

SPÖRE™



Prévention des risques d'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant.

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance, y compris dans la vie de tous les jours. Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, perte de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser immédiatement la partie et consulter votre médecin.

Règles à respecter pour jouer dans les meilleures conditions possibles

- 🌀 Ne pas se tenir trop près de l'écran. S'installer à bonne distance de l'écran, aussi loin que le permet la longueur des câbles.
- 🌀 Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
- 🌀 Eviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- 🌀 Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
- 🌀 Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.

Installation du jeu

REMARQUE : pour toute considération technique, veuillez consulter le site www.spore.com/systemrequirements/html (Site en anglais).

REMARQUE : si vous avez installé séparément *Spore™* : L'atelier des Créatures, vous devez le désinstaller avant d'installer la version complète de *Spore™*. Toutes vos créations sont conservées dans le dossier **Mes Documents** (ou **Documents** sous Windows Vista™)\Mes créations\Créatures

Pour installer le jeu sur PC (utilisateurs du disque) :

Insérez le disque dans votre lecteur et suivez les instructions à l'écran.

Après avoir installé le jeu, vous pouvez le lancer en cliquant sur le bouton Démarrer de Windows.

Pour lancer le jeu sous Windows Vista™, cliquez sur le menu **Démarrer > Jeux**. Sous les versions précédentes de Windows™, cliquez sur le menu **Démarrer > Programmes** (ou **Tous les programmes**).

Pour installer le jeu sur PC (utilisateurs d'EA Store) :

REMARQUE : Si vous souhaitez de plus amples informations à propos de l'achat en téléchargement direct des jeux EA, veuillez consultez le site www.eastore.ea.com (site en anglais) et cliquez sur SERVICE CLIENTS.

Une fois que le téléchargement a été effectué par EA Download Manager, cliquez sur l'icône d'installation qui s'affiche et suivez les instructions à l'écran.

Lancez le jeu (une fois qu'il est installé) directement à partir du logiciel EA Download Manager.

REMARQUE : Si vous avez déjà acquis un titre et que vous souhaitez l'installer sur un autre ordinateur, téléchargez et installez EA Download Manager sur un autre ordinateur, puis lancez l'application et enregistrez-vous avec votre compte EA. Sélectionnez le titre approprié dans la liste qui s'affiche à l'écran et cliquez sur le bouton start pour télécharger le jeu.

Patches correctifs de Spore

Il pourra être proposé aux utilisateurs de PC de « patcher » (« mettre à jour ») leur jeu afin, entre autres, d'en corriger certains bugs et d'en améliorer la jouabilité. Si vous souhaitez recevoir des invites automatiques de téléchargement des patches disponibles pour votre jeu, installez au préalable EA Download Manager (EADM). Vous pouvez procéder à cette installation pendant l'installation générale de Spore, ou à tout moment en téléchargeant, puis en installant EADM depuis www.eastore.ea.com (site en anglais).

EADM nécessite de s'enregistrer en ligne, ce que vous pouvez faire en cours de jeu.

Démarrer le jeu

Au lancement de *Spore*, nous vous conseillons d'enregistrer votre jeu. L'enregistrement vous permet de partager les contenus de Spore créés, d'accéder aux contenus créés par d'autres joueurs et de recevoir des mises à jour, des patches, de nouveaux contenus et bien plus encore.

POUR ACCEDER AUX FONCTIONS EN LIGNE, VOUS DEVEZ PROCEDER A L'ENREGISTREMENT DE CE JEU A L'AIDE DU CODE D'ENREGISTREMENT FOURNI AVEC CE JEU. LE JEU NE PEUT ETRE ENREGISTRE QUE PAR UN SEUL UTILISATEUR. UNE CONNEXION INTERNET EST REQUISE.

CONDITIONS D'UTILISATION ET MISES A JOUR DISPONIBLES SUR LE SITE www.electronicarts.fr. VOUS DEVEZ AVOIR AU MOINS 16 ANS POUR VOUS INSCRIRE EN LIGNE.

EA SE RESERVE LE DROIT DE SUPPRIMER LES FONCTIONS EN LIGNE APRES PREAVIS DE 30 JOURS PUBLIE SUR www.electronicarts.fr.

Pour démarrer Spore (avec le disque de jeu déjà dans le lecteur) :

1. Fermez toutes les applications, y compris d'arrière-plan.

2. **Sur PC :** Pour lancer le jeu sous Windows Vista™, cliquez sur le menu **Démarrer > Jeux**. Sous les versions précédentes de Windows™, cliquez sur le menu **Démarrer > Programmes** (ou **Tous les programmes**).

REMARQUE : si vous utilisez l'affichage classique sous Windows Vista™, les jeux sont accessibles à partir du menu **Démarrer > Programmes > Jeux > Explorer jeux**.

3. A l'écran d'enregistrement, connectez-vous à votre compte ea.com existant ou créez-en un, puis saisissez le pseudo Spore de votre choix.

REMARQUE : vous devez créer un identifiant et un mot de passe pour accéder aux contenus pollinisés en ligne.

4. L'écran Galaxie s'affiche (**voir p. 6**). Pour commencer une partie, cliquez sur une planète (vous pouvez choisir CREER pour accéder aux Ateliers de Spore).

5. Choisissez votre étoile de départ (et sa planète de base correspondante).

6. Lors de votre premier accès, vous débutez en phase Cellule. Au cours des parties ultérieures, vous pourrez accéder à n'importe quelle étape antérieure ou égale à la plus haute que vous aurez atteinte.

1 Cellule

2 Créature

3 Tribu

4 Civilisation

5. Espace

7. Entrez le nom de votre planète, choisissez le niveau de difficulté dans le menu déroulant et cliquez sur la flèche de droite. Pour en savoir plus, voir Votre Evolution à la **p. 7**.

8. Vous pouvez commencer à jouer dès la fin de la cinématique d'introduction.



table des matières

2	INSTALLATION DU JEU
3	DÉMARRER LE JEU
4	TABLE DES MATIÈRES
6	COMMANDES GÉNÉRALES
6	BIENVENUE DANS SPORE™
13	PARAMÈTRES
14	DÉCHAÎNEZ VOTRE CRÉATIVITÉ
14	ATELIERS SPORE
32	ATELIERS
37	PHASE CELLULE
39	PHASE CRÉATURE
43	PHASE TRIBU
49	PHASE CIVILISATION
54	PHASE ESPACE
62	LA SPOREPEDIA
65	ASTUCES POUR LE BON FONCTIONNEMENT DU JEU
67	GARANTIE

SPORE™

Restez dans la partie et créez un compte EA™ !

Créez un compte de membre EA et enregistrez ce jeu pour recevoir des codes et des astuces de jeu. La création d'un compte de membre EA et l'enregistrement de ce jeu sont faciles et rapides !

Rendez-vous sur <http://www.electronicarts.fr> et enregistrez-vous dès aujourd'hui !

REMARQUE : lorsque vous enregistrez le jeu sur votre compte de membre EA, une copie du numéro de série du jeu est sauvegardée sur la page « Mon compte », afin que vous puissiez le consulter si nécessaire.

www.spore.com

(page d'accueil en anglais)



Commandes générales

Action	Commande
Avancer/reculer/aller à gauche/à droite	Z/S/Q/D ou touches fléchées
Pause	P
Passer cinématique/Accéder aux paramètres	Echap
Faire une capture d'écran	C
Passer en mode vidéo	V
Afficher/masquer le Guide SPORE	H
Afficher/masquer l'historique	T
Afficher/masquer la Sporepedia	B
Ouvrir Ma Collection (phase Cellule)/ Journal de mission (de la phase Tribu à la phase Espace)	L
Sauvegarder partie	CTRL + S

REMARQUE : retrouvez la liste complète des raccourcis clavier sur le site www.spore.com (page d'accueil en anglais).

Bienvenue dans Spore™

Spore, c'est un univers rien qu'à vous. Créez d'abord la vie, faites-la évoluer, puis fondez des tribus, des civilisations, et dessinez des mondes entiers.

Spore comporte cinq phases, chacune correspondant à un stade de l'évolution : Cellule, Créature, Tribu, Civilisation et Espace. Chacune de ces phases propose différents défis et objectifs à atteindre. Simple petite cellule au départ, vous évoluez et petit à petit, d'évolutions mineures en progrès décisifs, vous pouvez, un jour, devenir maître de l'univers. En accédant à une nouvelle phase, vous débloquez immédiatement l'accès à d'autres phases.

Dans *Spore*, vous disposez aussi de toute une gamme d'outils de création. Vous pouvez accéder à ces outils par le biais du bouton CREER de l'écran Galaxie. Vous pouvez ensuite créer tout ce qui constitue votre univers : créatures, véhicules, bâtiments et même les soucoupes. Quand vous sauvegardez votre création, elle est rangée dans la Sporepedia et accessible depuis n'importe quelle phase.

Ecran Galaxie	
1	Commencer une nouvelle partie
2	Accéder aux Ateliers Spore
3	Partager vos créations
4	Charger une partie sauvegardée
5	Voir les options
6	Ouvrir la Sporepedia
7	Connexion/déconnexion



Depuis l'écran Galaxie, vous pouvez commencer une nouvelle partie ou accéder aux Ateliers Spore, dans lesquels vous pourrez créer tout ce qui peut constituer l'écosystème ou la civilisation d'une planète, etc.

☛ Pour accéder directement aux Ateliers Spore, cliquez sur CREER. Sélectionnez Atelier Spore pour les ouvrir. Pour en savoir plus, voir la rubrique [Ateliers Spore](#), p. 14.

Votre Evolution

C'est en attrapant une météorite en plein vol que vous commencez la grande aventure de la vie. Vous partez en spatio-stop vers votre planète. Heureusement, sur la planète, tout est favorable à une éclosion massive de vie dans le Grand Bouillon originel. Par contre, cette éclosion massive signifie que de nombreux concurrents vont vous disputer la suprématie de ces eaux.

Et encore, ce n'est rien à côté de ce que vous vivrez quand vous aurez gagné la terre ferme ! Chacune des cinq phases de Spore demande d'abord de survivre, puis de faire évoluer son espèce petit à petit, en lui donnant des compétences, des outils et des armes qui lui permettront de s'imposer face aux autres. Mais c'est à vous de définir la façon dont elle devra parvenir à ses fins : manière forte ou manière douce. Votre petit microbe de départ deviendra-t-il le maître de la galaxie ?

☛ Pour tout savoir sur le début du jeu en phase Cellule et la progression vers les autres phases, voir [Démarrer le jeu à la p. 3](#).

REMARQUE : après avoir terminé une phase, celle-ci peut devenir la première phase de vos parties ultérieures.

Sauvegarde en cours

Vous pouvez sauvegarder une partie depuis les phases Créature, Tribu, Civilisation et Espace.

☛ Pour sauvegarder durant la partie en cours, cliquez sur le bouton Options. Cliquez ensuite sur l'icône en forme de disque. La partie est sauvegardée.

REMARQUE : en phase Espace, vous pouvez sauvegarder votre partie uniquement en vue solaire ou interstellaire. En vue planétaire, la sauvegarde est désactivée.

Charger

Vous pouvez charger des parties via l'écran Galaxie.

☛ Pour charger une partie sauvegardée, cliquez sur la planète bleue qui vous sert de monde d'origine à l'écran Galaxie. La partie est chargée.

Mesurer sa progression

Chaque phase comporte des objectifs et des missions qui, si vous les remplissez tous, vous permettent de terminer la phase. Pendant une phase, vous pouvez surveiller votre progression et le chemin qui vous reste à faire avant de remplir certains objectifs et donc de terminer la phase.

Barre de progression

1	Progrès accomplis
2	Etape importante
3	Remplissez la barre de progression pour évoluer



En bas de l'écran, vous pouvez mesurer votre progression dans chaque phase dans la barre de progression. Par l'acquisition d'objets ou en fonction des étapes importantes franchies, la barre de progression se remplit. Dès qu'elle est remplie à 100 %, vous pouvez évoluer et passer à la phase suivante.

- ☞ Dans chaque phase, la barre de progression se remplit quand vous réussissez des choses variées, comme la conquête d'une tribu, ou en vous liant d'amitié avec une espèce.

Mini objectifs

En haut à gauche de l'écran de jeu s'affichent des mini-cartes d'objectifs. Ces vignettes permettent de suivre l'avancement de l'objectif, jusqu'à l'accomplissement de celui-ci.

- ☞ Pour consulter le Journal de mission, qui contient tous vos objectifs, appuyez sur **L** ou cliquez sur le bouton Ma Collection puis cliquez sur l'icône du Journal de mission.

Ma Collection

Dans la fenêtre Ma Collection, vous avez accès à différentes informations, en fonction de la phase dans laquelle vous jouez :


- ☞ En phase Cellule, elle recense tous les éléments ramassés.
- ☞ En phase Créature, elle indique vos missions et tous les éléments ramassés.
- ☞ En phase Tribu, elle indique les missions et tous les outils et accessoires ramassés.
- ☞ En phase Civilisation, elle n'indique que vos missions.
- ☞ En phase Espace, elle indique les missions ainsi que les badges, les objets rares et les outils.

REMARQUE : certains onglets ne seront peut-être pas disponibles dans la phase que vous jouez.

- ☞ Pour fermer la fenêtre Ma Collection, cliquez l'icône en forme de X en haut à droite de l'écran.

Journal de Mission

Le Journal de mission vous permet d'accéder à des informations détaillées portant sur les objectifs et les missions en cours. Vous y trouverez également un historique de vos missions et de vos conquêtes.

- ☞ Pour supprimer une mission en phase Espace, sélectionnez-la dans la liste et cliquez sur l'icône en forme de poubelle .

Badges

L'onglet Badges reprend tous les badges que vous avez récoltés pour chaque grade atteint.

- ☞ Pour voir la liste des badges récoltés, cliquez sur le grade correspondant. Puis déplacez la souris sur le badge pour voir les informations.


Objets rares

L'onglet Objets rares recense tous les objets rares que vous avez trouvés au fil de vos aventures.

Les Outils

L'onglet Outils recense tous les objets récoltés dans les différentes phases du jeu. Il liste également les compétences qu'ils vous donnent. Pour obtenir plus d'informations sur un outil, sélectionnez-le.

Un peu d'histoire

La progression dans les différentes phases de *Spore* s'accompagne en parallèle de la constitution d'un historique personnel. Cliquez sur l'icône Historique  située au bout de la barre de progression pour voir les répercussions de vos actes et des choix que vous faites.

Ecran Historique

- 1 Comportement de la créature au fil du temps.
- 2 Etape/Epreuve
- 3 Cliquez pour l'historique des phases terminées.
- 4 Horloge
- 5 Cliquer pour fermer l'historique.
- 6 Utilisez l'ascenseur ou la molette de la souris pour afficher le reste de la barre chronologique
- 7 Vignette tendance
- 8 Compétences héritées



- ☞ Pour afficher/masquer l'historique, appuyez sur **T**.













