan lukemattomia legendoja. Jättejä on syytä tarkkailla etäältä.



# heimopeli

Heimopelissä lajisi on oppinut käyttämään tulta ja muodostanut pienen heimon. Pian kuitenkin muodostuu muitakin heimoja, ja ne kaikki pyrkivät nousemaan planeetan ensimmäiseksi siviilisaatioksi.

Heimosi jäsenet voivat uuden älykkyytensä ansiosta rakentaa ja käyttää työkaluja, joiden avulla ne voivat kerätä entistä enemmän ruokaa, kasvattaa kylän asukaslukua ja lisätä heimon vaikutusvaltaa.

Varo villieläimiä, jotka vaanivat leirinuotion valon ulottumattomissa. Joitakin eläimiä voi metsästää, jotkin voi kesyttää – ja jotkin saattavat metsästää otuksiasi.

Lisätietoja edistyksen seuraamisesta ja heimopelin läpäisemisestä on pelin Spore-oppaassa

Heimopelin suurin ero solu- ja otuspeleihin verrattuna on se, että ohjattavana ei ole enää lajin yksi otus – vaan kokonainen heimo! Voit antaa komentoja yhdelle tai usealle heimon jäsenelle, jotka sitten tekevät käskysi mukaan. Voit jopa liikuttaa kuvakulmaa ja tarkistaa, mitä ympäristössä tapahtuu.

Lisätietoja heimon jäsenten valitsemisesta ja komentamisesta on kohdassa *Heimon komennot* sivulla 45. Pelivaiheen alussa voit myös pelata hyödyllisiä harjoituspelejä, jotka opastavat heimon hallintaan.



**HUOM:** Kun olet nyt muodostanut heimon, et voi enää muuttaa lajisi kokoa tai muotoa. Tästä eteenpäin voit vaihdella kylän työkaluja sekä heimosi jäsenten käyttämiä asuja.

## Heimopelin ruutu

- |    |  |
|----|--|
| 1  | Heimon pikkukartta                                     |
| 2  | Valikko  |
| 3  | Pysäytä peli   |
| 4  | Spore-keskus   |
| 5  | Oma kokoelma   |
| 6  | Tämänhetkiset ruokavarat                               |
| 7  | Edistyspalkki  |
| 8  | Seurusteluominaisuudet                                 |
| 9  | Perimätaidot   |
| 10 | Taisteluominaisuudet                                   |
| 11 | Kunto- ja energiamittari                               |
| 12 | Valitse yksi tai usea heimon jäsen napsauttamalla tätä |



## Heimopelin pikkukartta

- 1 Heimon majan sijainti
- 2 Oma otuksesi
- 3 Toisen lajin kylä
- 4 Villieläinten pesä
- 5 Näytä tai piilota pikkukartta
- 6 Muuta kuvakulmaa napsauttamalla tätä
- 7 Näytä suhteesi naapuriheimoon ja naapuriheimon jäsenten lukumäärä viemällä kohdistin kuvakkeen ylle
- 8 Ravinnonlähde
- 9 Kalapaikka



Napsauta kohtaa pikkukartalla, niin kuva siirtyy paikalle. Jos napsautat kohtaa hiiren oikealla painikkeella, valitut heimon jäsenet siirtyvät paikalle. Heimon pikkukartan avulla voit tarkistaa, mitä kaikkea ympärillä tapahtuu. Heimon rakennukset ja jäsenet on merkitty karttaan kuvakkeilla, joiden väri vastaa heimon väriä.

☞ Jos haluat lisätietoa toisesta heimosta, siirrä kohdistin pikkukartalla toisen heimon majan päälle. Muita heimoja alkaa kuitenkin ilmestyä lähimaille vasta sitten, kun oma heimosi on saanut kerättyä hieman ruokaa ja heimossa on muutamia poikasia.

🏠 Tällä lähiseudun heimolla on oma heimon värinsä, ja heimosta voi vielä tulla ystävä tai vihollinen.

🍄 Hedelmälehdosta voi kerätä ruokaa.

🐸 Otusten pesistä saattaa kasvaa heimoja.

🐟 Tässä on kalapaikka.

## Heimon komennot

### Heimon jäsenten valitseminen

Heimopelissä voit valita yhden heimon jäsenen, useita heimon jäseniä tai kaikki heimon jäsenet ja antaa näille komentoja. Valitun heimon jäsenen ympärillä näkyy keltainen ympyrä.

Yksiköitä valitaan vasemmalla hiiren painikkeella. Voit valita heimon jäsenen napsauttamalla sitä hiiren vasemmalla painikkeella tai valitsemalla sen ruudun oikeassa reunassa olevasta heimoluettelosta.

☞ Jos haluat valita useita heimon jäseniä, pidä **CTRL**-näppäin alhaalla ja napsauta yksittäisiä heimon jäseniä ympäristössä tai heimoluettelossa. Voit myös pitää hiiren painikkeen alhaalla ja valita jäsenet vetämällä näiden kohdalle rajausalueen. Voit lisätä jäseniä tähän ryhmään pitämällä **CTRL**-näppäimen alhaalla ja napsauttamalla sitten uusia jäseniä.

☞ Voit valita kaikki heimon jäsenet napsauttamalla heimopalkkia.

### Valinnan poistaminen

Pidä **CTRL**-näppäin alhaalla ja napsauta heimon jäsentä ympäristössä tai heimoluettelossa, niin saat poistettua heimon jäsenen ryhmästä.

☞ Voit poistaa kaikkien jäsenten valinnan myös napsauttamalla heimopalkkia tai painamalla **ESC**-näppäintä.

## Komentojen antaminen

Kun olet valinnut yhden tai useita heimon jäseniä, voit ohjata ne haluamaasi paikkaan tai käskeä ne toimimaan muiden kohteiden tai otusten kanssa: napsauta vain hiiren oikealla painikkeella haluamaasi paikkaa, kohdetta tai otusta. Jos esimerkiksi haluat heimon jäsenen keräävän ruokaa, napsauta heimon jäsentä hiiren painikkeella ja napsauta sitten hedelmäpuuta hiiren oikealla painikkeella. Heimon jäsen kerää hedelmiä, tuo ne kylään ja jatkaa sitten hedelmien keräämistä, kunnes hedelmät loppuvat puusta tai otus saa toisen komennon. Jos voit käsitellä jotakin maailman kohdetta, se näkyy korostettuna, kun kohdistin on sen kohdalla. Myös kohdistimen muoto muuttuu.

- ☞ Heimon jäsenet jatkavat saamansa komennon täyttämistä, kunnes materiaalit on käytetty loppuun, toimintoa ei enää voi käyttää tai kunnes nälkä tai energiataso vaatii huomiota.

## Kuvakulman liikuttaminen

Heimon jäseniä voi seurata helposti uusien kuvakulmakomentojen avulla.

Voit liikuttaa kuvakulmaa nuolinäppäimillä tai pitämällä hiiren oikean painikkeen alhaalla ja vetämällä hiirtä. Jos ruudunvieritys on määritetty asetusvalikossa käyttöön, voit myös siirtää kohdistimen ruudun reunalle, niin näyttö vierii kyseiseen suuntaan.

Jos haluat kääntää tai kallistaa kuvakulmaa, pidä hiiren vasen ja oikea painike painettuina samanaikaisesti ja liikuta sitten hiirtä ylös ja alas tai vasemmalle ja oikealle. Voit kääntää kuvakulmaa myös painamalla **PLUS-** tai **MIINUS-**näppäintä.

Jos haluat määrittää kuvakulman seuraamaan tiettyä heimon jäsentä, paina **VÄLILYÖNTIÄ**.

Kuvakulma siirtyy automaattisesti seuraamaan jotakin heimon jäsentä. Painamalla **VÄLILYÖNTIÄ** uudelleen voit siirtyä seuraavaan heimon jäseneen.

Voit siirtää kuvakulman nopeasti mihin tahansa mantereeseen kohtaan napsauttamalla pikkukarttaa hiiren vasemmalla painikkeella.

- ☞ Voit liikuttaa kuvakulmaa planeetan pinnalla myös käyttämällä nuolinäppäimiä ja muita näppäimistön komentoja.

## Heimon kylä

Heimosi kylä on kuin siemen, josta koko tuleva sivilisaatiosi kasvaa. Kylän leirinuotion ympärille voit lisätä yhä uusia työkaluvajoja, joista jokainen tuo kylään uusia työkaluja ja ominaisuuksia.

Työkalujen ansiosta heimosi jäsenet voivat kerätä ruokaa entistä tehokkaammin, parantaa sosiaalisia taitojaan soittimien avulla tai taistella entistä hurjemmin.

Lisätietoa heimon kylästä on pelin Spore-oppaassa.

## Kylän puolustaminen

Jotta voisit puolustaa kylääsi, heimon jäsenet on varustettava tarpeellisilla työkaluilla. Valitse työkalujen sotilaallisesta luokasta haluamasi työkaluvaja.

## Heimoluettelo

### Heimoluettelo

- 1 Valitse kaikki heimon jäsenet
- 2 Pääliikkö
- 3 Valitse heimon jäsen napsauttamalla
- 4 Heimon jäsenen tämänhetkinen kunto- ja energiataso

Heimoluettelon avulla voit valvoa heimon kaikkien jäsenten kuntoa ja valita yhden tai usean heimon jäsenen. Ruudun oikeassa reunassa on joukko kuvakkeita, jotka kuvaavat heimon kutakin jäsentä, näiden kuntoa ja energiaa sekä sitä, mitä heimon jäsen parhaillaan tekee (touhuja kuvaa pieni kuvake kuvan vasemmassa yläreunassa).