Conséquences

Le grand jeu de l'évolution est ainsi fait que vos décisions et vos actions peuvent avoir des conséquences sur votre espèce quand celle-ci aura évolué. Votre passé de petite cellule influe, par exemple, sur les compétences de votre créature. Vos actions ont même des compétences très lointaines sur le futur de votre espèce.










A chaque stade de l'évolution, vous ferez des choix, et ces choix dessinent des tendances. Vos tendances vous permettent d'acquérir certaines compétences qui peuvent vous servir dans le futur. Pour chaque phase, ces compétences héritées s'affichent juste au-dessus de la barre de progression.

Le tableau ci-dessous indique les tendances qui peuvent se dégager lors des différentes phases ainsi que les compétences héritées que ces tendances peuvent débloquent lors des phases suivantes.







Phase Cellule

Tendance	Phase Créature Compétences héritées en	Phase Tribu Compétences héritées en	Phase Civilisation Compétences héritées en	Phase Espace Compétences héritées en
Carnivore : les cellules carnivores mangent surtout de la viande.	 Super rugissement	 Pièges	 Invulnérabilité	 Energétique
Herbivore : les cellules herbivores mangent surtout des végétaux.	 Chant des Sirènes	 Grand coup de frais	 Onde guérisseuse	 Amitié-discount
Omnivore : les cellules omnivores mangent de tout.	 Appel de troupes	 Poisson volant	 Bombe tactique	 Noble généraliste

Phase Créature

Tendance	Phase Tribu Compétences héritées	Phase Civilisation Compétences héritées	Phase Espace Compétences héritées
Prédatrices : les créatures prédatrices passent leur vie à chasser leurs proies. Ils auront plutôt tendance à provoquer l'extinction d'une espèce et pas à danser ni charmer.	 Bombes incendiaires	 Bombe puissante	 In corpore sano
Amicales : les créatures amicales sont toujours en quête d'amis et d'alliés. Rencontrer de nouvelles espèces, elles adorent ça.	 Feu d'artifice	 Diplo-Magique	 Comble du Malheur
Adaptables : les créatures adaptables ont autant d'amis que d'ennemis. Elles adaptent leurs choix à chaque situation.	 Seigneur des Bestiaux	 Corruption	 Vitesse folle

Phase Tribu

Tendance	Phase Civilisation Compétences héritées	Phase Espace Compétences héritées
Agressives : les tribus agressives veulent exterminer leurs concurrentes. Elles mènent des attaques et se livrent à des pillages de ressources.	 Bombe gadget	 Armurier
Amicales : les tribus amicales misent beaucoup sur le travail collectif. Par des alliances, ils mettent leurs ressources en commun et en tirent collectivement les fruits.	 Nuage noir	 Accueil chaleureux
Opportunistes : les tribus opportunistes agissent en fonction de la situation. Attaque ou alliance, c'est selon. Elles font des alliées redoutables, mais méfiance, tout de même.	 Avalanche publicitaire.	 Tarif colonial

Phase Civilisation

Tendance	Phase Espace Compétences héritées
Militaires : les civilisations militaires s'appuient sur la force de leur armement. Elles mobilisent toutes leurs ressources pour détruire d'autres nations.	✂ Sus aux Pirates
Economiques : les civilisations économiques pèsent sur les autres nations avec l'argent et les axes commerciaux. Le plus souvent, elles concluent des alliances intéressantes pour elles.	💰 A la Bonne Epice
Religieuses : les civilisations religieuses usent et abusent de mots et d'idées pour rallier les autres nations à leurs opinions.	🕯 Ami des Arbres

Phase Espace

En phase Espace, les tendances qui se dégagent du passé de votre race jouent un rôle qui se matérialisera par une philosophie déterminant votre aisance en certains domaines de l'exploration galactique. Cette philosophie détermine également le choix des outils que votre empire aura à sa disposition.

Ces outils sont disponibles dès votre accès à la phase Espace. Ils se trouvent parmi les outils de votre soucoupe. Ces outils se démarquent des autres par le trait spécial qui entoure l'icône correspondant à l'outil.

Cela dit, la philosophie de votre race n'est pas figée. Si vous croisez une autre race dont la philosophie vous intrigue, vous pouvez parfaitement adopter ses croyances. Acceptez une mission correspondant à la philosophie de cette race, et vous pourrez en changer.

Tendance	Phase Espace Compétences héritées
Ménestrel : les ménestrels sont en quelque sorte des bouffons cosmiques. Leurs blagues font le tour de la galaxie.	🎭 Berceuse
Ecologiste : les écologistes protègent la nature. Les espèces qui veulent exploiter et corrompre la galaxie doivent être exterminées.	🐞 Aspirateur d'espèces
Fanatisme : les Fanatiques considèrent que leurs croyances sont les seules qui valent. Ceux qui ne pensent pas comme eux ne méritent pas de vivre dans cette galaxie.	👹 Frénésie Fanatique
Diplomate : les diplomates sont des négociateurs. Ils résolvent les problèmes. La paix galactique est au prix d'un dialogue constant entre les différentes espèces.	🌌 Champ magnétique
Scientifique : les scientifiques ont un esprit logique et rationnel. La galaxie n'existe que pour être étudiée et comprise.	🔭 Onde de gravitation

Négociant : les négociants sont avant tout des spéculateurs. Ils ne se prosternent que devant le tout-puissant Sporefloz.	💰 Injection de cash
Chaman : pour les chamans, tout est dans tout... et réciproquement. Chacun détient sa propre part de galaxie.	🎫 Billet Aller-retour
Guerrier : les guerriers imposent leur loi. Ils ne demandent jamais d'autorisation. La galaxie est la récompense ultime pour le plus fort.	👹 Armée de Soutien
Vagabond : les vagabonds adorent l'idée même de la découverte. L'infini de la galaxie les réjouit : il y a tant de choses à vivre.	Aucune.
Chevalier : les chevaliers se battent pour le bon droit et non pour leur gloire personnelle. Ils n'auront de repos que lorsque la galaxie sera débarrassée du mal.	👤 Appel Mini-clone

Options

Depuis l'écran Galaxie ou en cours de jeu, vous pouvez accéder au menu Options en cliquant sur l'icône Options  en bas à gauche.

REMARQUE : les options Loupe et Bannissement ne sont pas accessibles en phase Cellule, ni dans les Ateliers, ni depuis l'écran Galaxie.

Paramètres

Le menu Paramètres vous permet de régler vos paramètres vidéo, audio, de jeu, de capture, vos préférences en ligne. Il contient également le générique du jeu. La plupart des options du menu Paramètres parlent d'elles-mêmes. Celles qui nécessitent d'autres explications figurent ci-dessous.

Paramètres vidéo

En fonction de votre configuration système, *Spore* détermine les paramètres graphiques offrant le meilleur compromis entre fluidité et qualité d'affichage. Si vous estimez toutefois que le jeu est un peu lent ou si vous souhaitez essayer d'autres paramètres, faites-le à l'aide de ce menu.

REMARQUE : tout changement de taille d'écran aura une influence sur la fluidité du jeu et nécessitera son redémarrage.

🔄 Pour rétablir les paramètres par défaut, cliquez sur PAR DEFAUT.

Paramètres de jeu et de capture

Le menu Paramètres de jeu & Aide permet d'afficher/masquer les didacticiels, les astuces, et d'activer/désactiver le défilement de bord d'écran.

Prise de photos

Spore vous permet de prendre des photos et de tourner des séquences vidéo dans le jeu ou dans le mode Essai des Ateliers Spore.

Pendant le jeu, vous pouvez prendre des photos statiques ou tourner des séquences vidéo se déroulant en pleine action.

Pour prendre une photo, appuyez sur la touche **C**. Le fichier .PNG généré se range dans le répertoire **Mes Documents (ou Documents)\My Spore Creations\Pictures**.

Séquences Vidéo

Pour tourner une séquence vidéo, appuyez sur la touche V pour lancer l'enregistrement et de nouveau sur **V** pour l'arrêter. Le fichier vidéo généré se range dans le répertoire **Mes Documents (ou Documents)\My Spore Creations\Movies**.

Pour en savoir plus sur la capture dans l'Atelier Spore, voir [Mode Essai à la p. 25](#).

Paramètres en ligne

Accédez à diverses options en ligne ou déconnectez-vous si vous voulez vous connecter sous un autre pseudo.

Invite au démarrage

Si cette option est sélectionnée, votre identifiant en ligne vous sera demandé au lancement de Spore.

Connexion à YouTube

Si cette option est sélectionnée, vous serez connecté automatiquement à YouTube en même temps qu'à Spore, ce qui vous permettra de poster des vidéos.

Contenus d'amis uniquement

Si cette option est sélectionnée, votre Sporepedia ne comprendra que des contenus provenant de vos amis en ligne.

Déchaînez votre créativité

Deux outils principaux vous permettent de déchaîner toute votre créativité et peupler votre univers Spore de créations incroyables. Les Ateliers Spore vous permettent de tout concevoir, de la simple cellule vivante à la soucoupe sophistiquée. Les Ateliers tribal, urbain et colonial permettent d'agencer au mieux votre tribu, votre ville ou vos colonies.

Ateliers Spore

Les Ateliers Spore sont en quelque sorte les boîtes à outils qui vous permettent de créer tout ce qui peut l'être dans *Spore*, des cellules aux soucoupes en passant par les créatures, etc. Les Ateliers Spore ont de nombreux éléments en commun, mais aussi leurs particularités. Vous pouvez y accéder depuis l'écran Galaxie, ou accéder en cours de jeu à l'Atelier correspondant à chaque phase quand vous jouez dans celle-ci.

Les Ateliers Spore vous permettent d'ajouter et d'enlever des éléments à vos créations pour l'adapter au mieux aux défis qui l'attendent. Essayez plusieurs éléments de différentes catégories pour trouver le bon compromis entre compétence, complexité et coût... que ce soit pour votre conquérant intergalactique ou votre microbe du Grand Bouillon originel.

Pour ouvrir un Atelier Spore en cours de jeu :

- En phase Cellule ou Créature, reproduisez-vous avec un autre membre de votre espèce.
- En phase Tribu, survolez la hutte tribale pour accéder à l'Atelier tribal.
- En phase Civilisation, survolez la Mairie pour accéder à l'Atelier urbain.
- En phase Espace, survolez une de vos Mairies coloniales pour accéder à l'Atelier colonial.

Vous pouvez aussi accéder à l'Atelier Spore de votre choix depuis la Sporepedia. Sélectionnez votre création *Spore* en cliquant dessus puis en cliquant sur le bouton Atelier qui apparaît. L'écran de l'Atelier des créatures qui suit présente quelques-uns des éléments communs à tous les Ateliers Spore.

Ateliers Spore

1	Catégories d'éléments
2	Options
3	Accéder à la Sporepedia (p. 62)
4	Fonds disponibles
5	Mode Conception (p. 16)
6	Mode Essai (si disponible) (p. 25)
7	Mode Coloriage (p. 18)
8	Barre de complexité
9	Barre d'état/santé et autres compétences
10	Zoom et rotation caméra
11	Nom de la création
12	Annuler/rétablir
13	Partager une nouvelle création/ Publier votre création sauvegardée dans la Sporepedia
14	Sauvegarder (à condition d'accéder à l'Atelier Spore depuis l'écran Galaxie)



- | | |
|----|--|
| 15 | Nouvelle création (à condition d'accéder à l'Atelier Spore depuis l'écran Galaxie) |
| 16 | Quitter sans sauvegarder |
| 17 | Sauvegarder la création et quitter |

En gros plan sur l'estrade, vous voyez votre création telle qu'elle sera envoyée dans le vaste monde sauvage.

Vous pouvez régler la perspective de la caméra sur votre création. Voir *ci-dessous*.

Commandes caméra des Ateliers Spore

Les commandes de la caméra sont simples. Ces commandes fonctionnent dans les trois modes des Ateliers Spore : Conception, Essai, et Coloriage.

Avec les boutons de l'interface :

- Tournez autour de votre création.
- Zoomez/dézoomez.

A la souris :

A l'aide du bouton droit de la souris, faites défiler l'arrière-plan pour faire tourner la caméra autour de la création.

Maintenez la touche **MAJ** et zoomez/dézoomez avec la molette de la souris.

Au clavier :

Utilisez les touches **+** et **-** pour zoomer ou dézoomer.

Utilisez les touches **,** et **;** pour faire tourner la caméra autour de la création.

Nommer ses créations

Pas question de laisser une création sans nom.

1. Cliquez dans la zone de texte « Nommez votre création » en bas et au centre de l'écran.
2. Dans l'info-bulle, entrez le nom de votre création.
3. Pour la décrire, écrivez une petite bio indiquant ses petites particularités.
4. Vous pouvez ajouter des mots-clés (bipède, à rayures, orange, à cornes, grassouillette, etc.) pour permettre aux autres joueurs de *Spore* de la retrouver rapidement. Dans le champ Etiquettes, entrez des étiquettes de un ou deux mots séparées par des virgules. Ce sont ces balises qui permettent aux autres joueurs de trouver vos créations sur le site www.spore.com (page d'accueil en anglais) ou dans la Sporepedia.
5. Pour fermer l'info-bulle, cliquez sur la flèche bas.

Sauvegarder ses créations

Vous pouvez sauvegarder une création depuis n'importe quel mode (Conception, Coloriage ou Essai). Si vous avez accédé à l'Atelier Spore depuis le jeu, cliquez sur l'icône Accepter pour sauvegarder votre création. Sinon, cliquez sur l'icône Sauvegarder pour sauvegarder la création et continuer à travailler son look. Cliquez sur l'icône Sauvegarder et quitter pour sauvegarder la créature et entrer dans la Sporepedia. Votre création est sauvegardée.

Vous pouvez retrouver vos créatures sauvegardées dans la Sporepedia dans Mes Créations, ou retrouver les fichiers associés aux créatures (dossier **Mes Documents** ou **Documents** \ **Mes Créations** \ **Créatures**).

REMARQUE : vous devez absolument donner un nom à votre créature et choisir son type de bouche avant de pouvoir la sauvegarder. Il faut bien qu'il mange, votre bébé.

REMARQUE : il est impossible de sauvegarder une création sous un nom déjà utilisé auparavant par un autre joueur.

- ☛ Si vous avez accédé à l'Atelier Spore depuis l'écran Galaxie, vous revenez à la Sporepedia. Votre nouvelle création se range dans Mes Créations.

Mode Conception

En mode Conception, vous pouvez ajouter et enlever des éléments de la palette des éléments disponibles. En cours de jeu, vous trouverez des éléments et vous en débloquent d'autres, qui pourront être ajoutés à votre création via l'Atelier Spore. Ces nouveaux éléments sont rangés dans la palette des éléments qui convient.

En haut à droite de l'écran de l'Atelier Spore, s'affichent les compétences de votre création. Survolez un élément pour voir les compétences qui y sont associées.

REMARQUE : les compétences et les soucoupes n'ont pas vraiment de « compétences ».

- ☛ Pour voir ce qu'apporte un élément (ainsi que son prix), survolez-le à la souris.

ASTUCE : les décisions prises pour une création dans une phase peuvent jouer sur le déroulement de toute la partie. Par exemple, si vous choisissez une bouche d'herbivore en phase Créature, votre créature restera herbivore par la suite.

- ☛ Pour concevoir une nouvelle création, faites **CTRL + N**.

Commandes de caméra

Utilisez les boutons de rotation ou maintenez le bouton gauche de la souris et tirez l'estrade pour tourner autour de votre créature.

Appuyez sur +/- ou maintenez la touche **MAJ** enfoncée et utilisez la molette de la souris pour zoomer/dézoomer sur votre créature.

Choisir un tronc

Pour commencer, sélectionnez un nouveau tronc en cliquant sur le bouton Nouvelle Création. Attention, si vous faites une modification, vous serez d'abord invité à faire une sauvegarde avant d'accéder au nouveau type de tronc et créer votre nouvelle créature.

Palette d'éléments

Pour choisir une catégorie d'éléments (bouches, yeux, détails, etc.) cliquez sur l'icône correspondante en haut de la palette des éléments située sur la gauche de l'écran.

Palette des éléments	
1	Cliquer pour ouvrir la catégorie
2	Élément disponible
3	Élément indisponible (trop cher)
4	Nouvel élément

En mode Conception, la catégorie d'éléments sélectionnée s'affiche sur le côté gauche de l'écran. Dans chaque catégorie, les éléments disponibles sont affichés en détail, tandis que les éléments indisponibles n'apparaissent que sous forme de contours. Les éléments qui n'étaient pas disponibles lors de votre dernière visite dans l'Atelier Spore sont surlignés. Dans les différentes catégories, les éléments disponibles mis en avant sont les meilleurs ou les plus chers.

Ajouter des éléments

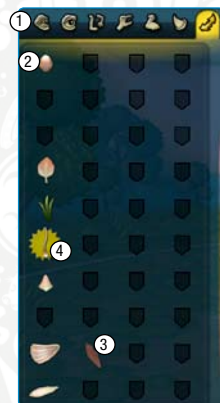
1. Cliquez et tirez l'élément disponible de la palette vers un endroit précis de votre création. Dès que vous tirez l'élément, son coût est déduit de votre budget total.
2. Si vous placez l'élément sur l'axe central de votre création, un seul élément sera rajouté. Si vous l'avez décentré, deux éléments de même valeur sont ajoutés.
3. Pour placer l'élément à l'endroit sélectionné, relâchez le bouton de la souris.
4. La santé et les compétences de la créature sont modifiées en fonction des nouveaux éléments placés.
5. Après avoir ajouté un élément, vous pouvez régler sa taille, la faire tourner ou changer sa position sur votre création. Voir [Modifier des éléments p. 18](#).

Pour annuler le placement d'un élément, renvoyez-le dans la palette des éléments.

Ajouter des éléments coûte de l'argent et rend votre création plus complexe.

Le Budget

Concevoir une création parfaitement adaptée aux défis qui l'attendent, c'est un art à part entièrement... et c'est amusant ! Pour bien comprendre le compromis entre compétence et coût, essayez toutes sortes d'éléments dans l'Atelier Spore.



REMARQUE : le coloriage d'une création ne coûte rien. Pas moyen d'y consacrer un budget spécifique.

- ☞ Au cours d'une phase, vous pourrez accéder à l'Atelier Spore à volonté pour apporter des modifications à votre création. N'oubliez pas qu'en concevant votre création, vous pouvez revendre des éléments et récupérer son prix initial.

- ☞ Et si vous faites une erreur, vous pouvez toujours la corriger. Voir [Annuler/Rétablir à la p. 21](#).

Dans tous les Ateliers Spore, votre création ne doit pas excéder un certain niveau de complexité. Ajouter des éléments complexifie votre création. Il existe une complexité



maximale au-delà de laquelle vous ne pouvez plus ajouter d'élément.

- ☞ En fonction de la phase, vous pouvez dépenser de l'ADN, des Sporeflouzes ou d'autres types de monnaie pour acheter de nouveaux éléments. En mode Conception, le budget dont vous disposez s'affiche en bas de la palette des éléments.




Enlever des éléments

1. Cliquez et retirez l'élément de votre création. Vous pouvez aussi cliquer sur l'élément et appuyer sur la touche **RETOUR** ou **SUPPR**.
2. L'élément est enlevé. La vente de l'élément rehausse votre budget, et la santé et les compétences de votre création sont recalculées selon la nouvelle configuration.

Modifier des éléments

Après avoir ajouté un élément à votre création, vous pouvez en modifier la taille, l'orientation et même la forme. Apprenez à manier les éléments dans l'Atelier Spore pour mieux comprendre leur fonctionnement. Pas d'inquiétude, vous pouvez toujours annuler vos changements. Voir [Annuler/Rétablir à la p. 21](#).

- ☞ Pour manipuler un élément, sélectionnez-le. Des poignées de modification, de couleur bleue, s'affichent et peuvent être manipulées.

-  Cliquez et utilisez les flèches de réglage sur tout l'élément pour en modifier la hauteur, la largeur, la longueur ou pour en changer la courbure.
-  La sphère de position indique dans quel sens l'élément est tourné. Pour changer de sens, cliquez et orientez la sphère de position.
-  Cliquez et orientez l'anneau de rotation pour faire tourner l'élément.

Taille des éléments

Pour modifier la taille d'un élément, sélectionnez-le et utilisez la molette de défilement ou appuyez sur les touches Flèche **Haut** et Flèche **Bas**.

Mode Coloriage

En mode Coloriage, vous pouvez peindre des éléments ou toute votre création grâce à des palettes de couleurs, de textures et des thèmes. Mettez donc un peu de couleur dans sa vie.

- ☞ Pour accéder au mode Coloriage, cliquez sur l'icône en forme de pinceau en haut de l'écran. La palette des couleurs s'affiche sur la droite de l'écran.

Coloriez votre créature selon trois méthodes :

1. Choisir un style.
2. Utilisez la fonction Colorier comme pour copier le style de coloriage d'une de vos précédentes créations.
3. Utilisez le mode Pinceau pour appliquer des textures spécifiques et les couleurs de votre choix, sur trois couches : couche de base, intermédiaire et finale.

Mode Coloriage

- 1 Styles complets
- 2 Styles partiels
- 3 Mode Pinceau
- 4 Couleurs disponibles
- 5 Styles disponibles
- 6 Cliquez pour voir les autres thèmes
- 7 Couleur choisie pour la couche (Ateliers des bâtiments, des véhicules et des soucoupes uniquement)
- 8 Style choisi pour la couche (Ateliers des bâtiments, des véhicules et des soucoupes uniquement)



Colorier par styles complets

Vous pouvez colorier toute votre création en une seule fois. Dans l'onglet Styles complets, vous pouvez cliquer sur un des thèmes affichés pour colorier entièrement votre création.

Styles complets


- 1 Styles sélectionné
- 2 Cliquer sur les flèches pour afficher d'autres styles



Colorier comme

Vous pouvez colorier votre création en suivant le modèle d'autres créations aperçues dans la Sporepedia.

Pour peindre votre création selon un modèle existant :

1. Cliquez sur l'onglet Mode Pinceau.
2. Cliquez sur l'option Colorier comme dans la palette des Styles complets pour accéder à la Sporepedia.
3. Sélectionnez la création dont vous voulez copier le style de coloriage. Cliquez sur l'icône Accepter .
4. Vous revenez au mode Coloriage. Votre création adopte le style de coloriage de votre sélection de la Sporepedia.

Couches de peinture

Dans l'onglet Styles partiels, vous pouvez sélectionner les thèmes et les couleurs des différentes couches de votre création. Vous pouvez choisir un thème et une couleur pour chaque couche. Nous vous conseillons de choisir d'abord le style, puis la couleur.

Styles partiels

- | | |
|---|---|
| 1 | Cliquez pour ouvrir la palette des autres couches |
| 2 | Cliquez pour appliquer le thème à la couche active |
| 3 | Cliquez pour changer la couleur du thème appliqué |
| 4 | Cliquez sur les flèches pour afficher d'autres thèmes |



Pour appliquer des couches :

Chaque création possède en général trois couches de coloriage : couche de base, couche intermédiaire et couche finale. En fonction de l'Atelier Spore dans lequel vous vous trouvez, ces couches portent des noms différents.

Base	Déterminent le style et la couleur principale de la créature.
Intermédiaire	La couche intermédiaire est appliquée sur la couche de base.
Finale	La couche finale, comme son nom l'indique, ajoute la touche finale ! Les styles sont très variés.

1. Cliquer sur l'onglet Thèmes partiels.
2. Cliquez pour colorier la couche. Sélectionnez d'abord la couche de base.
3. Choisissez le thème partiel à appliquer à la couche sélectionnée. Utilisez les flèches pour parcourir tous les thèmes disponibles. Cliquez sur le thème désiré : votre création est mise à jour.
4. Si vous le souhaitez, sélectionnez une autre couleur dans la palette contextuelle. Cliquez et maintenez la couleur pour voir un nuancier de la couleur sélectionnée. Cliquez sur la nuance préférée.
5. Refaites l'opération pour les deux autres couches (Intermédiaire et Finale).

Mode Pinceau

En mode Pinceau (indisponible dans les phases Cellule et Créature), vous pouvez appliquer des couleurs ou des motifs sur certaines zones de votre création.

Mode Pinceau

- | | |
|---|--|
| 1 | Cliquez sur ce motif pour appliquer une couleur unie. |
| 2 | Motif sélectionné |
| 3 | Cliquez pour changer la couleur du motif appliqué. |
| 4 | Cliquez sur les flèches pour afficher d'autres motifs. |
| 5 | Rétablir la couleur d'origine du style |



Annuler/Rétablir

Vous faites une erreur dans un Atelier de Spore ? Pas d'inquiétude, vous pouvez rétablir vos derniers choix.

- Pour annuler un changement, cliquez sur la flèche pointant vers la gauche située tout en bas à gauche de l'Atelier Spore.
- Pour rétablir le dernier choix, cliquez sur la flèche qui pointe vers la droite.

Partager ses créations

Vous pouvez partager vos créations avec les joueurs de *Spore* du monde entier. Vous pouvez envoyer directement vos créations à vos amis ou à votre famille ou la présenter à la communauté *Spore* par Internet, via le site www.spore.com (page d'accueil en anglais).

- Vous pouvez aussi partager directement depuis l'Atelier Spore ([p. 14](#))
- Vous pouvez également partager les photos et les vidéos de votre créature prises dans l'Atelier Spore. Pour en savoir plus, voir [Prendre des photos à la p. 26](#).

Publier sa création sur Spore.com

Avant de publier votre création, vérifiez que vous y avez associé des étiquettes qui permettront aux autres joueurs de la retrouver facilement. Voir [Nommer ses créations à la p. 16](#).

- Il serait peut-être bon d'inclure votre création dans un Sporecast personnel regroupant les contenus que vous avez créés. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Sporepedia, p. 62](#).

1. Dans la Sporepedia, cliquez sur MES CREATIONS sur la gauche de l'écran.
2. Sélectionnez la création à publier.
3. Cliquez sur l'icône Partager .
4. Votre création est publiée sur le site www.spore.com (page d'accueil en anglais).

Envoyer ses créations par e-mail à ses amis

Si vous ne voulez pas que toute la communauté *Spore* voie votre création, ne la publiez pas et envoyez-la par e-mail à des destinataires choisis. Pour envoyer vos créations à vos amis :

1. Sur votre disque local, allez dans le répertoire suivant : **Mes Documents** (ou **Documents**)\ **Mes Créations**\Créatures.

REMARQUE : le chemin de répertoire indiqué ci-dessus est l'emplacement par défaut de vos créations *Spore* dans Windows. Si vous n'avez pas accepté les emplacements par défaut, le chemin est différent.

2. Sélectionnez la catégorie qui contient la création à envoyer par e-mail.

- Repérez le fichier .PNG de votre création. Envoyer ce fichier par e-mail.
- Pour travailler sur une création reçue par e-mail, sauvegardez le fichier .PNG sur votre Bureau.

REMARQUE : pour utiliser la création dans le jeu, sauvegardez le fichier .PNG dans le répertoire indiqué ci-dessus. Au prochain lancement de *Spore*, la création se rangera dans la Sporepedia dans l'onglet Toutes.

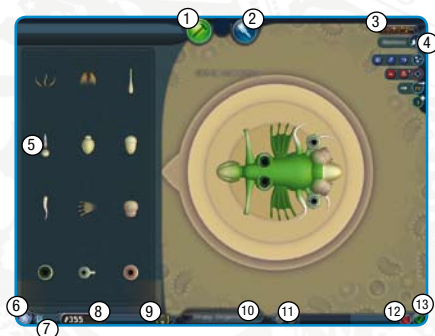
Atelier des Cellules

Dans l'Atelier des Cellules, vous devez ramasser des éléments issus d'autres cellules ou de bouts de météorite. Les points ADN gagnés en mangeant peuvent être investis dans des éléments qui améliorent les compétences de votre cellule. L'opération se fait dans l'Atelier des Cellules.

En phase Cellule, vous pouvez à tout moment appeler votre moitié, grâce au bouton Cri d'amour. Peu après le cri, votre moitié vous répond. Nagez jusqu'à elle et cliquez dessus. Après une charmante parade nuptiale, un oeuf est pondu et vous accédez à l'Atelier des Cellules.

Atelier des Cellules

- Mode Conception (p. 17)
- Mode Coloriage (p. 19)
- Jauge de complexité
- Compétences des cellules et niveaux
- Éléments disponibles
- Options
- Sporepedia
- Points ADN actuels
- Commandes caméra
- Cliquez pour renommer votre cellule
- Annuler/Rétablir
- Fermer l'Atelier des Cellules sans sauvegarder
- Sauvegarder la cellule et fermer l'Atelier des Cellules



L'ajout d'éléments à votre cellule lui donne de nouvelles compétences ou améliore celles qu'elle a déjà. Les compétences de votre cellule apparaissent en haut à droite de l'Atelier des Cellules.

- Si l'élément est rouge au moment où vous voulez le placer, c'est que vous ne pouvez pas le mettre à cet endroit précis.