- ☞ Jos heimon jäsenellä on käytössään työkalu, kyseinen työkalu näkyy heimon jäsenen kuvakkeessa. Tällä tavalla voit tarkistaa, paljonko kylässä on metsästäjiä ja paljonko keräilijöitä.

## Ruuan kerääminen

Heimon kaikki jäsenet tarvitsevat ennen kaikkea ruokaa, joten niille on syytä hankkia hyviä ravinnonlähteitä.

- ☞ Heimon jäsenen energiataso näkyy oranssissa palkissa, joka on merkitty jäsenen heimoluettelossa näkyvään kuvakkeeseen.

Lisätietoa keräämisestä, metsästämisestä ja kesyttämisestä on pelin Spore-oppaassa.

## Kalastus

Voit kerätä ruokaa myös kalastamalla sitä. Hyvät kalapaikat on helppo tunnistaa, sillä niissä kalat hyppelivät rannan lähellä.

- ☞ Hanki kyläsi kalastuskeihäät, niin voit aloittaa kalastuksen.

## Heimon parantaminen

Heimoelämästä ei aina selviä kolhuitta. Jos heimon jäsenet vahingoittuvat taistelussa, voit parantaa niitä seuraavilla tavoilla:

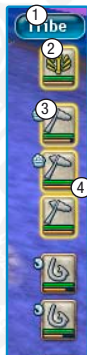
- Lepääminen** Heimon jäsenet voivat parannella itseään hiljalleen, jos ne saavat levätä kylässään.
- Parannussauvat** Jos kylässäsi on parannussauvan maja, voit varustaa heimon jäsenen parannussauvalla. Tämä lääkintämies voi lähteä taisteluun heimon muiden jäsenten kanssa. Parantaja voi sitten parantaa heimon muita jäseniä taistelun aikana.

## Heimon kasvattaminen

Voit saada entistä suuremman ja vahvemman heimon tekemällä poikasia kumppanisi kanssa. Hanki myös työkaluja ja lisävarusteita heimoeditorin kautta.

## Poikaset

Kun heimosi saa arvovaltaa liittoutumalla naapuriheimojensa kanssa tai kukistamalla näitä, se voi elättää entistä useampia heimon jäseniä. Voit kasvattaa heimosi asukaslukua osoittamalla





hiirellä heimon majaa ja napsauttamalla poikaspainiketta.

Majan oviaukosta vierii muna (kenenkään ei tarvitse tietää, mitä majassa tapahtuu). Kun muna kuoriutuu, heimoosi syntyy poikanen. Poikasten tekeminen kuluttaa jonkin verran heimon ruokavaroja. Kun poikanen on sitten kasvanut täysikasvuiseksi, siitä tulee heimon täysimittainen jäsen, jolle voi antaa komentoja

## Heimoeditori ja heimon asustamo

Heimoeditorissa voit ostaa heimosi käytettäväksi uusia työkaluja (Katso kohtaa *Heimon työkalut* sivulla 32) sekä antaa heimosi jäsenille asusteita (Katso kohtaa *Heimon asustamo* sivulla 27), jotka parantavat näiden luontaisia kykyjä.





## Varusteiden antaminen heimon jäsenille

Kun olet ostanut työkalun, sinun täytyy vielä lähettää heimon jäsenet työkaluvajan luo, jotta he saavat työkalun käyttöönsä.

- ☞ Voit varustaa heimon jäsenen napsauttamalla haluamaasi otusta hiiren oikealla painikkeella ja napsauttamalla sitten työkaluvajaa. Heimon jäsen kävelee vajan luo työkalua hakemaan.
- ☞ Voit tarkistaa, mikä työkalu kullakin heimon jäsenellä on käytössään, katsomalla heimon jäsenen kuvaa heimoluettelossa.

## Toimet muiden heimojen kanssa

Heimollasi on jonkinlainen suhde planeetan kaikkien muiden heimojen kanssa, ja suhteet voivat muuttua pelin aikana. Kun tavoittelet sivistystä, voit jättää pienemmät heimot taaksesi kukistamalla ne, kaappaamalla niiden resursseja tai liittoutumalla niiden kanssa. Mitä suurempiin heimoihin tulee, voit yrittää tehdä niihin vaikutuksen esiintymällä. Se parantaa suhdettanne ja saattaa johtaa liittoumaan.

-  Seurustele (muodosta liitto)
-  Hyökkää
-  Anna lahjoja (diplomaattinen suuntaus)
-  Tee ryöstöretki (varasta ruokaa)

Lisätietoa seurustelusta, lahjojen antamisesta, liittolaissuhteiden muodostamisesta ja muiden heimojen kimppuun hyökkäämisestä on pelin Spore-oppaassa.

## Ryöstöretket muiden heimojen kimppuun

Etkö jaksakaan kerätä ruokaa puista ja pensaista? Lähde ryöstöretkelle naapuriheimon kylään ja nauti heidän kovan työnsä hedelmistä.

1. Valitse heimosi jäsenet, jotka osallistuvat ryöstöretkelle.
2. Varusta heidät käytettävissä olevilla aseilla.
3. Siirry turvalliseen paikkaan lähellä toisen heimon kylää. Kannattaa odottaa sellaista hetkeä, että kylä jää tyhjilleen.
4. Kun otuksesi ovat taisteluvalmiudessa, napsauta naapuriheimon ruokavarastoa hiiren oikealla painikkeella.
5. Painamalla **VÄLILYÖNTIÄ** saat kuvakulman seuraamaan ryöstöretkellä olevan ryhmän seikkailuja.

# sivilisaatiopeli

Tervetuloa sivistyneeseen maailmaan. Sivilisaatiopelin alussa hallussasi on yksi kaupunki, ja sen turvin pääset aloittamaan maailmanvalloituksesi. Kun laajennat kansakuntaasi halki planeetan, tarvitset edistymisesi tueksi rohtoesiintymiä. Niistä saatavien varojen avulla voit valloittaa, käännättää tai ostaa muita sivilisaatioita, ennen kuin astut suuren askeleen avaruuteen.

Muut omaa lajiasi olevat heimot ovat liittyneet sivistyneeseen maailmaan perustamalla omia kaupunkejaan. Yhdistä planeetan kansakunnat johtoosi armeijan, uskonnon tai talouden nimissä, niin voit rakentaa kulkuneuvoja ja hankkia tekniikkaa, jotta kansasi pääsee singahtamaan planeettaa ympäröivälle kiertoradalle.

Lisätietoja edistymisen seuraamisesta ja sivilisaatiopelin läpäisemisestä on pelin Spore-oppaassa.

## Sivilisaatiopelin ruutu

- 1 Oma kaupunkisi
- 2 Ensimmäinen kulkuneuvosi
- 3 Kalustoluettelo: valitse yksi tai usea kulkuneuvo napsauttamalla tätä
- 4 Pikkukartta
- 5 Valikko
- 6 Pysäytä peli
- 7 Spore-keskus
- 8 Oma kokoelma
- 9 Tämänhetkiset Spore-taalerit
- 10 Edistyspalkki
- 11 Perimätaidot
- 12 Kulkuneuvon puolustusvalmius
- 13 Kulkuneuvon aggressiivinen valmius
- 14 Historia



## Sivilisaation pikkukartta

- 1 Kuvakulman liikuttaminen
- 2 Planeetan nimi
- 3 Tuo pikkukartta esiin tai piilota se
- 4 Kuvakulmassa näkyvä alue
- 5 Päivä/yö
- 6 Oma kaupunkisi
- 7 Resurssit



- ☞ Napsauta pikkukartan kohtaa, niin kuvakulma siirtyy sinne.
- ☞ Voit komentaa yksikkösi mihin tahansa pikkukartan kohtaan valitsemalla yksiköt ja napsauttamalla haluamaasi kohtaa hiiren oikealla painikkeella.

Pikkukartan avulla voit valvoa planeetan tapahtumia. Muiden sivilisaatioiden kaupungit ja kulkuneuvot näkyvät kartalla värillisinä talokuvakkeina ja pisteinä:

- 🏠 Kaupungit on värikoodattu niiden hallitsijan perusteella. Katso kohtaa *Kaupungin väri* sivulla 51.
- 🌐 Planeetan jokainen rohtoesiintymä näkyy pikkukartalla, ja kaupunkien hallussa olevat esiintymät on värikoodattu. Katso kohtaa *Rohdon kerääminen* sivulla 51.
- 🚗 Kulkuneuvot on väritetty sen sivilisaation mukaan, joka ne omistaa.
- ☞ Jos kohde on jonkin sivilisaation hallinnassa, saat siitä lisätietoa siirtämällä kohdistimen sen päälle. Kun siirrät kohdistimen kaupungin päälle, saat lisätietoa kaupungista ja näet sen rajaviivat.

Voit myös tarkistaa kartalta, mitä pelissä parhaillaan tapahtuu:

- 👁️ Jos omistettujen kaupunkien, kulkuneuvojen tai rohtokaivosten kimppuun on hyökätty armeijan tai uskonnon voimin, hyökkäykset näkyvät pikkukartassa.
- 👁️ Jos kaupungit käyvät kauppaa, pikkukartalla kaupunkien päällä näkyy Spore-taalerin kuvake sekä viiva, joka näyttää kauppareitin.
- 👁️ Jos neuvottelet toisen kaupungin kanssa viestintäruutua käyttäen, kaupungin kohdalla näkyy pikkukartassa kuvake.