REMARQUE : pour tout savoir sur les éléments disponibles dans l'Atelier des Cellules (bouches, yeux, armes, etc.), consultez le Guide Spore en cours de jeu.

Le Régime

Le type de bouche que vous choisissez détermine le régime de votre créature. Ce choix est capital dans la façon de jouer à *Spore*. Si vous sélectionnez une bouche filtrante, votre créature sera herbivore et ne pourra manger que des végétaux. Les carnivores, eux, doivent manger de la viande, tandis que les omnivores mangent de tout.

Atelier des Créatures

Atelier des Créatures

- Menu éléments
- Mode Conception (p. 16)
- Mode Essai (p. 25)
- Mode Coloriage (p. 18)
- Jauge de complexité
- Compétences des créatures et niveaux
- Éléments disponibles
- Éléments indisponibles (trop chers)
- Options
- Points ADN actuels
- Commandes caméra (p. 16)
- Cliquez pour renommer votre créature
- Annuler/rétablir
- Annuler les changements
- Sauvegarder cellule et fermer l'Atelier Spore



REMARQUE : si vous venez d'émerger, il est bon de laisser de côtés flagelles et hadrons, certes si utiles dans le Grand Bouillon originel, et d'adopter une bonne paire de pattes pour gagner la terre ferme. L'Atelier des Créatures de départ ne possède pas tous les éléments repris sur l'écran de l'Atelier des Créatures présenté ci-dessus.

- Si vous commencez une partie directement en phase Créature depuis l'écran Galaxie, vous pouvez accéder tout de suite à l'Atelier Spore. Cliquez sur EN CREEER UNE dans la Sporepedia.
- Pour d'autres trucs et astuces concernant l'Atelier des Créatures, consultez le Guide Spore en cours de jeu.

Catégories d'éléments

Dans l'Atelier des Créatures, la palette des éléments possède de nombreuses catégories, regroupant chacune toute une gamme d'éléments.

- ☛ Pour afficher une catégorie d'éléments, cliquez sur l'icône en forme de marteau pour ouvrir le mode Conception. Vous pouvez survoler chaque icône en haut à gauche de l'écran pour voir les différentes catégories d'éléments. Pour sélectionner une catégorie, cliquez sur son icône.

Chaque élément permet d'ajouter ou d'améliorer différentes compétences. Pour voir quelles sont les compétences concernées par un élément, survolez l'élément à l'aide de la souris.

Membres

Vous devrez peut-être changer la position du tronc pour que les membres soient ancrés au bon endroit. Faites tourner votre créature (face à vous ou de dos) pour rapprocher ou éloigner ses membres de son corps. Pour faire monter ou descendre un membre par rapport au corps, mettez la créature de profil.

- ☛ Pour changer la taille d'une articulation, cliquez dessus et faites défiler la molette de la souris.

Mains et pieds

Au bout de chaque membre, il y a une main ou un pied qui peut être éventuellement remplacé(e). L'extrémité d'un bras ou d'une jambe est le seul endroit qui puisse accueillir un pied ou une main.

- ☛ Pour remplacer un pied ou une main, cliquez et « détachez »-le du membre de votre créature. L'élément est retiré, et vous récupérez vos points ADN. Vous pouvez alors ajouter votre main ou votre pied préféré.

Dessiner la colonne

Dans l'Atelier des Créatures, vous pouvez modifier la taille, la forme et l'angle de la colonne vertébrale. Pour afficher les vertèbres de la colonne de votre créature, cliquez sur le tronc. Les poignées d'ajustement apparaissent à chaque extrémité de la colonne.

Rallonger

- ☛ Pour rallonger le tronc en ajoutant des vertèbres, cliquez et tirez une poignée dans le sens de la colonne. Vous pouvez raccourcir le tronc en ramenant la poignée dans le sens opposé.

REMARQUE : si vous raccourcissez trop le corps d'une créature, les éléments dont elle dispose se déplacent mais reviennent là où vous vouliez les placer si vous rallonger le tronc. Si la créature possède un membre, la colonne ne pourra être rétrécie au-delà de la colonne, et le membre prendra une couleur rouge.

Courber le corps

- ☛ Pour courber l'extrémité du tronc, cliquez et tirez une poignée en l'éloignant de l'axe de la colonne.
- ☛ Pour courber la colonne, cliquez sur une vertèbre et ajustez-la. Faites ensuite vos réglages vertèbre par vertèbre.

Taille des éléments et du corps

Ajustez les proportions de chaque élément à l'aide de la souris. Sélectionnez un élément et augmentez ou diminuez ses proportions à l'aide de la molette.

- ☛ Pour redimensionner le tronc, survolez la vertèbre située à la hauteur de l'endroit où vous souhaitez élargir ou affiner le tronc. Puis utilisez la molette de défilement ou appuyez sur les touches fléchées Haut et Bas. La largeur du tronc se modifie à la hauteur de la vertèbre sélectionnée.

Outils supplémentaires

Poignées de modification supplémentaires

Vous pouvez accéder à des poignées de modification supplémentaires après avoir placé un élément sur votre créature. Pour cela, sélectionnez cet élément en appuyant sur la touche **TAB**. Des poignées spéciales de modification apparaissent et vous permettent d'affiner le placement de chaque élément.

Clonage d'éléments

Pour cloner un élément qui existe déjà sur votre création, sélectionnez-le et appuyez sur **ALT**. Le coût de l'élément est déduit de votre budget global.

- ☛ Dans le cas d'un élément situé le long de l'axe de votre création, éloignez-le de cet axe pour créer une copie de cet élément de l'autre côté de la création. Le fait de copier un élément ne coûte rien.

Commandes de membres avancées

- ☛ Pour enlever une partie d'un membre, appuyez sur la touche **CTRL** et cliquez entre deux articulations. Vous ne pouvez pas retirer d'épaule ou de hanche.
- ☛ Pour rattacher un membre aux articulations disponibles d'un membre sur le tronc de votre créature, appuyez sur la touche **CTRL** et amenez le membre au point désiré.

Mode Essai

Mode Essai

- | | |
|---|-----------------------------------|
| 1 | Cliquez pour entrer en Mode Essai |
| 2 | Diaporama |
| 3 | Prendre des photos |
| 4 | Créer un avatar animé |
| 5 | Filmer |
| 6 | Lire des animations |
| 7 | Changer d'arrière-plan |
| 8 | Voir les bébés |
| 9 | Commandes caméra |



Le mode Essai vous permet d'avoir un aperçu de votre créature avant de quitter l'Atelier des Créatures. Admirez votre créature sous tous les angles : faites-la poser, se retourner, sauter, rigoler, etc.

- ☛ Pour accéder au mode Essai, cliquez sur l'icône qui a la forme de deux pattes en haut de l'Atelier Spore.

Déplacements

Pour faire évoluer votre créature dans la zone Essai, cliquez sur un endroit précis. Votre créature s'y rend en gambadant.

- 👁 Pour que votre créature s'y rende en courant, faites un double-clic sur un endroit précis.
- 👁 Cliquez sur le sifflet pour attirer l'attention de votre créature.

Lire des animations

Cliquez sur l'icône Actions 🎮 pour accéder aux options de déplacement. Dans le volet des animations, vous pouvez avoir un aperçu de la façon de danser, de répondre ou de réagir.

Arrière-plan

Vous pouvez changer l'arrière-plan à volonté. Cliquez sur l'icône d'arrière-plan 🖼 pour voir tous les arrière-plans disponibles dans la zone Essai.

- 👁 L'arrière-plan noir vous permet, comme son nom l'indique, d'afficher votre créature sur un fond noir. Vous pouvez utiliser cet arrière-plan pour immortaliser votre créature en gros plan.

Les Bébés

Pour voir la version « bébé » de votre créature, cliquez sur l'icône bébés 👶. Les bébés imitent votre créature, tout en se trompant de temps en temps. Vous pouvez afficher jusqu'à trois bébés simultanément.

- 👁 Pour faire disparaître un bébé, cliquez à nouveau sur son icône.

Photos

📷 Vous pouvez prendre des photos de votre créature en action. Cliquez pour prendre une photo.

Après le flash, la photo est rangée dans le dossier **Mes Documents** (ou **Documents**)\Mes Créations\Images.

Changer la résolution des photos

Vous pouvez changer la résolution de vos photos. Dans le menu Paramètres, vous pouvez choisir votre résolution : faible, moyenne ou grande.

Gérer ses photos

🖼 Après avoir pris quelques photos, gérez-les grâce au Diaporama.

Le Diaporama vous permet de voir toutes les photos prises. Elles sont regroupées dans un ou plusieurs « négatifs ».

- 👁 Pour voir d'autres séries de photos, cliquez sur les flèches en bas du Diaporama.
- 📧 Pour envoyer une photo par e-mail, cliquez dessus.

Votre Diaporama a une capacité de 99 photos. Si vous atteignez cette limite, vous pouvez ranger vos photos dans un autre répertoire ou les effacer pour libérer de l'espace.

🖼 Cliquez pour archiver ou effacer toutes les photos.

- 👁 Cliquez sur ARCHIVER TOUT pour déplacer vos photos dans un répertoire de sauvegarde à l'intérieur du répertoire des photos de *Spore*.

Cartes postales

Envoyez une carte postale *Spore* à un ami ! Vous pouvez envoyer une carte postale photographique à un ami depuis le Diaporama.

Pour envoyer une photo par e-mail :

1. Dans le Diaporama, cliquez sur la photo à envoyer.
2. Entrez votre adresse e-mail et celle de votre ami.
3. Ajoutez un message à la carte postale.

4. Pour envoyer l'e-mail, cliquez sur l'icône en forme d'enveloppe.
5. Pour effacer une image seule, cliquez sur l'icône en forme de poubelle 🗑.
6. Pour archiver l'image dans le répertoire de sauvegarde, cliquez sur l'icône en forme de disque 💾.

Réaliser des vidéos

Vous pouvez capturer des séquences de votre création en action dans la zone Essai. Ces séquences, pour votre plus grande joie, sont sauvegardées sur votre ordinateur.

- 📺 Cliquez pour commencer à filmer. Choisissez les animations que votre créature doit réaliser.
- 👁 Cliquez à nouveau pour arrêter de filmer.

Les séquences ne peuvent pas durer plus de 2 minutes.

Dès que la caméra s'arrête de tourner, votre séquence est sauvegardée dans le répertoire

Mes Documents (ou **Documents**)\Mes Créations\Images.

Changer la résolution de la vidéo

Vous pouvez changer de résolution vidéo dans les Paramètres de jeu.

REMARQUE : les séquences tournées en haute résolution occupent davantage d'espace disque.

Envoyer ses vidéos sur YouTube

Après la sauvegarde du film sur votre ordinateur, vous pouvez l'envoyer immédiatement vers YouTube®. Cliquez sur ENVOYER.

REMARQUE : pour pouvoir envoyer une vidéo, vous devez posséder un compte Spore et vous connecter à votre compte YouTube.

Avatars animés

Vous pouvez capturer des avatars animés de votre créature en mouvement. Ces mini séquences sont sauvegardées dans votre ordinateur. Les fichiers .GIF peuvent être envoyés vers des sites Internet qui acceptent les avatars animés.

- 📺 Cliquez pour sauvegarder une animation de votre créature sur le disque dur.

Votre avatar animé est sauvegardé dans le répertoire **Mes Documents** (ou **Documents**)\My Spore Creations\AnimatedAvatars.

Magasins

A partir de la phase Tribu, votre créature ne sera pas forcément ravie de gambader toute nue ! Les Magasins tribal, urbain et colonial permettent de l'habiller et de l'accessoiriser.

- 👁 Pour équiper votre créature en cours de jeu, accédez au Magasin correspondant à la phase en cours en cliquant l'onglet Accessoires du Magasin puis cliquez sur le bouton Ajouter situé sous votre villageois ou votre citoyen :
- 👁 En phase Tribu, survolez la hutte tribale pour accéder à l'Atelier tribal.
- 👁 En phase Civilisation, survolez la Mairie pour accéder à l'Atelier urbain.
- 👁 En phase Espace, survolez une de vos Mairies coloniales pour accéder à l'Atelier colonial.

Mode Conception du Magasin

En mode Conception, vous pouvez ajouter ou enlever des accessoires à votre créature. Survolez l'élément convoité pour voir ses propriétés, par exemple au combat. Certains plastrons contiennent ainsi des poches qui vous rendent plus efficace à la cueillette. Pour ajouter un élément à la tenue, cliquez et glissez l'élément à l'endroit désiré sur la créature. Pour en savoir plus, voir [Ajouter des éléments à la p. 17](#).

En mode Coloriage, vous pouvez appliquer des thèmes complets ou des thèmes partiels à votre nouvel accessoire.

Budget complexité de la tenue

En ajoutant des éléments à votre tenue, la barre de complexité de votre tribu se remplit. Située en haut à droite de l'écran, cette barre indique la complexité générale de votre accoutrement tribal. Vous ne pouvez pas excéder une certaine complexité.

Atelier des Bâtiments

En phase Civilisation, l'Atelier urbain vous permet de créer les infrastructures et la flotte qui vous permettra de transformer votre ville en empire planétaire. Créez des bâtiments en tous genres qui reflètent la puissance et l'influence de votre ville, ainsi que des véhicules au compromis idéal entre vitesse, état et puissance offensive.

En plus de la création et de l'achat de bâtiments et de véhicules, l'Atelier urbain vous permet également de décorer votre ville, de créer un hymne, d'accéder au Magasin urbain pour bien placer les bâtiments les uns par rapport aux autres.

Pour en savoir plus sur [l'Atelier urbain](#), voir à la p. 33.



L'Atelier des Bâtiments vous permet de construire des bâtiments pour votre ville, comme par exemple votre Mairie. Chaque type de bâtiment joue un rôle dans le fonctionnement de la ville. Cela ne vous empêche pas d'en modifier la taille, la forme et les couleurs comme bon vous semble. Pour pouvoir être sauvegardé, un bâtiment doit comprendre trois blocs et avoir un nom.

☛ Pour ouvrir l'Atelier des Bâtiments, cliquez sur votre Mairie.

Il existe plusieurs catégories de bâtiments à créer : Mairie, Maison, Complexe de loisirs, Usines et Tourelles. Voir [Urbanisme à la p. 33](#) pour en savoir plus.

Mairie

Toute ville possède en son centre une Mairie. C'est le coeur de la ville. Si votre Mairie est détruite, toute la ville tombe avec.

Mode Conception de l'Atelier des Bâtiments

L'accès à l'Atelier des Bâtiments se fait en mode Conception, où des blocs peuvent être ajoutés à votre bâtiment. Le long du bord supérieur gauche de l'écran, choisissez une icône pour ouvrir l'une des catégories suivantes : Toits, Corps, Raccords, Fenêtres, Portes, Détails, Fonctions.