## Sivilisaatiopelin ohjauskomennot

Sivilisaatiopelissä kulkuneuvoja ohjataan samalla tavalla kuin heimopelissäkin, seuraavin lisäyksin:

- ☞ Voit siirtyä kulkuneuvosta toiseen painamalla **VÄLILYÖNTIÄ**.
  - ☞ Voit siirtää kuvakulman lähimmän kaupunkisi yläpuolelle painamalla **ASKELPALAUTINTA**.
- Lisätietoja on kohdassa *Heimopelin ohjauskomennot* sivulla 45.

## Alkutoimet

Jos aloitat sivilisaatiopelin galaksiruudulta käsin, tee pelin alkutoimet noudattamalla ruutuun tulevia ohjeita, ennen kuin teet alla kuvatut toimet.

1. Valitse kaupungintalosi. Tee siihen haluamasi muutokset.
2. Valitse ensimmäinen maa-ajoneuvosi. Tee siihen haluamasi muutokset.
3. Kaupunkisi ja kulkuneuvosi sijoitetaan pelikartalle. Ensimmäisenä tavoitteesi on etsiä kulkuneuvon avulla rohtoesiintymä ja muuttaa se tuottavaksi rohtokaivokseksi.

Tavoite näkyy vasemmassa yläkulmassa tavoitekortissa.

Mannerta kannattaa tutkia pelin alkuvaiheissa. Kun tapaavat uusia heimoja, saatat saada ryöstösaalista ja uutta tekniikkaa.

Voit myös tutkia mantereiden muita sivilisaatioita ja selvittää, mikä olisi paras keino ottaa niihin yhteyttä.

- ☞ Muista kuitenkin myös kerätä rohtoa, rakentaa tehtaita ja kehittää kaupunkiasi.

Lisätietoja kaupungin rakentamisesta on kohdassa *Kaupunkieditori* sivulla 33.

## Kaupungin väri

Kaupungin väri määritetään sivilisaatiopelin alussa, tai jos olet kehittänyt heimopelistä, kaupungin väri periytyy heimosi väristä. Värin perusteella tunnistat vaivatta kansakuntasi rakennukset ja kulkuneuvot peliruudulla ja pikkukartassa.

- ☞ Kutakin naapurikaupunkia johtaa lajisi toinen ryhmittymä. Niiden värit loistavat kaupunkien muureissa, rakennuksissa ja kulkuneuvoissa.
- ☞ Kun valtaat muita kaupunkeja, ne ottavat käyttöösi oman kaupunkisi värit ja muuttuvat osaksi kansakuntaasi.
- ☞ Kullakin kansakuntaasi ottamalla kaupungilla voi olla oma vahvuutensa. Voit joko säilyttää kaupungin oman vahvuuden tai käännä ne oman vahvuutesi mukaisiksi. Tämä päätös määrittää, millä taktiikalla laajennat kansakuntaasi: monitahoisesti vai keskittyneesti.

## Kaupungin rajat

Kaupunkisi rajat on merkitty peliruudulle kaupungin värillä. Nämä rajat ilmoittavat kaupungin koon sekä sen, kuinka suurta maa-aluetta se hallitsee koko planeetalla.

**HUOM:** Jos kaupunki on maan ympäröimä, se ei voi tuottaa vesikulkuneuvoja. Hanki maata rannikolta, jos suinkin pystyt!

- ☞ Kaupunkien ja rohtoesiintymien rajat tulevat näkyviin myös, kun siirrät kohdistimen niiden päälle pikkukartalla.

**HUOM:** Kun rikot muiden kaupunkien rajoja, ne saattavat havaita saapumisesi ja ryhtyä toimeen sen perusteella, mikä suhteesi laatu niiden kanssa on.

## Sivilisaation rahoittaminen

Maailman valloittamiseen tarvitaan paljon Spore-taalereita. Tässä pelivaiheessa rahavaroja voi hankkia monella tavalla. Kun sivilisaatiosi kasvaa, tulonlähteitä kannattaa suojella.

### Rohdon kerääminen

Planeetan pinnalla on siellä täällä rohtoesiintymiä, joista voi saada jatkuvan Spore-taalerien lähteen. Rohtoesiintymät on vallattava, jotta niihin voi perustaa kaivoksen ja jotta niistä saa tuloja.

#### Rohtoesiintymän valtaaminen:

1. Valitse kulkuneuvo.
2. Ohjaa kulkuneuvo rohtoesiintymän luo.
3. Kulkuneuvo rakentaa poraustornin rohtoesiintymän luo.
4. Kun poraustorni on valmis, rohdonkeruu alkaa ja saat tasaista tahtia lisää Spore-taalereita.

**HUOM:** Rohtoesiintymiä pitää puolustaa kulkuneuvoilla, tai muuten toiset kaupungit saattavat hyökätä niiden kimppuun, tuhota poraustornisi ja viedä tulonlähteesi. Valitse kulkuneuvo ja määritä se puolustusvalmiuteen. Katso kohtaa *Kulkuneuvojen valmiudet* sivulla 53.



## Tehtaiden rakentaminen

Kun rakennat kaupunkiin tehtaan, saat arvokkaan tulonlähteen. Tehtaissa on töissä kaupunkisi kansalaisia, jotka on pidettävä tyytyväisinä, jotta he pysyisivät tuotteliaina. Tyytymättömät asukkaat eivät viitsi puurtaa.

## Kaupankäyntisuhteet

Voit kehittää kauppasuhteita muiden kaupunkien kanssa, ja molemmat osapuolet voivat saada tasaisia tulovirtoja. Jos suhteesi toiseen kaupunkiin on hyvä, voit ehdottaa kauppareitin perustamista lähettämällä kaupunkiin talouden kulkuneuvoja.

- ☞ Muutkin kaupungit saattavat ehdottaa sinulle kauppareittejä. Nämä tarjoukset näkyvät viestintäruudulla. Kun olet hyväksynyt kauppareitin toisen kaupungin kanssa, molemmista kaupungeista lähtee talouden kulkuneuvoja, jotka kulkevat edestakaisin kaupunkien välillä ja tuottavat tuloja jokaisella käynnillään. Mitä enemmän talouden kulkuneuvoja kauppareitillä on, sitä enemmän kauppareitti tuottaa Spore-talereita.
- ☞ Jos saat säilytettyä kauppasuhteet toisen kaupungin kanssa riittävän pitkään, sinulle voidaan tarjota mahdollisuutta ostaa kaupunki, jolloin saat taas uusia tilaisuuksia tulonhankintaan ja kehitykseen.

## Kansakunnan kalusto

Sivilisaatiopelissä voit tutkia planeettaa ja valloittaa sen rakentamalla planeetan parhaan tai suurimman kaluston. Pelivaiheen alussa voit ostaa ja rakentaa vain maa-ajoneuvoja. Kun kansakuntasi laajentuu, saatat kehittää vesikulkuneuvoihin ja ilma-aluksiin tarvittavaa tekniikkaa, ja ajan myötä etenet aina avaruuteen asti.

- ☞ Kun ostat tai rakennat kulkuneuvon, siihen liittyvät aseet määräytyvät automaattisesti valitsemasi vahvuuden mukaan: aseet voivat siis olla sotilaallisia, uskonnollisia tai talouteen liittyviä.
- ☞ Voit lisätä uuden kulkuneuvon käyttämällä kaupunkieditorissa olevaa kulkuneuvojen välilehteä.
  - 🔗 Napsauttamalla tätä voit avata näkyvissä olevan kulkuneuvon muokattavaksi kulkuneuvoeditoriin. Jos et luonut kulkuneuvoa itse, se pitää tallentaa uudella nimellä.
  - 🔗 Napsauttamalla tätä voit rakentaa kulkuneuvoeditorissa kulkuneuvon alusta alkaen.
  - 🔗 Napsauttamalla tätä voit ladata kulkuneuvon Spore-keskuksesta. Jos et ole muodostanut verkkoyhteyttä, voit käyttää vain paikallisessa peliversiossa olevia kulkuneuvoja.

**HUOM:** Kun olet valinnut kulkuneuvon mallin, voit ostaa lisää samantyyppisiä kulkuneuvoja suoraan kaupungintalosta. Kaupunkieditorissa ei siis tarvitse poikkeilla jatkuvasti.

## Kalustorajoitukset

Kulkuneuvoeditorissa voit tarkastella kalustoon liittyviä määrärajoituksia, jotka näkyvät kaupungin tietojen yläpuolella. Kaluston määrärajoituksissa näkyvät kulkuneuvojen nykyinen määrä sekä kutakin tyyppiä olevien kulkuneuvojen enimmäismäärä, jonka kansakuntasi voi ylläpitää.

- ☞ Kaluston määrärajoitukset määrittävät kansakuntasi kaupunkien määrän sekä kaupungeissa olevien rakennusten määrän perusteella.

## Kulkuneuvojen ohjaaminen


Kulkuneuvojen ohjaamiseen käytetään samoja komentoja kuin heimon jäsenten ohjaamiseen heimopelissä. Katso Heimopeli-osion *Alkutoimet-kohtaa* sivulla 44.

- ☞ Voit määrittää kulkuneuvojoukkoja valitsemalla useita kulkuneuvoja ja painamalla sitten **CTRL**-näppäintä ja numeronäppäintä. Painamasi numeronäppäin määrittää samalla ryhmän numeron. Voit siirtyä määritetystä ryhmästä toiseen painamalla **VÄLILYÖNTIÄ**.

### Kulkuneuvojen valmiudet

Voit määrittää yksittäisiä kulkuneuvoja valmiuteen, joka määrittää kulkuneuvojen perustoiminnan.

- ☞ Määritä kulkuneuvon valmius valitsemalla se. Voit vaihtaa valmiutta painamalla **SARKAINTA**. Seuraavat kuvakkeet tulevat näkyviin ruudun oikeaan alakulmaan.

 Puolustusvalmius on hyödyllinen, jos jotakin aluetta tulee vartioida. Valmiuteen asetettu kulkuneuvo pysyy nykyisjainnissaan ja vastaa viholliskulkuneuvojen tai -kaupunkien esittämiin haasteisiin.

 Aggressiiviseen valmiuteen määrätty kulkuneuvo hyökkää viholliskulkuneuvojen tai -kaupunkien kimppuun.

## Kalustosta huolehtiminen

Sivilisaatiopelissä tulee tarkkailla kunkin kulkuneuvon kuntoa, joka näkyy ruudun oikeassa reunassa olevan kalustoluettelon kulkuneuvokuvakkeessa vihreänä palkkina.

- ☞ Kalustoluettelon avulla voit käsitellä kaikkia kalustoon kuuluvia kulkuneuvoja. Luettelo toimii samalla tavalla kuin heimovaiheen heimoluettelo (s. 44).

Vahingoittuneet kulkuneuvot voi korjata. Ohjaa kulkuneuvo minkä tahansa hallitsemasi kaupungin pääportille, niin kulkuneuvo alkaa korjaantua.

### Kaluston parantaminen

Kun olet valloittanut muita kaupunkeja, saat käyttöösi niiden tekniikkaa ja voit rakentaa niiden kulkuneuvoja missä tahansa hallitsemassasi kaupungissa.

Valloittamalla uusia kaupunkeja pääset rakentamaan ilma-aluksia.

Kunkin tiettyyn vahvuuteen keskittyneen kaupungin myötä voit rakentaa tietyn määrän kyseistä tyyppiä olevia kulkuneuvoja. Oletetaan esimerkiksi, että hallussasi on yksi sotilaskaupunki. Voit ehkä rakentaa yhteensä viisi armeijan kulkuneuvoa. Jos valloitat toisen sotilaskaupungin, voit mahdollisesti rakentaa yhteensä kymmenen armeijan kulkuneuvoa. Jos valtaat seuraavaksi talouteen keskittyneen kaupungin, kalustorajoituksina saattaa olla kymmenen armeijan ja viisi talouden kulkuneuvoa. Katso kohtaa *Kalustorajoitukset* sivulla 52.

### Kulkuneuvojen poistaminen käytöstä

Jos kulkuneuvo on vanhentunut tai se ei enää vaikuta tehokkaalta, voit poistaa sen käytöstä milloin tahansa.

- ☞ Voit poistaa kulkuneuvon käytöstä napsauttamalla sen kuvaketta ruudun oikean reunan kalustoluettelossa. Napsauta sitten kulmassa näkyvää sulkupainiketta kuvaketta tai paina **DEL**-näppäintä. Kulkuneuvo poistuu käytöstä ja saat puolet sen ostohinnasta Spore-talareina.

## Suhteet muiden kaupunkien kanssa

Kun neuvottelet muiden kaupunkien kanssa, suhteesi niihin saattaa vahvistua tai heikentyä. Jos onnistut ylläpitämään suhteen erinomaisena, sinulle tarjotaan ehkä tilaisuutta kaupungin

ostamiseen. Jos suhde sen sijaan muuttuu vihamieliseksi, voit päätyä sotatilaan

☞ Voit parantaa suhdettasi muihin kaupunkeihin tarjoamalla kauppareittejä, antamalla lahjoja, lähettämällä kehuja sekä avustamalla pyydettyä muita sodassa.

Kaupunkisi vahvuus vaikuttaa siihen, miten muiden kaupunkien kanssa kannattaa toimia. Voit valita sotilaallisen, uskonnollisen tai talouteen keskittyvän lähestymistavan, kun yrität vallata muita kaupunkeja.

Lisätietoa suhteista, kaupunkien vahvuuksista ja viestinnästä muiden kaupunkien kanssa on pelin Spore-oppaassa.

## Jäljellejääneet heimot

Sivilisaatiopelin alkuvaiheissa saatat löytää muutamia heimoja, joita on vielä jäänyt planeetalle. Nämä heimokylät ovat vapaata riistaa. Jos toimit nopeasti, voit ehkä kukistaa heimot ja hankkia niiltä kaikenlaista arvokasta, kuten uusia tekniikoita.

## Perimänä saatavat superaseet

Kun hankit kaupunkeja, jotka ovat painottuneet sotilastoimiin, uskontoon tai talouteen, saat ehkä avattua superaseita. Ne perustuvat piirteisiin, joita olet kehittänyt evoluutiohistorian aikana. Superaseiden käyttämiseen vaaditaan paljon Spore-talareita, ja ne saavat aikaan valtavan iskun kohdealueella.

Jokainen hankkimasi superase näkyy edistyspalkin alapuolella superaseiden paneelissa.

**HUOM:** Jos käynnistit sivilisaatiopelin galaksiruudulta, voit avata superaseen vasta vallattuasi seitsemän kaupunkia.

☞ Jos haluat lisätietoa superaseesta, siirrä hiiren kohdistin superaseen painikkeen kohdalle edistyspalkissa.

☞ Voit käyttää superasetta napsauttamalla sen painiketta. Superaseen käyttöhintaa vähennetään Spore-talareistasi. Laukaise ase napsauttamalla kohdealuetta.

## Kaupungin kaappaaminen

Kun olet vallannut, käännäntänyt tai ostanut toisen kaupungin, siitä tulee osa omaa kansakuntaasi ja saat laajennettua kansakuntasi rajoja. Voit sitten hallita kaupunkia ja rakentaa sitä kaupungintalon kautta lisäämällä rakennuksia tai kulkuneuvoja.

# avaruuspeli

Lähtölaskenta on päättynyt, ja laukaisu onnistui! Pääset tutkimaan avaruutta.

Kun olet nyt päässyt avaruuspeliin asti, voit itse päättää, miten haluat kehittää lajiasi. Voit käyttää maankaltaistamistekniikkaa ja muokata planeetoista sopivia asutukselle, niin että kansasi voi perustaa siirtokuntia. Kun valtakuntasi laajenee galaksissa, kohtaavat muita avaruudessa matkaavia kansoja, joilla on samat tavoitteet. Voit ystävystyä niiden kanssa tai yrittää räjäyttää ne kappaleiksi. Voit etsiä rikkauksia lähiplaneetoilta tai matkata galaksin keskusta suorittamaan suurta ja salaperäistä tehtävää.

Lajisi tulevaisuus on sinun raajoissasi, ja galaksi avautuu edessäsi.

Lisätietoja edistyksen seuraamisesta ja avaruuspelin läpäisemisestä on pelin Spore-oppaassa.



## Planeettaruutu

- 1 Oma avaruusaluksesi
- 2 Avaruusaluksen laitteet
- 3 Planeetan pikkukartta
- 4 Napsauttamalla tätä voit avata viestintäruudun
- 5 Kunto- ja energiamittari



Planeettaruudulla avaruusaluksesi lentää planeetan pinnan päällä. Voit ohjata alusta planeetan yläpuolella käyttämällä lentokomentoja. Voit tutkia planeettaa, etsiä ja noutaa kiinnostavia kohteita sekä muuntaa planeetan valtakuntasi siirtokunnaksi.

## Planeetan pikkukartta

- 1 Kaupunki
- 2 Oma avaruusaluksesi
- 3 Kuvakulman liikuttaminen
- 4 Planeetan nimi
- 5 Napsauttamalla tätä voit tuoda pikkukartan esiin tai piilottaa sen
- 6 Tuo näkyviin pikkukartta tai maankaltaistustiedot



- ☞ Planeetan pikkukartan avulla voit nopeasti siirtyä minne tahansa planeetalla ja selvittää planeetan tärkeimmät ominaisuudet.
- ☞ Voit siirtyä mihin tahansa kohtaan napsauttamalla sitä pikkukartalta. Avaruusaluksesi lentää valittuun kohtaan.
- ☞ Planeetan pikkukartta toimii samalla tavalla kuin sivilisaatiopelinkin pikkukartta. Kun siirryt tähtienväliseen avaruuteen, pikkukartan tilalle tulee toisenlaisia toimintoja. Katso kohtaa *Tähtikartan seuraintoiminnot* sivulla 58.

## Alkutoimet

1. Voit nousta planeettaa ympäröivälle kiertoradalle painamalla **MIINUS**-näppäintä tai pyörittämällä hiiren rullaa. Näiden komentojen avulla voit loitontaa näkymää, kunnes näet tähden, jonka ympärillä planeettasi kiertää.
2. Voit siirtää avaruusaluksesi toiselle planeetalle napsauttamalla planeettaa. Aluksesi lentää toiselle planeetalle.
3. Voit laskeutua lentämään planeetan pinnan yläpuolella painamalla **PLUS**-näppäintä tai pyörittämällä hiiren rullaa.

## Valtakunnan ominaislaatu

Jos valtakuntasi on kehittynyt sivilisaatiopelin kansakunnasta, lajisi saa avaruuspelissä piirteen, joka perustuu sen koko evoluutioon ja kaikkiin valintoihin, joita olet matkan varrella tehnyt. Voit kuitenkin muokata piirrettäsi, kun opit uusia asioita muilta sivilisaatioilta, joita kohtaat



matkatessasi halki avaruuden. Lisätietoja piirteistä on kohdassa *Seuraukset* sivulla 10

☞ Jos aloitat avaruuspelin galaksiruudulta, voit valita avaruusaluksesi, kaupungintalosi ja lajisi.