REMARQUE : les bâtiments ne sont limités ni en hauteur ni en largeur.

Blocs

Tout bloc ajouté à un bâtiment peut être modifié à l'aide de poignées. Cliquez sur le bloc pour l'afficher. Voir [Modifier des éléments à la p. 18](#).

☛ Pour retirer un bloc, sélectionnez le bloc et appuyez sur **SUPPR** ou **RETOUR**. Ou cliquez et emmenez-le hors du bâtiment.

Vous pouvez également empiler des blocs ou les faire se croiser. Pour que des blocs se croisent, tirez un bloc jusque dans un autre. Pour empiler des blocs, mettez-le complètement au-dessus d'un autre. Ils s'empileront automatiquement.

Alignement

Les portes et les fenêtres peuvent s'aligner automatiquement. Par exemple, après avoir placé une fenêtre ou une porte, toutes les fenêtres et les portes placées par la suite s'alignent sur la première. Si le point d'alignement de la porte ou de la fenêtre ne convient pas, il vous suffit de la déplacer où vous voulez.

Orientation

Après avoir placé un élément, vous pouvez l'orienter selon certains axes.

- ☛ Pour mettre un élément à la verticale, maintenez la touche **CTRL** en cliquant sur un élément et orientez-le à la souris.
- ☛ Pour déplacer un élément par rapport à l'estrade, maintenez la touche **MAJ** enfoncée tout en cliquant sur un élément et orientez-le à la souris.

Les poignées de modification avancées

Après avoir placé un bloc sur votre bâtiment, vous pourrez le modifier à l'aide de poignées spéciales de modification.

- ☛ Pour utiliser les poignées avancées, cliquez sur l'élément et appuyez sur la touche **TAB**. Ces poignées vous permettent de mieux contrôler le placement de vos blocs.

Copier des blocs

Vous pouvez copier des éléments à l'aide de la touche **ALT**. Voir [Modifier des éléments à la p. 18](#).

Complexité et Budget

Chaque bloc ajouté est soustrait de votre budget blocs et rend votre bâtiment plus complexe. Si vous manquez de points bloc, vous ne pouvez plus ajouter de blocs tant que vous n'en aurez pas enlevé. En haut à droite figure la complexité de votre bâtiment. Plus vous ajoutez de blocs, plus le bâtiment est complexe. Vous risquez de ne pas pouvoir ajouter de bloc à un bâtiment déjà très complexe.

Mode Coloriage des Bâtiments et des Véhicules

En mode Coloriage, vous pouvez appliquer des couleurs et des styles pour décorer votre bâtiment selon votre goût. Pour des informations générales sur le coloriage, voir [Mode Coloriage à la p. 18](#).

En haut à droite de l'écran se trouvent les icônes correspondant aux différentes façons de colorier votre bâtiment :

- Styles complets** Cliquez sur un style à appliquer à votre bâtiment. Celui-ci est totalement colorié.
- Styles partiels** Coloriez votre bâtiment par couches selon votre goût. Voir [Peindre par couches à la p. 20](#).
- Mode Pinceau** Ce mode vous permet de personnaliser la couleur et la texture des différents blocs. Voir [Mode Pinceau à la p. 20](#).

- ☛ Si vous commettez une erreur, utilisez le bouton Annuler en bas à droite de l'écran pour la corriger.

La Sporepedia vous donne également accès à des styles de coloriages et à des motifs créés pour d'autres créations. Vous pourrez les appliquer à votre bâtiment. Vous pouvez par exemple colorier votre bâtiment suivant le modèle d'un véhicule déjà créé. Voir [Colorier comme... à la p. 19](#).

Colorier plusieurs éléments ou plusieurs zones

Chaque bloc est composé de deux zones. Les touches **CTRL** et **MAJ** vous permettent de contrôler les zones que vous voulez colorier.

MAJ Vous permet de colorier toutes les zones du bloc mises en surbrillance à l'aide de votre curseur.

CTRL Vous permet de colorier certaines zones sur plusieurs blocs simultanément. La touche **CTRL** vous donne deux possibilités :

Pour colorier la même zone sur tous les blocs, appuyez sur **1** puis maintenez la touche **CTRL** enfoncée et survolez la zone du bloc que vous voulez colorier. Pour colorier la même zone sur des blocs de même type, appuyez sur **2** puis maintenez la zone **CTRL** enfoncée et survolez la zone du bloc que vous voulez colorier.

Pipette

La pipette permet de sélectionner des couleurs, des textures et des motifs et de les appliquer à d'autres parties de votre bâtiment. Utilisez les commandes qui suivent pour activer la pipette et prélever la couleur, la texture ou les deux.

Seulement la couleur Appuyez sur **3**. Maintenez **ALT**. Sélectionnez un bloc colorié.

Seulement la texture Appuyez sur **4**. Maintenez **ALT**. Sélectionnez un bloc colorié.

Couleur et texture Appuyez sur **5**. Maintenez **ALT**. Sélectionnez un bloc colorié.

Ateliers des Véhicules

L'Atelier des Véhicules vous permet de concevoir des véhicules vous permettant d'atteindre vos objectifs stratégiques. Vous pouvez créer des véhicules terrestres, maritimes et aériens (voir ci-dessous) en phase Civilisation et des véhicules coloniaux et des soucoupes ([voir à la p. 31](#)) en phase Espace.

REMARQUE : les véhicules coloniaux apparaissent automatiquement quand votre colonie spatiale se développe. Vous pouvez créer et personnaliser vos véhicules coloniaux sur chaque planète.

Véhicules terrestres, maritimes et aériens

☛ Pour ouvrir l'Atelier des Véhicules en cours de jeu, cliquez sur votre Mairie.

Au début de la phase Civilisation, vous disposez d'un budget blocs fixe qui vous sert à construire votre premier véhicule.

Vous pouvez créer des véhicules économiques, militaires ou religieux dans chacune des catégories suivantes :

REMARQUE : en début de phase Civilisation, vous n'avez pas accès à la conception de véhicules aériens. Vous gagnez d'autres types de véhicules quand vous faites la conquête d'autres villes.

Terrestres Rien de tel qu'un véhicule roulant pour explorer le terrain et s'approprier des gisements d'Epice.

Maritimes Un véhicule maritime est très utile pour lancer des assauts sur les villes côtières.

Aériens La ville qui conquiert les airs la première prend un avantage décisif. Si vous contrôlez les cieux, la conquête du monde n'est pas loin.

Stats véhicules

En concevant votre véhicule, songez aux conséquences qu'aura l'ajout d'un élément sur certaines de ses statistiques. Tout est question d'équilibre : si vous ajoutez un élément vous permettant d'aller plus vite, vous sacrifierez peut-être un peu de puissance.

Etat

L'importance des dégâts qu'un véhicule peut encaisser avant d'être détruit.

Puissance

Sur un véhicule militaire, la puissance détermine les dégâts qu'il est capable d'infliger à une cible. Sur un véhicule économique, la puissance détermine la quantité d'Epice qu'il peut transporter et l'efficacité de son influence sur le rachat d'une ville. Sur un véhicule religieux, elle détermine la vitesse à laquelle une ville est convertie et à laquelle les véhicules ennemis sont neutralisés.

Vitesse

La vitesse à laquelle un véhicule peut se déplacer.

Catégories d'éléments

Pour chaque type de véhicule, vous pouvez ajouter des éléments dans les catégories suivantes. Pour voir ce qu'un élément peut apporter, survolez-le.

Carrosseries

La catégorie Carrosserie recense les châssis disponibles.

Cockpits

Sélectionnez le cockpit qui convient à votre véhicule pour augmenter son état, sa vitesse ou les deux.

Terre/Mer/Air

Cette catégorie contient des éléments spécifiques au type de véhicule que vous concevez.

Culturel/Militaire/ Diplomatique

Cette catégorie contient des armes spécifiques à la stratégie que vous suivez.

Effets

Ces petits objets peu onéreux servent à améliorer l'éclairage, la ventilation, etc. de votre véhicule.

Détails

Ces petits ornements permettent de donner, pour pas cher, de la personnalité à votre véhicule.

☛ Cliquez sur les touches fléchées sous les boutons de catégorie d'élément pour accéder à des éléments hors écran.

Ajouter des éléments

Pour ajouter un élément sur un véhicule :

L'ajout d'éléments sur votre véhicule se fait comme sur une créature ([p. 17](#)). Les éléments peuvent se croiser. Les éléments carrosserie et cockpit sont automatiquement centrés sur votre véhicule.

REMARQUE : les véhicules ne sont limités ni en hauteur ni en largeur.

☛ Pour déplacer le véhicule dans son entier, maintenez la touche **MAJ** enfoncée tout en déplaçant la souris.

☛ Pour savoir comment enlever des éléments, voir [Enlever des éléments à la p. 18](#).

☛ Vous pouvez copier des éléments à l'aide de la touche **ALT**. Voir [Cloner des éléments à la p. 25](#).

Soucoupes

Une soucoupe se conçoit comme un véhicule terrestre, aérien ou maritime. Les différentes catégories de la palette des éléments sont : carrosseries, cockpits, espace, terre, mer, air, armes, effets et détails. Toutes ces catégories sont reprises dans l'Atelier des Véhicules, à l'exception de la catégorie Espace, qui contient des éléments permettant de faciliter les voyages dans l'espace.

Colorier son véhicule

En mode Coloriage, vous pouvez appliquer des couleurs et des textures à votre nouveau baroudeur galactique.

☛ Pour ouvrir le mode Coloriage, cliquez sur l'icône en forme de pinceau située en haut de l'écran.

Il est préférable de choisir le style avant la couleur. Vous pouvez colorier votre véhicule selon trois méthodes : par Styles complets, par Styles partiels et en mode Pinceau.

Voir [Mode Coloriage des bâtiments et des véhicules à la p. 31](#).

☛ Pour savoir comment appliquer des couleurs et des motifs particuliers, voir [Mode Pinceau à la p. 20](#).

Ateliers

Si les Ateliers Spore vous permettent de concevoir tout ce qui peuplera votre planète, les Ateliers tribal, urbain et colonial vous permettent de donner à votre tribu, votre ville ou votre colonie le visage qui vous plaît.

Atelier tribal

Dans l'Atelier tribal, vous trouverez tous les outils qui vous permettront de développer votre village et de donner de nouvelles compétences à vos villageois.

Atelier tribal	
1	Catégorie d'outil
2	Catégorie d'accessoire
3	Manger/Se soigner
4	Instruments
5	Combat
6	Nom de l'outil
7	Coût
8	Description outil
9	Fonds disponibles (nourriture)
10	Emplacement disponible pour l'outil



L'Atelier tribal vous permet de compléter l'outillage de votre village et d'améliorer les compétences de vos villageois. Vous pouvez également équiper votre tribu d'accessoires de mode et compléter leurs aptitudes naturelles.

Outils tribaux

Pour voir les outils disponibles, cliquez sur les icônes correspondant aux outils situés en haut à gauche de l'Atelier tribal. Il existe trois catégories d'outils tribaux : Manger et se soigner, Instruments et Combat.

Les outils ne sont pas tous disponibles au début de la phase Tribu. Si vous vous alliez ou si vous battez une tribu voisine et que celle-ci possède un outil que vous n'aviez pas, l'outil est débloqué et vous pouvez l'acheter dans l'Atelier tribal.

☛ Pour donner un outil supplémentaire à votre tribu, prenez-le dans la palette et placez-le sur l'un des emplacements vides de votre village. Vous pouvez utiliser les poignées de rotation pour le placer.

Les outils peuvent être abîmés par une tribu qui vous agresse. Pour réparer un outil endommagé, sélectionnez un villageois et mettez-le juste à côté de l'outil. Le villageois répare alors l'outil.

Manger/Se soigner

Ces outils permettent à votre tribu d'être plus efficace à la cueillette et de mieux guérir de leurs blessures.

- ☛ Les harpons vous font gagner en efficacité à la pêche.
- ☛ Les perches à fruits vous permettent de cueillir vos fruits plus rapidement.
- ☛ Les baguettes de guérisseur permettent aux villageois de soigner plus rapidement leurs blessures.

Instruments

Les instruments de musique sont très utiles pour construire de bonnes relations avec d'autres tribus. Une combinaison d'instruments permet la production de mélodies harmonieuses et enchantées.

- ☛ Trompes de bois
- ☛ Maracas
- ☛ Didgeridoos

Combattre

Les outils de combat, c'est ce qui peut faire la différence entre conquérir et être conquis.

- ☛ Les torches enflammées permettent de détruire des outils et des huttes rapidement mais sont moins efficaces contre les créatures.
- ☛ Les haches de pierre sont idéales pour le combat rapproché.
- ☛ Les lances permettent à vos combattants d'attaquer l'ennemi de loin.

Atelier urbain

En début de phase Civilisation, vous devez construire votre ville de façon à ce que votre Mairie soit protégée et votre population heureuse et productive. L'Atelier urbain vous permet d'ajouter des maisons, des usines, des complexes de loisirs et des défenses tout autour de la ville. L'agencement des bâtiments les uns par rapport aux autres est un facteur déterminant pour le bonheur et la productivité de vos citoyens.

☛ Pour accéder à l'Atelier urbain, survolez une de vos Mairies et cliquez sur le bouton Atelier urbain.

Urbanisme

La pertinence de l'urbanisme d'une ville joue sur le moral et la productivité de votre peuple. La façon dont vous agencez votre ville est très importante : vous devez placer vos bâtiments aux bons endroits. Il y a en effet des voisinages plus ou moins heureux. Deux bâtiments voisins mais d'un type différent pourra accroître la productivité mais entamer le moral des habitants.

- ☛ Quand vous rajoutez un bâtiment, une liaison se crée et devient visible dans votre Atelier urbain.
- ☛ Si vous privilégiez la productivité de vos habitants, placez les usines près des maisons. Des liaisons bleues les relient.
- ☛ Placez des bâtiments d'un même type les uns à côté des autres pour afficher des liaisons blanches (les «bonnes» liaisons).

- ☛ Si vous privilégiez le bonheur de vos habitants, placez des complexes de loisirs à côté des maisons pour afficher des liaisons vertes.
- ☛ Un complexe de loisirs situé à côté d'une usine provoque l'affichage de liaisons rouges et démoralise les habitants.
- ☛ A vous de décider ce que vous privilégiez au juste : la productivité, la population ou le bonheur.

REMARQUE : surveillez le bonheur de vos citoyens. Une ville démoralisée a moins de rentrées d'argent et peut être en proie à des émeutes. Une ville démoralisée est également plus vulnérable à une conversion religieuse.

Maisons

Créez des liaisons partant des maisons jusqu'aux complexes de loisirs et jusqu'aux usines pour accroître le productivité et le bonheur dans votre ville.