## Avarustehtävät

Voit saada avarustehtäviä kotimaailmastasi tai muilta lajeilta, jotka haluavat parantaa suhteitaan valtakuntasi kanssa. Viestintäruudulla voit hyväksyä tai hylätä tehtäviä.

Jos onnistut suorittamaan tehtävän, voit saada palkkioksi

Spore-taalereita tai uusia laitteita tai ihan vain parantaa tehtävän suorittamalla suhdetta tehtävän antajaan. Palkkioiden myötä saat tietysti myös lisää ansiomerkkejä.



## Oma avaruusaluksesi

Kulkuväline, ase ja koti: oma avaruusaluksesi on kaikkea tätä ja enemmänkin, kun tutkit kosmoksen salaisuuksia.

Kohtele alustasi hyvin, niin se vie sinut galaksin ihmeiden äärelle.

## Lentokomennot

### Lentokomennot planeetalla

Kun lennät planeetan ilmakehässä, pääset haluamaasi kohteeseen näiden helpokäyttöisten lentokomentojen avulla.

☞ Voit käyttää aluksesi suihkumootoreita pitämällä hiiren oikean painikkeen alhaalla.

☞ Avaruusaluksen laitteita voi käyttää hiirellä ja hiiren vasemmalla painikkeella.

Toiminto	Näppäin
Lennä eteenpäin	<b>W</b> / nuolinäppäin <b>YLÖS</b>
Lennä alaspäin	<b>S</b> / nuolinäppäin <b>ALAS</b>
Käännä vasemmalle	<b>A</b> / nuolinäppäin <b>VASEMMALLE</b>
Käännä oikealle	<b>D</b> / nuolinäppäin <b>OIKEALLE</b>
Lennä ylös/alas seuraavalle tasolle	<b>HOME/END</b>
Sivuttaisliike oikealle	<b>E</b>
Sivuttaisliike vasemmalle	<b>Q</b>
Lähennä/loitonna planeettanäkymää	<b>+/-</b> tai hiiren rulla tai <b>X + VÄLILYÖNTI</b>

☞ Näppäinyhdistelmien avulla voit lentää myös viistoon kahden suunnan väliin.

☞ Voit muuttaa kuvakulmaa käyttämällä ruudun vasemmassa alakulmassa olevia kuvakulmaan liittyviä komentoja. Katso kohtaa *Kuvakulman liikuttaminen* sivulla 15.

### Tähtienväliset komennot

Aurinkokunnan ruudulla ja tähtienvälisessä avaruudessa voit ohjata avaruusalustasi napsauttamalla kohdeplaneettoja tai -järjestelmiä. Näissä ruuduissa voit liikuttaa kuvakulmaa suhteessa omaan alukseesi käyttämällä seuraavia näppäimiä.

Toiminto	Näppäin
Nouse taso ylemmäs/alemmas	HOME/END
Nosta kuvakulmaa	W / nuolinäppäin YLÖS
Laske kuvakulmaa	S / nuolinäppäin ALAS
Käännä kuvakulmaa vasemmalle	A / nuolinäppäin VASEMMALLE
Käännä kuvakulmaa oikealle	D / nuolinäppäin OIKEALLE
Lähennä/loitonna kuvakulmaa	+/- tai hiiren rulla

## Tähtikartta

Tähtikartassa voit siirtyä tähtijärjestelmästä toiseen ja tutkia maailmankaikkeutta. Voit selvittää kiinnostavimmat tähtijärjestelmät käyttämällä erilaisia seuraintoimintoja, ja sen jälkeen voit siirtyä haluamaasi kohteeseen.

Tähtikartta
1 Tämänhetkinen tähtijärjestelmä (pyöreä kehä)
2 Reitti tehtävän tavoitteen luo
3 Kohdeplaneetta
4 Oma kotimaailma (merkitty valokeilalla galaktisessa näkymässä)
5 Tähti, jolla on käyty
6 Kuljettu reitti
7 Seuraimet

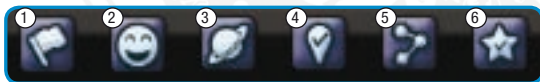


- ☞ Jos haluat lisätietoa tähtijärjestelmästä ja sen planeetoista, siirrä kohdistin planeetan ylle.
- ☞ Jos haluat siirtyä toiseen tähtijärjestelmään, napsauta sitä.
- ☞ Jos haluat keskittää kuvakulman omaan kotimaailmaasi, paina galaksiruudulla **ASKELPALAUTINTA**.

**HUOM:** Avaruusaluksesi ei voi kulkea rajattoman pitkiä matkoja, joten et välttämättä pääse hyppäämään suoraan tietyn tähden järjestelmään. Suunnittele reittisi niin, että teet matkalla useita hyppyjä.

## Tähtikartan seuraintoiminnot

Tähtikartan vasemmassa alareunassa on erityisiä seuraimia, joiden avulla voit tuoda näkyviin seuraavanlaisia tietoja.



### Seuraimet

- 1 Näyttää tähtijärjestelmät, joissa sinulla on siirtokuntia.
- 2 Liittolaisten ja vihollisten seurain tuo ruutuun tunnisteet, joiden avulla erotat liittolaistesi ja vihollistesi tähtijärjestelmät.
- 3 Valtakuntien seurain tuo ruutuun galaksin tunnetut valtakunnat.
- 4 Tehtäväseuraimen avulla voit tuoda ruutuun parhaillaan aktiivisten tehtävien reitit
- 5 Tämä seuraintoiminto tuo ruutuun reitin, jota olet kulkenut sen jälkeen, kun viimeksi lähdit kotimaailmastasi.
- 6 Näyttää tähtijärjestelmät, joissa olet käynyt.

☞ Kun siirryt kiertoradalle planeetan yläpuolelle, nämä laitteet korvautuvat pikkukartalla.

### Avaruusaluksen laitteet

- 1 Laiteluokat
- 2 Tämänhetkinen laiteluokka
- 3 Käytettävissä olevat laitteet tai esineet
- 4 Napsauttamalla tätä voit tuoda laitteet näkyviin tai poistaa ne näkyvistä
- 5 Näppäinkomennot (numero laitekuvakkeen alareunassa)
- 6 Käyttökertojen määrä (numero laitekuvakkeen yläreunassa)



Avaruusaluksen laitepaneelissa voit käsitellä kaikkia laitteita, joiden avulla voit toimia planeettojen ja muiden avaruusalusten kanssa. Laitteet on järjestetty luokan perusteella. Lisätietoa laitteiden luokista on pelin Spore-oppaassa. Jos haluat lisätietoa tietyistä laitteista, siirrä kohdistin sen päälle

**HUOM:** Kun lennät kiertoradalla tai tähtien välillä, et välttämättä voi käyttää kaikkia avaruusaluksen laitteita.

- ☞ Jos haluat käyttää jotakin laitetta, valitse sen luokka. Jos haluamasi laite on käytettävissä, napsauta sitä. Napsauta sitten tarvittaessa jotakin planeetan kohdetta.
- ☞ Pikanäppäimet **1–9** on määritetty ennalta neljään vasemmanpuoleiseen laiteluokkaan. Napsauta luokkaa ja paina sitten laitteen pikanäppäintä, niin saat laitteen valittua. Voit siirtyä alarivin luokkiin painamalla **CTRL + 1–9**.

## Kunto ja energia

Kun avaruusaluksesi kärsii suurta vahinkoa tai polttoaineena toimiva sporilliumi on vähissä, suuntaa kotimaailmaasi tai mille tahansa siirtokunta- tai liittolaisplaneetalle, jotta voit välillä keskittyä korjauksiin ja lataukseen. Galaksissa vaeltamiseen ja laitteiden käyttämiseen tarvitaan paljon energiaa. Avaa viestintäyksikkösi, niin voit antaa korjaus- tai energiatilauksia. Jos käy niin huonosti, että avaruusaluksesi kunto laskee nollaan, siirryt välittömästi lähimpään siirtokuntaan, jossa mielesi siirretään kloonikehoon ja saat käyttöösi uuden avaruusaluksen. Kyllä tekniikka on mahtavaa.

**HUOM:** Jos energia on lopussa ja matkustat siitä huolimatta, avaruusaluksen kunto heikkenee jatkuvasti. Seuraukset voivat olla ikäviä.

## Planeetoilla käyminen

Jos haluat käydä tähtijärjestelmän planeetalla, napsauta planeettaa. Voit tarkentaa näkymän planeetalle ja lentää sen ympärillä, jolloin saat tutkittua maastoa ja etsittyä merkkejä sivistyksestä.

Lisätietoa planeettojen luotaamisesta ja oman avaruusaluksen lastiruumasta (sekä kohteiden sieppaamisesta ja siirtämisestä) on pelin Spore-oppaassa.

### Aurinkokunnanäkymä

- |   |  |
|---|--|
| 1 | Kotimaailmasi – voit palata tänne kuulemaan kotimaailman uutisia, ottamaan vastaan tehtäviä sekä lataamaan tai korjaamaan alustasi |
| 2 | Aurinko  |
| 3 | Kaasujättiläisillä ei voi käydä  |
| 4 | Kohteena oleva planeetta   |
| 5 | Kiertoradan renkaat  |



Kun lennät planeetan pinnan yläpuolella, voit käyttää avaruusaluksen laitteita sekä hankkia lisätietoja, kerätä näyttöitä, maankaltaistaa planeettaa ja eliminoida uhkia. Katso kohta *Avaruusaluksen laitteet* sivulla 58.