- ☛ Votre Mairie compte comme une Maison dans les stats relatives à votre ville.

Les complexes de loisirs

Des citoyens heureux et qui s'amuse trop peuvent devenir paresseux et moins productifs.

Les usines

Plus leur productivité est forte, moins vos citoyens ont le moral.

Les tourelles

Protégez vos villes contre les attaques ennemies. Les tourelles visent automatiquement tous les véhicules des nations avec lesquelles vous êtes en guerre.

- ☛ Pour protéger vos villes, vous pouvez vous servir de vos véhicules, qui se mêleront aux hostilités se déroulant près d'eux. Voir [Constituer sa flotte](#), p. 52.

Décorations

Aucune influence sur le moral ou la productivité de vos citoyens.

Gérer ses Sporeflouz

Les bâtiments et les véhicules s'achètent avec des Sporeflouz, la devise de la phase Civilisation. Pour construire de nouveaux bâtiments et faire circuler des véhicules dans votre ville, vous devez disposer de rentrées régulières de Sporeflouz. Des revenus réguliers permettent d'acheter et d'améliorer les bâtiments et les véhicules.

- ☛ Dans l'Atelier urbain, votre budget Sporeflouz total est affiché en bas à gauche. Surveillez ce nombre pour afficher la production générale de votre nation (exprimée en Sporeflouz/minute).
- ☛ Vos recettes sont tirées de l'exploitation de l'Epice, du négoce et de l'implantation d'usines dans votre ville.

Accessoires urbains

L'Atelier urbain permet de créer des accessoires, histoire de donner un peu de style à vos citoyens. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Magasins](#), p. 27.

Hymne urbain

L'Atelier urbain permet de composer l'hymne de sa ville. Dès que votre ville sera représentée à l'écran, vous entendrez son hymne national. Toute ville conquise ou convertie jouera également votre hymne national, que cela leur plaise ou non !

Le Compositeur permet de définir le rythme, l'hymne et l'ambiance qui constitueront l'identité sonore de votre ville. Il est possible de régler individuellement le volume de chacune de ces composantes.

L'ambiance, c'est le fond sonore que vous entendez en explorant la planète. L'hymne urbain domine toutefois l'ambiance globale.

- ☛ Les modules de l'écran du Compositeur se présenteront dans l'ordre exact que vous aurez défini au préalable. Pour en savoir plus sur le rythme, l'hymne, l'ambiance, le chargement, la sauvegarde et le partage d'hymne, consultez le Guide Spore dans le jeu lui-même.
- ☛ Vous pouvez télécharger des hymnes depuis la Sporepedia.

Rythme

- 1 Cliquer pour choisir le rythme de votre hymne
- 2 Pour arrêter le rythme, cliquer dessus
- 3 Régler le volume de lecture

Pour choisir un rythme, cliquer dessus dans le volet Rythme. Pour isoler le rythme, décocher les autres composantes ou baisser, un par un, leur niveau sonore.



Hymne

- 1 Cliquer pour choisir l'instrument
- 2 Pour arrêter l'hymne, cliquer sur l'instrument sélectionné
- 3 Régler le volume de lecture

Dès que l'instrument est choisi, vous pouvez définir la mélodie de l'hymne dans le volet dans le volet Composition.



Créer sa propre mélodie

- 1 Cliquer pour générer une mélodie aléatoire
- 2 Activer/désactiver la lecture automatique
- 3 Cliquer et tirer pour monter/descendre les notes, une par une
- 4 Cliquer pour ajouter/enlever la note sélectionnée



Vous pouvez modifier l'hymne existant, en créer un nouveau ou générer une mélodie aléatoire. Après avoir défini une ossature mélodique, vous pouvez faire monter ou descendre les notes dans la portée. Vous pouvez également ajouter ou retirer des notes.

- ☛ Pour changer la durée d'une note, survolez la note et ajuster la durée à l'aide de la molette de la souris ou des touches fléchées Haut et Bas.
- ☛ Pour rejouer votre mélodie, cliquez sur l'arrière-plan du Compositeur de mélodie.

Ambiance

Il faut une ambiance d'arrière-plan quand vous explorez la planète. C'est toutefois la musique urbaine qui prend le dessus sur l'ambiance globale. Vous pouvez ajouter jusqu'à quatre couches sonores à votre Ambiance.

- ☛ Pour qu'une couche sonore soit insérée dans votre Ambiance, cliquez dessus.

Sauvegarder/charger des hymnes nationaux

Les hymnes peuvent être chargés depuis la Sporepedia, y compris le vôtre.

- ☛ Pour charger une composition, cliquez sur le bouton Charger du bas de l'Atelier urbain. Choisissez votre composition dans la Sporepedia. La sélection est lue dans l'Atelier urbain. Vous pouvez modifier l'hymne à volonté.
- ☛ Pour lire un aperçu des musiques sélectionnées, faites un double-clic sur les musiques dans la Sporepedia.

Pour sauvegarder un hymne national :

Pour sauvegarder votre hymne national et votre ambiance, cliquez sur le bouton Sauvegarder. Donnez un nom et une description à votre création. Votre musique est sauvegardée dans l'onglet Musique de l'onglet Sporepedia.

Partager sa musique

La musique n'est pas partagée automatiquement via la Sporepedia.

Pour partager votre hymne national :

1. La musique est sauvegardée dans le répertoire suivant : **Mes Documents** (ou **Documents**)\ **My Spore Creations\CityMusic**.
2. Trouvez le fichier .PNG qui correspond au nom que vous avez donné à votre hymne urbain.
3. Envoyez ce fichier par e-mail à vos amis.
4. Vos amis doivent coller le fichier dans le répertoire correspondant avant de lancer *Spore*.
5. Votre musique est alors disponible dans leur Sporepedia.

Surveiller sa ville

En progressant dans la phase, il importe de surveiller ce qu'il se passe dans chacune de vos villes. Par exemples, les villes dont les habitants n'ont pas le moral sont plus vulnérables aux attaques religieuses. Une ville malheureuse est également susceptible d'être perturbée par des soulèvements et des grèves, qui auront pour conséquence l'arrêt de la production.

- ☛ Consultez régulièrement les statistiques de vos villes dans l'Atelier urbain.

Dès qu'un événement important se produit dans une ville, une ligne est consignée dans le Journal situé en bas à gauche de l'écran de jeu. Consultez-le régulièrement pour être informé en permanence de ce qu'il se passe ailleurs sur la planète.

Atelier colonial

L'agencement d'une colonie se fait comme l'agencement d'une ville en phase Civilisation. L'Atelier colonial fonctionne de la même façon que l'Atelier urbain. Il vous permet d'ajouter à vos colonies des maisons, des usines, des complexes de loisirs et plus généralement, de quoi défendre votre colonie et lui permettre de conquérir la planète. Une différence tout de même : vos colonies produisent de l'Epice qui est convertie en Sporeflouz. Les colonies sont également soumises à des contraintes d'implantation de bâtiments qui dépendent de l'Indice-T d'une planète.

Phase Cellule

En phase Cellule, vous commencez l'aventure de la vie sous la forme d'un organisme unicellulaire, et vous devez évoluer jusqu'à devenir assez gros pour gagner la terre ferme. Consultez les commandes de la phase Cellule ci-dessous

Pour gagner la terre ferme :

1. Mangez des plantes et d'autres cellules pour gagner de l'ADN et grossir.
2. Trouvez des éléments cachés par les autres cellules ou dans les bouts de météorite.
3. Faites évoluer votre cellule en investissant vos points ADN dans l'Atelier des créatures.

Ecran de la phase Cellule

Ecran de la phase Cellule

1	Objectifs mission
2	Zoomer/dézoomer
3	Options
4	Mettre en pause
5	Sporepedia
6	Ma Collection
7	ADN
8	Barre de progression
9	Cliquez pour lancer un cri d'amour
10	Histoire
11	Barre d'état/santé
12	Elément
13	Bout de météorite



En phase Cellule, votre cellule apparaît au milieu de l'écran. Il y aura tout autour de vous des bouts de végétaux de couleur verte (si vous êtes herbivore), d'autres cellules à éviter ou à manger (si vous êtes carnivore), des éléments à ramasser et d'autres à éviter.

Diriger sa cellule

En phase Cellule, votre pauvre petite cellule pourra être malmenée par le courant. Naviguer dans les eaux requiert donc un peu d'entraînement. Très vite, vous saurez comment vous diriger vers certains objets et comment en éviter d'autres. Attention : dirigez-vous bien là où l'objet va aller, et pas là où il se trouve déjà.

- ☞ Pour que votre cellule change de direction, cliquez sur un endroit de l'écran. Votre cellule se dirige vers l'endroit indiqué.
- ☞ Pour nager sans interruption dans une direction, cliquez sur un endroit de l'écran en maintenant le bouton de la souris enfoncé.

Commandes

Action	Clavier, souris
Se déplacer (toutes les directions)	Diriger la souris puis maintenir le bouton gauche ou droit
Aller en haut	Z/Flèche haut
Aller en bas	S/Flèche bas
Aller à gauche	Q/Flèche gauche
Aller à droite	D/Flèche droite
Zoomer/dézoomer	+/- ou molette de la souris

Progresser en phase Cellule

Gagner de l'ADN

Pour gagner de l'ADN, vous devez nager vers les aliments, bouche la première.

REMARQUE : pour ramasser de la nourriture, votre cellule doit avoir une bouche.

Plus vous mangez, plus vous gagnez d'ADN, dont la valeur est indiquée à gauche de la barre de progression. Dans l'Atelier des Cellules, vous pourrez investir ces points ADN et donner de nouveaux éléments et de nouvelles compétences qui permettront à votre cellule d'évoluer.

Ajouter des éléments

En naviguant dans le monde cellulaire, vous trouverez de nouveaux éléments à ajouter à votre cellule. Ces éléments s'obtiennent en nageant jusqu'aux fragments de météorites ou en combattant un vis-à-vis ou une proie possédant une icône à côté de son nom. Les éléments ramassés sont disponibles dès votre prochain accès à l'Atelier de Cellules.

- ☞ Dès qu'un élément apparaît dans l'eau, nagez jusqu'à lui pour le ramasser.

Dans l'Atelier des Créatures, vous pourrez ajouter des éléments à votre cellule.

Voir [Atelier Spore](#), p. 14.

Après avoir ramassé un premier élément, le bouton Cri d'amour apparaît au-dessus de la barre de progression.

- ☞ Cliquez sur le bouton Cri d'amour, nagez jusqu'à votre « moitié » et accédez à l'Atelier des Cellules (p. 22).

En grandissant, votre cellule aura besoin de plus en plus d'aliments pour vivre et croître. Vous devez manger encore plus de végétaux ou, si votre cellule est carnivore, des bouts de viande de plus en plus gros.

Combattre

Pour vous protéger, ajoutez des armes offensives à votre cellule, comme une bouche carnivore. Vous pouvez aussi lui mettre des pointes pour la protéger contre ses assaillants.

- ☞ Pour attaquer une autre cellule, il suffit de l'envoyer en percuter une autre. Mais attention : la cellule peut avoir des parties dangereuses à éviter.
- ☞ Pour que votre cellule se défende contre les attaques adverses, orientez vos éléments défensifs (ex : pointes) pour qu'elles touchent la cellule en premier.

Mesurer sa progression

Mesurez votre progression en phase Cellule grâce à la barre de progression. Quand votre barre de progression atteint une barre verticale, votre cellule passe au stade de croissance suivant. Les cellules qui vous menaçaient autrefois sont devenues toutes petites, et il existe des cellules encore plus grosses et agressives.

Terminer la phase Cellule

Quand la barre de progression du bas de l'écran est entièrement remplie, c'est que vous avez passé tous les stades d'évolution de la cellule et que vous êtes prêt à vivre la suite de votre évolution.

- ☞ Pour passer à la phase Créature, cliquez sur l'icône Historique. Dans l'Atelier des Créatures, commencez par ajouter une paire de membres et de pieds, ainsi que d'autres éléments indispensables à vos yeux à la vie sur la terre ferme. Voir la rubrique [Atelier des Créatures](#), p. 23.

Phase Créature

Terre ! Terre ! En phase Créature, votre créature sort du Grand Bouillon originel et s'établit parmi les autres espèces évoluant sur la terre ferme. Puis vous partez à la découverte du monde, et vous rencontrez bien des espèces. Certaines sont amicales, d'autres beaucoup moins. Vous devez développer vos compétences amicales pour vous faire de nouveaux amis et vos compétences au combat pour avoir le dessus sur vos ennemis.

Vous gagnez au passage des points d'ADN que vous pourrez utiliser pour faire évoluer votre créature, gagner de l'intelligence et poursuivre l'aventure qui fera de vous une créature douée de sensibilité. Vous passerez alors en phase Tribu.

- ☞ Les commandes de la phase Créature se trouvent à la p. 40.

- ☞ Si vous mourez pendant le jeu, vous renaissiez dans votre nid.

Pour savoir comment surveiller sa progression et comment terminer la phase, consultez le Guide Spore dans le jeu lui-même.

REMARQUE : après la phase Créature, vous ne pourrez plus modifier les attributs physiques de votre créature.

Ecran phase Créature

1	Objectifs
2	Mini carte
3	Options
4	Mettre en pause
5	Sporepedia
6	Ma Collection
7	ADN
8	Barre de progression
9	Historique
10	Cliquez pour les compétences amicales
11	Compétence héritée
12	Cliquez pour les compétences hostiles
13	Barres d'état/santé et d'énergie
14	Membres de meute



En phase Créature, vous contrôlez une seule créature de votre espèce. Les autres, eux, se débrouillent tous seuls. Utilisez le bouton de la souris pour déplacer votre créature dans son environnement et lui faire faire bien des découvertes.

Diriger sa créature

Pour vous déplacer en phase Créature, vous pointez directement votre destination à l'écran. Votre créature se rend à l'endroit indiqué et attend l'instruction suivante.

- ☛ Pour que le créature ne s'arrête pas, cliquez longuement sur un endroit à l'écran. Déplacez ensuite le curseur pour que votre créature change de direction.

Si votre créature a des bras, vous pouvez ramasser des objets par terre ou dans les arbres. Pour ramasser un objet, cliquez dessus.

- ☛ Vous devez manger régulièrement pour que votre créature conserve de l'énergie.

Voir **Soigner et nourrir à la p. 41**.

Vous pouvez déplacer la caméra à volonté : pour cela, maintenez enfoncé le bouton droit et déplacez la souris.

Commandes

Action	Clavier
Avancer	Z /Flèche haut
Reculer	S /Flèche bas
Aller à gauche	Q /Flèche gauche
Aller à droite	D /Flèche droite
Pas à droite	E
Pas à gauche	Q
Sauter et déployer ses ailes (si votre créature en est capable)	BARRE D'ESPACEMENT
Activer/désactiver esquive	W
Activer/désactiver sprint	MAJ
Cibler créature la plus proche	F
Utiliser Compétence 1 : Chanter (amicale) ou Mordre (hostile)	1
Utiliser Compétence 2 : Danser (amicale) ou Charger (hostile)	2
Utiliser Compétence 3 : Charmer (amicale) ou Frapper (hostile)	3
Utiliser Compétence 4 : Poser (amicale) ou Cracher (hostile)	4
Zoomer/dézoomer	+/- ou molette de la souris
Rotation caméra à gauche/à droite	,/;
Rotation/inclinaison de la caméra	Faire un clic droit et déplacer la souris
Cri d'amour	RETOUR

REMARQUE : en phase Créature, vous ne faites pas que nager. D'autres mouvements (esquiver, sauter, glisser) vous aideront à progresser.

Soigner et nourrir

Profil de la créature

1 Barre d'état/santé

2 Barre d'énergie



Manger, pour votre créature, c'est vital. En se déplaçant dans son environnement, votre créature consomme de l'Energie qu'il faudra récupérer en mangeant. En fonction du type de bouche dont dispose votre créature, vous devrez manger des fruits, de la viande... ou les deux !

Si vous ne mangez pas assez, votre créature commencera à avoir faim, jusqu'à en mourir.

- ☛ Vous pouvez changer de type de bouche dans l'Atelier des Créatures. Cela dit, si vous êtes passé par la phase Cellule, votre régime est défini une fois pour toutes. Si vous étiez une cellule carnivore, vous serez une créature carnivore.

Votre Santé peut également se dégrader quand vous vous battez avec d'autres créatures.

Si vous mourez de faim ou au combat, vous renaissiez dans votre nid principal.

Faire évoluer sa créature

Pour faire évoluer sa créature, il faut suffisamment de points d'ADN et les investir dans des éléments qui permettent d'améliorer ses compétences.

Compétences héritées

Vous pouvez également acquérir des compétences spéciales en fonction des choix opérés pendant toute votre évolution. La tendance gagnée pendant votre vie de cellule se répercutera dans la compétence héritée dont a hérité votre créature.

Vos compétences héritées apparaissent au-dessus de votre barre de progression. Elles sont souvent efficaces, mais mettent du temps à se recharger.

Pour en savoir plus sur les compétences héritées, voir à la **p. 10**.

Gagner de l'intelligence

Après avoir gagné assez d'ADN pour remplir la barre de progression jusqu'à un trait vertical, vous passez automatiquement au prochain seuil d'intelligence.

- ☛ Dès que vous accédez à un seuil d'intelligence, vous pouvez ajouter une créature à votre meute, qui peut en compter jusqu'à trois.

Développer son espèce

En gagnant de l'intelligence, de l'ADN et des amis, votre créature évolue et répand son influence. Son but est de devenir l'espèce dominante sur la planète.

Votre nid

Votre nid vous permet de vous reposer, de récupérer, de vous reproduire et de faire évoluer votre espèce. Si vous êtes blessé au combat, rentrez au nid pour vous soigner. Attendez, bien assis dans votre nid, que votre barre de Santé se remplisse complètement.

- ☛ Vous pouvez aussi utiliser votre nid pour vous reproduire et accéder à l'Atelier Spore pour ajouter ou retirer des éléments.

REMARQUE : en phase Créature, vous n'avez pas à protéger votre nid.

Se reproduire

A tout moment, vous pouvez appeler votre « moitié » et perpétuer l'espace. Dès l'éclosion de votre oeuf, vous jouez le rôle du rejeton et vous apprenez à utiliser toutes vos nouvelles compétences.

Pour vous reproduire, appuyez sur la touche RETOUR ou cliquez sur le bouton Cri d'amour situé juste au-dessus de la barre de progression. Remontez l'appel vous menant à votre « moitié » (la créature surmontée de petits cœurs tournoyants), puis cliquez sur le bouton qui apparaît au-dessus de celle-ci pour accéder à l'Atelier Spore. Tout changement effectué dans l'Atelier Spore s'appliquera à toutes les créatures de votre espèce, y compris vous-même et votre descendance.

ASTUCE : quand vous lancez votre Cri d'amour, votre moitié vous répond depuis votre nid.

Migration

Dans leur quête incessante de nourriture et de ressources diverses, vos congénères devront parfois migrer et trouver un nouveau nid.

- ☛ Pour trouver un nouveau nid après une migration, cliquez sur le bouton Cri d'amour et guettez la provenance de la réponse pour trouver le chemin du nouveau nid. Vous pouvez également suivre le chemin (dans l'environnement ou sur la mini-carte) jusqu'au nouveau nid, ou aller dans la direction de l'icône symbolisant votre « domicile » sur la mini-carte.

Relations

Vous pouvez à tout moment voir quelles sont vos relations avec une espèce. Surveillez du curseur de la souris un individu d'une autre espèce. Pour en savoir plus sur les différents état relationnels et les icônes associés, consultez le Guide Spore dans le jeu lui-même.

Sympathiser avec d'autres créatures

Les boutons d'attitude se trouvent juste au-dessus de la barre de progression située en bas de l'écran.



Cliquez sur ce bouton pour ouvrir les compétences amicales disponibles.



Cliquez sur ce bouton pour ouvrir les compétences offensives disponibles.

Pour tenter de sympathiser avec une autre créature, faites un double-clic sur celle-ci (vous aurez adopté l'attitude amicale au préalable). Pour que l'échange amical réussisse, vous devez utiliser vos compétences amicales et imiter celles de votre vis-à-vis, voire faire mieux qu'elle. Par exemple, si la créature vous chante quelque chose, vous devez « Chanter » le même air ou un air encore plus recherché.

Si vous parvenez à remplir la barre, vos relations entre vous et l'autre créature s'améliorent. Si votre relation atteint le statut Amies ou Alliées, vous pourrez vous soigner dans le nid de votre vis-à-vis.

Les compétences amicales s'acquièrent ou s'améliorent par l'ajout d'éléments dans l'Atelier des Créatures.

- ☛ Il est plus difficile de sympathiser avec des créatures Alpha ou d'autres espèces, mais si vous y parvenez, vous gagnerez un nouvel élément.
- ☛ Les créatures alliées peuvent être ajoutées à votre meute, si toutefois vous avez de la place pour les accueillir.

REMARQUE : vous ne pourrez pas réussir vos échanges amicaux si le niveau de vos compétences amicales est inférieur à celui de vos vis-à-vis. Ces compétences s'acquièrent en trouvant des éléments dans votre environnement et en les ajoutant à votre espèce via l'Atelier Spore.

REMARQUE : vous ne pouvez pas engager d'action amicale vis-à-vis d'une créature que vous déjà impressionnée. Les icônes de ces créatures sont entourées d'une étoile flamboyante.

Combattre

Vous serez parfois obligé de combattre d'autres créatures. Selon votre type de bouche, vous devrez peut-être les chasser pour les manger. Au combat, vous pouvez utiliser une ou plusieurs compétence(s) offensive(s) pour terrasser l'autre créature.

Pour attaquer une créature, visiez-la en ayant adopté l'attitude hostile au préalable, puis cliquez sur la compétence hostile à utiliser, ou utilisez les raccourcis au clavier (de 1 à 4).

- ☛ Les compétences offensives s'acquièrent ou s'améliorent par l'ajout d'éléments dans l'Atelier des Créatures.
- ☛ Il y a cinq niveaux pour chaque compétence offensive.
- ☛ Si vous terrassez la créature ennemie, vous en récupérez la viande, qui pourra vous servir de nourriture ou de cadeaux à offrir à d'autres créatures. Vous gagnez également des points d'ADN. Batta une créature au combat dégrade vos relations avec toutes les créatures de la même espèce.
- ☛ Vous pouvez saisir des éléments et les jeter sur une autre créature pour l'assommer.
- ☛ Si vous devez fuir, tournez-vous et courez. Vous pouvez également utiliser d'autres compétences, comme Esquiver, pour vous échapper.
- ☛ Si votre créature meurt, elle renaît dans votre nid principal.

Constituer sa Meute

Avoir une meute à soi, ça peut servir. Quand vous gagnez de l'intelligence, vous gagnez la possibilité d'ajouter un individu à votre meute, qu'il appartienne à votre espèce ou qu'il soit d'une espèce alliée. Les membres d'une meute sont d'une fidélité à toute épreuve. Ils vous aideront toujours au combat, à trouver de la nourriture ou lors de tâches diverses.

☛ Ajoutez un individu à votre meute pour remplir cet emplacement.

- ☛ Pour ajouter un membre à votre meute, vous devez avoir suffisamment d'intelligence pour ouvrir un emplacement. Vous devez ensuite impressionner une créature (de votre espèce ou d'une espèce alliée) pour qu'elle rejoigne votre meute. Voir la rubrique [Sympathiser avec d'autres créatures, p. 42](#).
- ☛ Avoir beaucoup d'amis, ça aide. Une meute étendue vous permet de compter beaucoup plus d'amis parmi les autres espèces.

Les Ogres

Dispersées dans tout l'environnement, les Ogres sont de gigantesques créatures solitaires à l'aura légendaire. Nous vous conseillons de regarder ces Ogres de suffisamment loin et de ne pas vous mettre en travers de leur route.

Phase Tribu

En phase Tribu, votre espèce maîtrise le feu et se constitue en petite tribu. Mais très vite, d'autres tribus se constituent et entrent en lutte pour devenir la première civilisation de la planète. Avec leur intelligence nouvellement acquise, les créatures de votre tribu bâtissent et utilisent des outils. Votre tribu pourra ainsi trouver davantage de nourriture, accueillir une population plus importante et ainsi étendre son influence.

Attention aux créatures sauvages qui sauront repérer la lueur de votre feu de camp. Vous pourrez en chasser certaines, en domestiquer d'autres, mais face à d'autres encore, ce sera vous le gibier.

La différence principale entre la phase Tribu et les phases Cellule et Créature, c'est que vous ne contrôlez plus un seul individu de votre espace. Vous contrôlez toute une tribu ! Donnez vos instructions à un ou plusieurs villageois. Il(s) ira(ont) les exécuter. Vous pouvez également déplacer la caméra pour voir ce qu'il se passe dans les parages.

Pour savoir comment sélectionner des villageois et leur donner des ordres, consultez la rubrique *Diriger sa tribu*, p. 45. Des didacticiels vous aideront également en cours de jeu pour vous aider à bien débuter.



REMARQUE : maintenant que vous avez fondé une tribu, vous ne pouvez plus changer l'aspect, la forme ou la taille de votre espèce. Les changements s'opèrent sur les outils à la disposition du village et sur la tenue de vos villageois.

Interface de la phase Tribu

1	Mini carte tribu
2	Options
3	Mettre en pause
4	Sporepedia
5	Ma Collection
6	Stock de nourriture
7	Barre de progression
8	Accéder aux compétences amicales
9	Compétences héritées
10	Accéder aux compétences hostiles
11	Barres d'état/santé et d'énergie
12	Cliquez pour sélectionner un ou plusieurs villageois



Mini carte tribu

1	Emplacement de votre hutte tribale
2	Votre créature
3	Village d'une autre espèce
4	Nid de créatures sauvages
5	Afficher/masquer mini carte
6	Changer d'angle de caméra
7	Survoler l'icône pour voir vos relations avec la tribu générée ainsi que ses effectifs
8	Source de nourriture
9	Zone poissonneuse



Cliquez (bouton gauche) sur la mini-carte de la Tribu pour envoyer la caméra à cet endroit, puis faites un clic droit sur vos villageois sélectionnés pour les y envoyer aussi. La mini-carte de la Tribu permet de voir ce qu'il se passe autour de vous. Vos bâtiments et vos villageois sont symbolisés par des icônes aux couleurs de votre tribu.

☛ Pour en savoir plus sur une autre tribu, déplacez le curseur au-dessus de la hutte de la tribu sur la mini-carte. La première tribu rivale n'apparaît pas, cela dit, jusqu'à ce que votre tribu n'ait pas trouvé de nourriture et engendré quelques bébés.

- 🏠 Cette tribu voisine est reconnaissable à sa couleur tribale et peut devenir amie ou rivale.
- 🌳 Les arbres fruitiers sont riches en nourriture.
- 🐛 Les nids peuvent se transformer en tribus.
- 🐟 Cette zone est poissonneuse.

Diriger sa tribu

Sélectionner des villageois

En phase Tribu, vous pouvez sélectionner un ou plusieurs villageois (voire tous !) et leur donner des tâches à accomplir. Tout villageois sélectionné sera ceint d'un cercle jaune.

Le bouton gauche de la souris sert à sélectionner des unités. Pour sélectionner un villageois, cliquez dessus (bouton gauche) ou sélectionnez-le dans la Liste tribale sur la droite de l'écran.

☛ Pour sélectionner plusieurs villageois, appuyez sur la touche **CTRL** et cliquez sur plusieurs villageois dans l'environnement de jeu ou dans la Liste tribale, ou étirez un rectangle autour de plusieurs villageois. Pour ajouter des villageois à votre groupe, appuyez sur la touche **CTRL** et cliquez sur les nouveaux membres.

☛ Vous pouvez également cliquer dans la barre de titre de la Tribu pour sélectionner tous ses villageois.

Désélectionner

Appuyez sur la touche **CTRL** et cliquez sur le villageois dans l'environnement de jeu ou dans la Liste tribale. Le villageois n'est plus sélectionné.

☛ Vous pouvez également cliquer dans la barre de titre de la Tribu ou appuyer sur la touche Echap pour désélectionner tous les villageois.

Donner des ordres

Après avoir sélectionné un ou plusieurs villageois, vous pouvez les envoyer quelque part ou les faire interagir avec des objets ou des créatures de leur environnement en cliquant (bouton droit) sur cet endroit, cet objet ou cette créature. Par exemple, vous enverrez un villageois chercher de la nourriture en cliquant sur le villageois, puis, par un clic du bouton droit, sur un arbre fruitier. Le villageois ramasse des fruits, les ramène au village et continue ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus rien sur l'arbre ou qu'une autre instruction soit donnée.

Les objets avec lesquels vous pouvez interagir dans l'environnement apparaissent en surbrillance quand vous les surlovez, et votre curseur peut changer de forme et vous indiquer que vous pouvez interagir avec.

- ☛ Dès qu'un ordre est donné à des villageois, ceux-ci continuent de l'exécuter jusqu'à ce que cela ne soit plus possible, jusqu'à ce que la ressource qu'ils exploitaient soit tarie, ou jusqu'à ce les niveaux de faim et/ou d'énergie nécessitent une intervention.

Commandes de caméra

Il est facile de surveiller ses villageois à l'aide des nouvelles commandes de caméra.