- ☞ Saat lisätietoja planeetasta liikuttamalla kohdistinta sen yläpuolella.
- ☞ Voit siirtyä ilmakehään painamalla **PLUS**-näppäintä tai pyörittämällä hiiren rullaa.
- ☞ Voit poistua aurinkokunnasta painamalla **MIINUS**-näppäintä tai pyörittämällä hiiren rullaa.



## Siirtokunnan perustaminen planeetalle

Jotta saisit nostettua lajisi galaksin valtiaksi, on syytä rakentaa melkoinen määrä siirtokuntia eri tähtijärjestelmiin. Siirtokuntia voi hyödyntää seuraavilla tavoilla:

- Ansiotulojen kerääminen** Siirtokunnat voivat toimia antoisina rohtolähteinä. Rohdon puolestaan voi muuttaa Spore-talareiksi, joilla valtakuntaa voi kehittää.
- Korjaukset ja lataukset** Voit korjata vahingoittunutta avaruusalusiasi ja ladata sen akut täyteen energiaa siirtokunnassa, joka on hallinnassasi.
- Siirtokunnan kulkuneuvot** Kun valtakuntasi laajenee halki galaksin, saatat saada käyttöösi yhä uusia kulkuneuvoja. Kun kehität siirtokuntiasi, ne tuottavat automaattisesti siirtokuntien kulkuneuvoja. Niiden perusteella voit tarkistaa, kuinka hyvin siirtokuntasi pärjäävät.

Kun etsit planeettaa, jolle siirtokunnan voisi perustaa, kannattaa kiinnittää huomiota planeetan strategiseen sijaintiin tai rohdon määrään. Ei kannata valita planeettaa, jota ei voi asuttaa ilman suuria sijoituksia maankaltaistukseen.

Lisätietoa siirtokunnan perustamisesta, planeettojen maankaltaistamisesta ja ruokaverkosta on pelin Spore-oppaan kohdassa, jossa kerrotaan avaruuspeleistä.

## Viestintä avaruudessa

Avaruuspeleissä sinun tulee siirtyä planeetan ilmakehään, jotta voit muodostaa viestintäyhteyden planeetalla asuvaan älylliseen lajiin.

Kun olet kiertoradalta yhteydessä oman valtakuntasi siirtokuntaan, voit viestintäruudun kautta tilata aluksellesi korjauksen tai akkujen latauksen. Voit myös ostaa tarvikkeita siirtokunnasta.

## Saapuvat lähetykset

Ajoittain saatat saada lähetyksiä kaukaisista siirtokunnista tai muilta avaruuden lajeilta. Nämä ovat aina yksisuuntaisia lähetyksiä. Kuvan siirto avaruudessa kun kestää.

Voit nähdä saapuvia lähetyksiä matkatessasi tähtienvälisessä avaruudessa. Niihin liittyy yleensä merkintä tapahtumahistoriassa. Napsauta tapahtumahistoriaa tähtienvälisessä avaruudessa, niin voit suunnata kohti viestin lähettänyttä tähteä. Yhteydenottoa yrittävän planeetan tähden yläpuolella näkyy viestintäkuvake. Napsauta tähteä, niin voit vastata lähetykseen.

## Suhteet

Suhteiden ylläpitäminen on tärkeää, jotta galaksi pysyisi tasapainossa. Voit parantaa suhteitasi muiden valtakuntien kanssa suorittamalla tehtäviä, antamalla lahjoja, perustamalla suurlähetystöjä, auttamalla katastrofien jälkeen tai ampumalla heitä onnellisuussäteellä. Näin saat valtakunnat puolellesi.

Suhteet heikkenevät, jos toimesi voidaan tulkita vihamielisiksi (jos esimerkiksi hyökkäät siirtokunnan kimppuun). Jos olet jo huonoissa väleissä valtakunnan kanssa, sen alueelle tunkeutuminen vain pahentaa asioita. Jos olet sodassa, siirtokuntiesi ja kotimaailmasi kimppuun saatetaan hyökätä.

## Taktiikat

Kun olet avaruuspelissä yhteydessä muihin valtakuntiin, voit valita viestinnässäsi sotilaallisen valloittajataktiikan, talouteen keskittyvän kauppiastaktiikan, valtakunnan laajentamiseen keskittyvän siirtokuntalaistaktiikan tai muinaisjäänteiden keräilyyn keskittyvän seikkailijataktiikan. Tavoite pysyy samana, valitsitpa minkä taktiikan tahansa: valtaa kilpailevat valtakunnat ja kehittä omaasi.

Valtakuntasi menestyy todennäköisesti parhaiten käyttämällä sitä taktiikkaa, johon se on erikoistunut, mutta joissakin tilanteissa useamman eri näkökulman yhdisteleminen tuottaa parhaan tuloksen. Perustaktiikoista on lisätietoa kohdassa *Kaupungin vahvuus* sivulla 51.

## Kropot

Varo kropoja. Ne eivät ymmärrä suhteiden päälle.

## Taistelu

Tähtienväliset valloitusretkesi saattavat kohdata varsin väkivaltaista vastarintaa. Vaan mitäpä moisesta.

Taisteluiden aikana sinun tulee hallita hyökkäyksiäsi ja puolustustasi, kun vastassasi on ehkä kymmeniäkin vihollisaluksia. Tarkkaile taistelun aikana kunto- ja energiamittareita sekä käytettävissä olevien aseiden määrää.

Lisätietoa avaruustaisteluista ja liittolaisten kutsumisesta on pelin *Spore*-oppaassa,

## Sotilaallinen valloitus

Aina, kun jokin tähtijärjestelmän siirtokunta antautuu, kaappauspalkki täyttyy hieman. Pakota tähtijärjestelmän jokainen siirtokunta antautumaan, niin saat koko järjestelmän valtaasi!

🌀 Vihollisten miehittämät planeetat näkyvät ruudun yläosassa järjestelmän kaappausruudulla.

Kun puolustava tähtijärjestelmä on vihdoinkin valmis antautumaan, järjestelmän kaappausruutuun tulee näkyviin järjestelmän valtauspainike. Napsauttamalla painiketta voit avata viestiyhteyden vihollistesi kanssa. Tässä vaiheessa voit halutessasi hyväksyä heidän antautumisensa, jolloin saat hallintaasi koko järjestelmän ja kaikki siirtokunnat, joita planeettojen pinnalla on vielä jäljellä. Jos et jaksaa armeliaisuus ei innosta, voit hylätä heidän tarjouksensa ja pyyhkäistä heidät planeetalta.

## Korjaukset

Voit korjata vahingoittuneen avaruusaluksen lentämällä ystävällisen planeetan siirtokuntaan ja avaamalla viestintäruudun, jolloin korjaus- ja latausasetukset tulevat näkyviin.

🌀 Saatat myös löytää tutkimusmatkoillasi megakorjauspaketteja ja muita hyödyllisiä laitteita.

Nämä laitteet ovat avaruusaluksen yleislaitteiden välilehdellä (s. 58).

## Kaupankäynti

Voit käydä kauppaa omien siirtokuntiesi välillä, mutta todelliseen menestykseen yllät vain, jos kauppaa käydään myös muiden avaruudessa matkaavien lajien kanssa.

Jos olet hyvissä väleissä toiseen lajiin, voit perustaa kauppareittejä heidän tähtijärjestelmiinsä. Näin voit kuljettaa rohtoa tähtijärjestelmästä toiseen. Kun ylläpidät kauppareittiä, varmistat, että suhteesi kauppakumppaniin paranee entisestään.

Lisätietoa kaupankäynnistä, kauppareittien perustamisesta ja tähtijärjestelmien ostamisesta on pelin *Spore*-oppaassa.

## Harvinaisuudet

Galaksissa on muutamia muinaisjäänteitä, jotka ovat uskomattoman harvinaisia ja arvokkaita. Joissakin tehtävissä sinun pitää ehkä etsiä juuri tiettyjä muinaisjäänteitä. Toisinaan taas saatat ylläytyä iloisesti, kun tutkit planeettaa. Kaikki harvinaisuudet voi myydä hyvään hintaan. Jotkin voi myös asettaa siirtokuntien koristukseksi.

- 🌀 Tiedetyt harvinaisuudet ovat osa kokoelmaa. Jos löydät kaikki kokoelman osat, voit saada erityisen ansiomerkin sekä lisäpalkkion koko kokoelman keräämisestä.

## Rohto

Rohto on koko galaksin halutuin resurssi. Se toimii voimanlähteenä kaupungeille, siirtokunnille, kulkuneuvoille ja avaruusaluksille. Se tekee köyhästä valtakunnasta rikkaan ja viattomasta korruptoituneen, ja se on syyttänyt useita galaksinlaajuisia sotia. Monet ovat valmiita tekemään mitä tahansa rohtoa saadakseen, ja he maksavat rohdosta suuria summia.

Rohtoa on monen väristä, ja jotkin väreistä ovat toisia harvinaisempia. Kukin planeetta tuottaa tiettyä rohtoväriä, ja joissakin tähtijärjestelmissä on enemmän rohtoa kuin toisissa.

Voit hankkia rohtoa perustamalla siirtokuntia, muodostamalla kauppareittejä, ryhtymällä rohtokauppiaaksi tai varastamalla sitä vieraan valtakunnan pahaa-aavistamattomista siirtokunnista.

## Spore-keskus

Spore-keskuksessa voit käsitellä kaikkia luomuksiasi ja julkaista ne, minkä lisäksi voit tarkastella kaikkien muiden Spore-pelaajien luomuksia. Kaikki Spore-keskuksen luomukset ovat käytettävissä pelissäsi.

Aina kun teet uuden luomuksen ja muodostat verkkoyhteyden, luomuksesi latautuu automaattisesti omiin luomuksiisi.

**HUOM:** Jos et luo tiliä ja kirjaudu Spore-keskukseen, et voi käsitellä mitään verkkosisältöä.

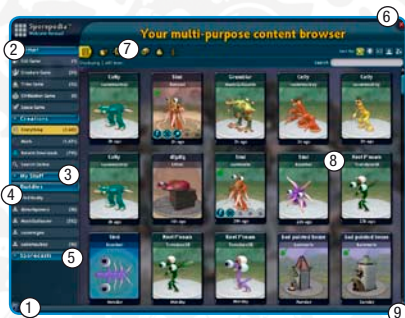
Voit käyttää pelissäsi sisältöä, joka asennettiin paikalliseen järjestelmään pelin asennuksen yhteydessä, sekä kaikkea itse luomaasi sisältöä.

- 🌀 Käytössäsi voi olla useita *Spore*-tilejä kutakin peliasennusta kohden.



## Spore-keskus

- 1 Avaa Spore-opas
- 2 Luomusresurssit (selainikkunassa näkyvät luomukset)
- 3 Omat *Spore*-luomukset ja yhteisöresurssit
- 4 Omat kaverit
- 5 Sporelmat (s. 65)
- 6 Sulje Spore-keskus
- 7 Seuraimet
- 8 Selainikkuna
- 9 Siirry sisältöön, joka ei näy ruudulla



☞ Voit avata Spore-keskuksen painamalla **B**-näppäintä. Voit myös napsauttaa Spore-keskuksen kuvaketta galaksiruudun ja peliruudun vasemmasta alanurkasta.

Vasemmanpuoleisen palkin avulla voit selata kaikkia *Spore*-pelin luomuksia, tutkia Spore-yhteisöä sekä käydä Spore-puodissa, josta saat lisätietoja uusimmista Spore-tuotteista. Lisätietoja on kohdassa *Spore-puoti* sivulla 65.

☞ Voit tarkistaa uusimmat *Spore*-maailman toiminnot OmaSpore-sivulta (s. 64).

Kaikki pelin mukana toimitetut luomukset ovat saatavilla Maxisin Sporelmassa. Kyseinen Sporelma päivittyy säännöllisesti. Voit tarkastella sitä napsauttamalla luomuksista vaihtoehtoa MAXIS.

☞ Voit ryhmitellä *Spore*-luomuksesi yhteen Sporelmaan, jonka kaverisi voivat tilata.

Voit myös määrittää oman OmaSpore-sivun, jossa voit tarkastella ja julkaista kommentteja luomuksistasi, määrittää verkkotapahtumia ja liittyä niihin sekä seurata uusimpia *Spore*-uutisia.

## Spore-keskuksen luomusten löytäminen

Spore-keskuksessa voit etsiä luomuksia, jotka ovat luomusten välilehdellä tai jotka on julkaistu Sporelmissa. Jos pidät Sporelmassa olevasta otuksesta, voit tilata Sporelman itsellesi. Saat lisätietoa luomuksesta siirtämällä kohdistimen sen päälle. Jos haluat lisätietoa luomuksesta tai haluat muokata luomusta, napsauta tietopalkkia, joka tulee näkyviin kun kohdistin viedään luomuksen kohdalle.

## Oma peli

Vasemmanpuoleisissa palkissa on Oma peli -välilehti, jonka avulla pääset tarkastelemaan kaikkia pelin eri vaiheissa kohtaamiasi luomuksia.

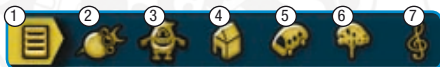
## Tietojen lajittelu

Ruudun yläosassa on joukko kuvakkeita, joiden avulla voit määrittää esiin tulevan Sporelma-sisällön käyttämällä perusteena sisällön lajia. Jos haluat nähdä vain tietynlaiset luomukset, napsauta jotakin seuraavista kuvakkeista:



### Lajittelukuvakkeet

1	Kaikki
2	Solu
3	Otus
4	Rakennus
5	Kulkuneuvo
6	Kasvilaji
7	Musiikki

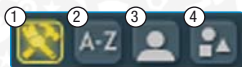



## Järjestely

Voit järjestää näkyvissä olevat luomukset oikeassa yläkulmassa olevien toimintojen avulla.

### Kuvakkeet

1	Järjestely julkaisuajankohdan mukaan
2	Järjestely luomuksen nimen mukaan
3	Järjestely tekijän mukaan
4	Järjestely luomuksen tyytin mukaan (käytettävissä vain, kun näkyvissä ovat kaikki luomukset).



Seuraavan jakokuvakkeen avulla voit järjestää luomukset sen perusteella, oletko julkaissut luomuksen [www.spore.com](http://www.spore.com)-sivustolle. Tämä kuvake on näkyvissä vain omia luomuksia tarkasteltaessa: 

## Haku

Hakupalkin avulla voit etsiä sisältöä verkosta. Kun kirjoitat hakuvedon, se voi liittyä luomuksen nimeen, tekijään ja hakusanoihin.

**HUOM:** Hakupalkin hakutoiminto on aina ajanmukainen. Hakupalkin sisältö määrittää esiin tulevat tulokset aina välittömästi sisällön mukaan. Jos esimerkiksi kirjoitat hakupalkkiin hakuvedoksi "koi", voit saada tulokseksi kohteet "koira" ja "koiperhonen". "Makoisa" sen sijaan ei tule tulokseksi.


## Spore-yhteisö

Pääset osallistumaan Sporen verkkoyhteisön toimintaan OmaSpore-sivusi kautta. Voit avata sen napsauttamalla vasemmanpuoleisessa palkissa olevaa OmaSpore-sivun linkkiä.

 Voit myös käydä Spore-puodissa.

## OmaSpore-sivu

OmaSpore-sivulla voit tarkastella verkkotilastojasi, joihin sisältyvät muun muassa luomiesi Sporelmien ja luomusten määrä sekä tilaamiesi Sporelmien määrä. Samalla voit tarkistaa yhteisön uusimmat uutiset ja osallistua tulevien tapahtumien suunnitteluun.

 Voit valita tai ladata omana hahmonasi käytettävän kuvan. Lisätietoja on sivustolla [www.spore.com](http://www.spore.com).

## Spore-puoti

Spore-puodista voit hankkia uusinta Spore-sisältöä, kuten uusia luomuksia ja toimintoja.

☞ Jos kaikki sisältö ei mahdu ruutuun, selaa haluamaasi suuntaan.

## Saavutukset

Tarkastele kaikkia virstanpylväitä, jotka olet saavuttanut *Sporen* maailmaa tutkiessasi.

## Kaverit

Spore-keskuksen avulla voit löytää verkkokaverisi, pitää heihin yhteyttä ja tilata heidän Sporelman. Jos tilaat Sporelman, siinä olevat luomukset esiintyvät tavallista todennäköisemmin omassa pelissäsi.

Lisätietoa kaverin etsimisestä on pelin Spore-oppaan jakamista käsittelevässä kohdassa.

## Sporelmat

Sporelma on kokoelma sisältöä, jonka olet itse luonut tai jonka on luonut Maxis tai joku Spore-universumin pelaaja. Voit luoda kokoelmia esimerkiksi kohteista, joilla on tietty visuaalinen teema, jotka toimivat samalla tavalla tai jotka olet löytänyt pelissä.

☞ Jos tilaat Sporelman, sen sisältö esiintyy pelissäsi normaalia todennäköisemmin.

**HUOM:** Olet automaattisesti tilannut Maxisin Sporelman. Se sisältää kaikki Maxisin luomukset ja päivitykset.

Lisätietoa Sporelmista on pelin Spore-oppaan jakamista käsittelevässä kohdassa.

## vikatilanteet

### Jos peli ei käynnisty

☞ Varmista, että tietokone vastaa pelin vähimmäisvaatimuksia ja että siihen on asennettu uusimmat näytönohjaimen ja äänikortin ajurit:

NVIDIA-näytönohjainten uusimmat ajurit voit ladata osoitteesta [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com) ja ATI-näytönohjainten osoitteesta [www.ati.amd.com](http://www.ati.amd.com).

☞ PC-käyttäjät: Jos käytät pelilevyä, koeta asentaa DirectX-sovellus uudelleen levyltä. Asennustiedosto on yleensä pelilevyn DirectX-kansiossa. Jos käytössäsi on Internet-yhteys, voit myös ladata uusimman DirectX-version osoitteesta [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)

## Muita vinkkejä

- PC-käyttäjät: jos käytät pelilevyä ja automaattisen käynnistyksen ikkuna ei avaudu automaattisesti kun asetat levyn levyasemaan, avaa Oma tietokone, napsauta hiiren oikealla painikkeella levyaseman kuvaketta ja valitse Automaattinen käynnistys.
- Jos peli toimii hitaasti, koeta heikentää kuvan ja äänen laatua pelin asetuksista käsin. Kuvan tarkkuuden laskeminen parantaa usein suorituskkyä.
- Voit varmistaa parhaan mahdollisen suorituskyyvyn sulkemalla kaikki ohjelmat, joita et tarvitse. Älä kuitenkaan sulje EA Download Manageria.

## Ongelmat verkkoyhteysessä

Varmista verkkoyhteyden sujuva toiminta sulkemalla tiedostojen jakoon, musiikin suoratoistoon ja pikaviestintään käytetyt ohjelmat ennen pelaamisen aloittamista. Nämä ohjelmat saattavat varata käyttöönnsä valtaosan verkkoyhteyden tiedonsiirtokaistasta, mikä voi aiheuttaa viivettä ja muita ongelmia.

Jos aiot käyttää pelaamiseen yrityksen verkkoyhteyttä, ota yhteyttä verkon ylläpitäjään.

## asiakaspalvelusta saat apua

Peliin kuuluu aputiedosto, josta saat neuvoja mahdollisissa ongelmatapauksissa. Tiedostossa on ratkaisut useimpiin ongelmiin, joita peliä asennettaessa tai pelattaessa voi ilmetä. Jos olet jo asentanut pelin, napsauta Windowsin tehtäväpalkin Käynnistä-painiketta ja valitse **Ohjelmat > (tai Kaikki ohjelmat >) EA GAMES > (tai EA SPORTS >)**. Aputiedosto on samassa kansiossa kuin pelikin. Kokeile tiedostossa ehdotettuja ratkaisukeinoja ennen kuin otat yhteyttä EA:n asiakastukeen.

Jos et ole vielä asentanut peliä, noudata alla olevia ohjeita:

**Näin käytät aputiedostoa, vaikka et olisi asentanut peliä:**

1. Aseta pelilevy tietokoneesi levyasemaan.
2. Napsauta Käynnistä-painiketta ja valitse **Suorita...**
3. Kirjoita valintaikkunaan **D:\Support\European Help Files\EA\_Help\_Select.htm** ja napsauta OK-painiketta. Jos levyasemasi kirjaintunnus on jokin muu kuin **D:**, korvaa tunnus oikealla.

Jos haluat tarkistaa, että tietokoneesi vastaa pelin pakkauksessa mainittuja vähimmäisvaatimuksia, voit tehdä sen **dxdiag**-sovelluksella. Sovellus tarkistaa laitteistosi kokoonpanon ja järjestää tiedot yksityiskohtaiseksi raportiksi. Tämä raportti auttaa EA:n asiakaspalvelua ratkaisemaan ongelmiasi nopeammin.

**Näin löydät tarvittavat tiedot:**

1. Napsauta tehtäväpalkin Käynnistä-painiketta, valitse **Suorita...** ja kirjoita valintaikkunaan **dxdiag**. Napsauta sitten OK-painiketta.
2. Tallenna järjestelmätiedot napsauttamalla painiketta **TALLENNA KAIKKI TIEDOT**. Näin raporttia on helppo tarkistella ja se voidaan tulostaa. Varmista, että raportti on saatavilla, ennen kuin otat yhteyttä EA:n tekniseen tukeen.

Käy samalla myös EA:n Suomen nettisivuilla osoitteessa <http://www.suomi.ea.com>, josta löytyy uutisia ja perusteellisempia tietoja. Electronic Arts -yhtiön asiakaspalveluosasto on valmiina auttamaan maanantaista perjantaihin klo 14.00–18.00 numerossa **0800 508 225**. Sähköposti: [tekninentuki@europe.ea.com](mailto:tekninentuki@europe.ea.com)

**Useimmat PC-pelien käytössä esiintyvät ongelmat on helpompi ja nopeampi ratkaista itse käyttämällä asiakaspalvelun Internet-tietopankkia. Asiakaspalvelusta et saa pelivinkkejä tai muita neuvoja.**

Jos latsit tämän pelin EA Storen kautta, voit ladata englanninkielisen loppukäyttäjän käyttöoikeussopimuksen täältä:

[http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/en\\_US/eula.pdf](http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/en_US/eula.pdf)

## takuu

**HUOM:** Seuraavat takuut koskevat vain kaupassa myytäviä ohjelmistoversioita. Takuu ei koske EA Storen kautta verkossa myytäviä versioita.

### Rajoitettu takuu

Electronic Arts takaa tämän tietokoneohjelmiston alkuperäiselle ostajalle, että tallennusväline, jolle ohjelmisto on tallennettu, on materiaalin ja työn osalta virheetön. Tämä takuu on voimassa 90 päivää ostopäivästä lukien. Takuuaikana viallinen tuote vaihdetaan uuteen, mikäli alkuperäinen tuote palautetaan Electronic Artsille alla mainittuun osoitteeseen. Palautettavan tuotteen mukaan tulee liittää päivämäärällä varustettu todiste ostotapahtumasta, kuvaus viasta, viallinen tallennusväline sekä asiakkaan osoite. Tämä takuu myönnetään kuluttajalle hänen laillisten oikeuksien lisäksi ja se ei heikennä niitä millään tavalla. Takuu ei koske itse tietokoneohjelmistoa, joka toimitetaan sellaisenaan, eikä tallennusvälinettä, jota on käytetty väärin, joka on vahingoittunut tai joka kulunut liiallisessa käytössä.

### Takuuajan jälkeiset palautukset

Electronic Arts vaihtaa käyttäjän vahingoittaman ohjelmiston sen saatavuudesta riippuen, jos alkuperäisohjelmisto palautetaan. Liittääkää lähetykseen täydellinen selvitys viasta, oma nimenne ja osoitteenne sekä, jos mahdollista, puhelinnumero, josta teidät saa kiinni päiväsaikaan.

Electronic Artsin asiakaspalvelu vastaa tuotetta koskeviin kysymyksiin maanantaista perjantaihin klo 14.00–18.00 numerossa **0800 508 225**.

Sähköposti: [tekninentuki@europe.ea.com](mailto:tekninentuki@europe.ea.com)

**Electronic Arts ei myönnä tuotteelle minkäänlaista takuuta, mikäli tuote on ostettu käytettynä ja ostaja ei ole tuotteen ensimmäinen käyttäjä.**



## Pakkauksen kansitaide: Cinco Design

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA-tunnus, Maxis ja SPORE ovat Electronic Arts Inc:n tavaramerkkejä tai rekisteröityjä tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja/tai muissa maissa. Kaikki oikeudet pidätetään. RenderWare on Criterion Software Ltd:n tavaramerkki tai rekisteröity tavaramerkki. Tekijänoikeudet osaan ohjelmistosta 1998–2008 Criterion Software Ltd. ja sen lisensioijat. Kaikki muut tavaramerkit ovat haltijoidensa omaisuutta.

Tämä tuote sisältää ohjelmistoa, jonka on kehittänyt OpenSSL Project käytettäväksi OpenSSL Toolkit -sovelluksessa (<http://www.openssl.org/>). Tämä tuote sisältää myös Eric Youngin luomaa ohjelmistoa (eay@cryptsoft.com). Katso asianmukaiset tekijänoikeustiedot, käyttöehdot ja vastuuvapauslausekkeet SPORE-pelin OpenSSL-lisenssiedostosta. {insert legal}

Pelin Macintosh-version on valmistanut TransGaming Inc.

Tämä peli käyttää Cider™-teknologiaa, jonka on luonut TransGaming Inc. Ciderin tekijänoikeudet © 2000–2007 TransGaming Inc. Ciderin käytönaikaiset C/C++-komponentit (msvcrt.dll, msvcr71.dll ja msvcp71.dll) sisältävät osia sekä Visual C++ 6.0:n käytönaikaisista komponenteista että Dinkum Compleat C/C++ -kirjastoista. Käytönaikaisten Visual C++ 6.0 -komponenttien tekijänoikeudet © 1999 Microsoft Corp. Dinkumware-komponenttien tekijänoikeudet © 1989–2006 P.J. Plauger ja Dinkumware Ltd. Ciderin MFC- ja ATL -komponentit (mfc42.dll ja mfc71.dll) sisältävät Visual C++ 6.0:n MFC- ja ATL -komponentit. Visual C++ 6.0:n MFC- ja ATL -komponenttien tekijänoikeudet © 1992–1999 Microsoft Corp.

Cider sisältää libpng-kirjaston, tekijänoikeudet © 1995–2004 libpng-kirjaston tekijät (täydellinen lista tiedostossa <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt>).

Tämä ohjelmisto perustuu osin Independent JPEG Groupin työhön. Cider sisältää libjpeg-kirjaston, tekijänoikeudet © 1991–1998 Thomas G. Lane.

Cider hyödyntää NVIDIA:n Cg Toolkit -kehitysympäristöä, tekijänoikeudet © 2002–2006 NVIDIA Corporation.

Cider sisältää dmalloc-kirjaston, tekijänoikeudet © 2001–2006 Wolfram Gloger.

Cider sisältää The Better String Libraryn (bstring), tekijänoikeudet © 2002–2006 Paul Hsieh.

iniParserin osien tekijänoikeudet © 2000 Nicolas Devillard.

Ciderin libquartz.dylib-komponentti sisältää osia ffmpeg-ohjelmasta, tekijänoikeudet © 2000–2006 Fabrice Bellard, et al.

Ciderin joidenkin osien tekijänoikeudet © 2002–2006 ReWind-projektin jäsenet (täydellinen lista osoitteessa <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind>).

Ciderin joidenkin osien tekijänoikeudet © 1993–2006 Wine-projektin jäsenet (täydellinen lista osoitteessa <http://source.winehq.org/source/AUTHORS>).

Ciderin ja sen osien levitys tapahtuu Cider-teknologian lisenssin ja muiden lisenssien, kuten GNU LGPL, ehdoilla. Lisenssiehdot ovat luettavissa pelilevyllä olevasta kuluttajan käyttöoikeussopimuksesta. LGPL-lisenssin ehdoilla käytettyjen osien lähdekoodi on nähtävissä osoitteessa <http://transgaming.org/cvs/>.

MXHO16O5658MT