Pour zoomer/dézoomer, utilisez les touches fléchées ou cliquez (bouton droit) et tirez. Si le défilement des bords est activé dans le menu Paramètres, vous pouvez aussi placer votre curseur au bord de l'écran pour zoomer/dézoomer dans cette direction.

Pour faire tourner et incliner la caméra, maintenez les boutons gauche et droit de la souris enfoncés et déplacez la souris vers la gauche, la droite, en haut ou en bas. Vous pouvez aussi appuyer sur , et ; pour faire tourner la caméra.

Pour que la caméra suive un villageois en particulier, appuyez sur la **BARRE D'ESPACE**. Votre caméra se braque automatiquement sur l'un de vos villageois. Appuyez à nouveau sur la **BARRE D'ESPACE** pour passer au villageois suivant.

Pour envoyer rapidement la caméra quelque part sur le continent, cliquez (bouton gauche) sur la mini-carte.

- ☛ Vous pouvez également utiliser les touches fléchées et les autres commandes du clavier pour déplacer la caméra sur la surface de la planète.

Village tribal

Le village tribal, c'est la petite graine qui donnera, bien plus tard, la civilisation future. Autour du feu du villageois, vous pouvez ajouter des cabanes à outils, qui donnent accès à de nouveaux outils et à de nouvelles compétences au village.

Ces outils renforcent l'efficacité de vos villageois pour trouver de la nature, celle de leurs instruments lors des échanges amicaux et celle de leurs armes pour les rendre plus forts au combat.

Pour en savoir plus sur le village tribal, consultez le Guide Spore dans le jeu lui-même.

Défendre son village

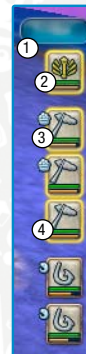
Pour protéger votre village, vous devez confier les bons outils à vos villageois. Dans la catégorie des outils militaires, choisissez les bonnes catégories d'outils.

Liste tribale

Liste tribale	
1	Sélectionner tous les villageois d'une tribu
2	Le Chef
3	Cliquez pour sélectionner villageois
4	Santé et énergie du villageois sélectionné

La Liste tribale vous permet de surveiller les activités de chaque villageois et de sélectionner l'un d'entre eux. Sur la droite de l'écran, une série d'icônes représentent vos villageois, leur niveau de santé et d'énergie, leur activité ou leur humeur du moment (sous la forme d'une petite icône dans le coin supérieur gauche du portrait).

- ☛ Si un outil est confié à un villageois, le villageois est représenté par l'icône de l'outil. Vous pouvez ainsi surveiller l'équilibre entre chasseurs et cueilleurs.



Trouver de la nourriture

Manger est le premier des besoins de chacun de vos villageois. Il est impératif de leur trouver à manger.

- ☛ Le niveau d'énergie d'un villageois est représenté par la barre orange de son icône de la Liste tribale.

Pour en savoir plus sur la cueillette, la chasse et la domestication, consultez le Guide Spore dans le jeu lui-même.

La Pêche

Vous pouvez aussi trouver votre pitance dans l'eau. Les zones poissonneuses sont indiquées par des poissons qui sautent hors de l'eau le long du rivage.

- ☛ Pour pouvoir pêcher, votre village doit disposer de harpons.

Soigner sa tribu

La vie tribale, c'est aussi des plaies et des bosses. Vos villageois blessés au combat peuvent être soignés de plusieurs façons différentes :

Le repos	Les villageois peuvent se rétablir eux-mêmes s'ils se reposent au village .
Les baguettes de guérisseur	Si votre village possède des baguettes de guérisseur, vous pouvez confier l'outil de soins à un villageois et l'envoyer aux côtés de vos villageois pour les soigner au combat. Votre soigneur soigne alors vos villageois sur le champ de bataille.

Fonder sa tribu

Etouffez et renforcez votre tribu en faisant des bébés et en lui confiant de nouveaux accessoires via l'Atelier Tribal.

Les Bébés

Plus votre tribu gagne en prestige par le jeu des alliances ou des conquêtes, plus la population qu'elle peut accueillir est importante. Pour étoffer la population de votre tribu, survolez votre hutte tribale et cliquez sur le bouton Ajouter Bébés.

Un oeuf roule hors de la hutte (c'est tout ce qu'on verra de ce qu'il s'y passe). Dès que l'oeuf éclot, un bébé naît. Quand il se développe, un bébé coûte de la nourriture à la tribu. Devenu adulte, il devient membre à part entière de votre tribu.

Atelier et Magasin tribal

Dans l'Atelier tribal, vous pouvez acheter de nouveaux outils à votre tribu (voir la rubrique **Outils tribaux, p. 32**) et des accessoires à vos villageois (voir la rubrique **Magasin tribal, p. 27**) pour améliorer leurs compétences naturelles.

Confier des outils à ses villageois

Après avoir acheté un outil, vous devez envoyer vos villageois le récupérer dans la cabane à outils.

- ☛ Pour confier un outil à un villageois, sélectionnez un individu et cliquez sur la cabane à outils (bouton droit). Le villageois se rend vers la hutte et récupère l'outil.
- ☛ Pour voir quel outil est utilisé par un villageois, consultez l'icône d'un villageois de la Liste tribale.

Interactions avec les autres tribus

Des relations particulières vous unissent à chaque tribu. Elles peuvent se modifier au fil du temps. En progressant vers la civilisation, vous pouvez préférer vaincre les tribus plus petites en les dominant, en leur prenant leurs ressources ou en vous alliant avec elles. En ce qui concerne les grandes tribus, impressionnez-les (faites leur un petit numéro), améliorez vos relations avec elles, et concluez si possible une alliance.



Sympathiser (créer des liens)



Attaquer



Donner des cadeaux (approche diplomatique)



Piller (voler la nourriture)

- ☛ Pour voir les relations que vous entretenez avec une tribu, survolez, à l'aide de la souris, n'importe quel villageois. L'icône affichée indique l'état des relations.

Pour en savoir plus l'amitié, les cadeaux, la constitution d'alliance, les attaques sur d'autres tribus, consultez le Guide Spore dans le jeu lui-même.

Piller les autres tribus

Vous aimez les fruits mais vous n'aimez pas grimper aux arbres ? Pillez plutôt les tribus voisines et tirez profit de leur dur labeur.

1. Sélectionnez les villageois qui participeront au pillage.
2. Confiez-leur des armes dont vous disposez.
3. Courez vers un endroit sûr près du village. Mieux vaut attendre que le village soit laissé sans surveillance.
4. Faites un clic droit sur le garde-manger de la tribu voisine (avec l'attitude hostile).
5. Appuyez sur la **BARRE D'ESPACE** pour que la caméra suive l'évolution du pillage.

Phase Civilisation

Bienvenue dans le monde civilisé. Vous débutez en phase Civilisation avec une seule ville, à partir de laquelle vous allez vous lancer à la conquête du monde. En étendant votre nation sur la surface du globe, vous devez acquérir la ressource vitale (l'Épice) qui vous permettra d'alimenter son développement et de conquérir, convertir ou racheter d'autres civilisations et de devenir la première civilisation spatiale.

D'autres tribus de votre espèce ont rejoint le monde civilisé en fondant, elles aussi, des villes. En rassemblant la planète sous votre bannière militaire, économique ou religieuse, vous pourrez construire des véhicules et acquérir la technologie qui vous permettra d'envoyer votre peuple sur orbite.

Ecran Phase Civilisation

- 1 Votre ville
- 2 Votre premier véhicule
- 3 Liste de flotte : cliquez pour sélectionner un ou plusieurs véhicules
- 4 Mini carte
- 5 Options
- 6 Mettre en pause
- 7 Sporepedia
- 8 Ma Collection
- 9 Budget Sporeflouz
- 10 Barre de progression
- 11 Compétences héritées
- 12 Attitude fixe du véhicule
- 13 Attitude agressive du véhicule
- 14 Historique



Mini carte Civilisation

- 1 Commandes caméra
- 2 Nom de la planète
- 3 Afficher/masquer mini carte
- 4 Zone couverte par la caméra
- 5 Jour/nuit
- 6 Votre ville
- 7 Ressources



- ☛ Cliquez sur un endroit de la mini carte pour y envoyer la caméra.

- ☛ Envoyez des véhicules quelque part sur la mini carte en sélectionnant les véhicules puis en cliquant (bouton droit) sur la destination.

La mini carte vous permet de surveiller ce que vous faites sur la planète. Les villes et les véhicules d'autres civilisations y apparaissent sous forme de petites maisons et de points de couleur :

- 🏠 Les villes ont la couleur de leur civilisation d'origine. Voir la rubrique **Couleurs de la villes**, p. 51.
- 🏠 Chaque gisement d'Epice de la planète est représenté, et prend une certaine couleur s'il appartient à quelqu'un. Voir **Exploiter l'Epice**, p. 51.
- 🚗 Les véhicules prennent la couleur des civilisations qui en sont propriétaires.
- ☛ N'importe quel objet indiqué sur la carte ou qui appartient à une civilisation peut être survolé à la souris : on obtient alors davantage d'informations sur cet objet. En survolant une ville à l'aide de la souris, vous aurez accès à de nombreuses informations sur cette ville. Vous verrez aussi ses frontières.

Vous reconnaîtrez également les activités en cours grâce aux icônes de la carte :

- 🛡️ Si une ville, un véhicule ou un gisement d'Epice subit une attaque militaire ou religieuse, cette attaque est visible sur la mini carte.
- 🤝 Si des villes sont engagées dans des négociations commerciales, vous verrez une icône en forme de Sporefloz au-dessus d'une ville et une ligne sur la mini carte indiquant l'axe commercial.
- 🗣️ Quand vous utilisez l'écran Communications pour interagir avec une autre ville, l'icône de celle-ci apparaît en surbrillance sur la mini carte.

Diriger sa civilisation

En phase Civilisation, vous dirigez vos véhicules de la même façon que vos villageois en phase Tribu, avec en plus :

- ☛ Pour passer vos véhicules en revue, appuyez sur la touche **BARRE ESPACE**.
- ☛ Pour braquer la caméra sur la ville la plus proche, appuyez sur la touche **RETOUR**.

Pour en savoir plus, voir **Diriger sa tribu à la p. 45**.

Démarrage

Si vous accédez à la phase Civilisation depuis l'écran Galaxie, suivez les instructions à l'écran pour paramétrer votre partie, avant de procéder aux étapes indiquées ci-dessous.

1. Sélectionnez votre Mairie. Faites autant de modifications que vous le souhaitez.
2. Sélectionnez votre premier véhicule terrestre. Faites autant de modifications que vous le souhaitez.
3. Votre ville et votre véhicule sont placés sur la carte. Votre premier objectif sera d'utiliser votre véhicule pour trouver un gisement d'Epice et l'exploiter.

Cet objectif s'affiche dans une vignette mini-objectif en haut à gauche de l'écran.

N'hésitez pas à explorer votre continent en début de phase. En croisant d'autres civilisations, vous débloquentez d'autres technologies, et notamment celle du pillage.

Vous pouvez également partir à leur rencontre sur le continent afin de définir la meilleure approche vis-à-vis d'elles.

- ☛ N'oubliez pas de continuer à exploiter l'Epice, à bâtir des usines et à développer votre ville.

Pour tout savoir sur la construction d'une ville, consultez la rubrique **Atelier urbain**, p. 33.

Couleurs de la ville

Les couleurs de votre ville vous sont attribuées en début de phase Civilisation ou sont héritées de la phase Tribu (selon votre façon de jouer). Cette couleur permet d'identifier les bâtiments et les véhicules de votre nation dans l'environnement du jeu et sur la mini carte.

- ☛ Toutes les villes voisines sont dirigées par une faction de votre propre espèce. Leurs couleurs apparaissent sur les murs, les bâtiments et les véhicules.
- ☛ Toute ville conquise ou convertie adoptera vos couleurs et rejoindra votre nation.
- ☛ Chaque ville entrant dans le giron de votre nation pourra avoir sa propre spécialité. Vous pouvez la maintenir dans sa spécialité ou la convertir à la vôtre. Cette décision détermine votre politique de spécialisation : unique ou polyvalente.

Les Frontières des villes

Les frontières de vos villes ont votre couleur identitaire. Elles démarquent le périmètre de votre ville et toute possession immobilière de la planète.

REMARQUE : si une ville n'a pas d'accès à la mer, elle ne pourra pas mettre au point de véhicule maritime. Cet accès à la mer, il faudra alors le gagner !

- ☛ Le gibier et les gisements d'Epice sont également visibles quand vous les survolez dans la mini carte.

REMARQUE : quand vous violez les frontières d'une autre ville, celle-ci pourra en être prévenue et, si les relations qui vous unissent ne sont pas bonnes, prendre les mesures qui s'imposent.

Financer sa Civilisation

Pour conquérir le monde, il en faudra, des Sporefloz. Il existe plusieurs façons de faire rentrer des fonds dans les caisses. Plus votre nation s'agrandit, plus vos sources de revenus ont besoin de protection.

Exploiter l'Epice

Des gisements d'Epice sont dispersés un peu partout sur la planète. Voilà déjà une première source de revenus. Mais avant tout, pour être exploité, un gisement d'Epice doit être conquis.

Pour prendre possession d'un gisement d'Epice :

1. Sélectionnez un véhicule.
2. Menez le véhicule jusqu'au gisement d'épices.
3. Le véhicule érige un derrick au-dessus de la mine.
4. Quand le derrick est terminé, votre gisement est opérationnel, et vous commencez à profiter de rentrées régulières.

REMARQUE : vous devez défendre vos gisements d'épices avec vos véhicules. D'autres villes pourront attaquer vos derricks et les casser, vous privant ainsi de vos revenus. Sélectionnez le véhicule et choisissez l'attitude fixe. Voir la rubrique **Attitude des véhicules**, p. 53.

Implanter des usines

L'implantation d'usines rapporte également beaucoup à votre ville. Ce sont vos citoyens qui la font tourner. Attention, pour être productif, un citoyen doit avoir bon moral. Un citoyen malheureux ne travaillera pas beaucoup.

Relations commerciales

Vous pouvez établir des relations commerciales avec d'autres villes. Tout le monde y gagne ! Si vos relations avec une autre ville sont bonnes, vous pouvez proposer la création d'un axe commercial. Pour cela, envoyez des véhicules commerciaux chez vos vis-à-vis.

- D'autres villes pourront aussi vous proposer des axes commerciaux. Ces propositions apparaissent dans votre écran Communications. Après avoir accepté un axe commercial, les véhicules économiques des deux villes font la navette. Les deux villes en tirent des recettes. Plus vous avez de véhicules économiques engagées sur un axe commercial, plus vous récoltez de Sporeflouz.
- Si vous êtes capable d'entretenir une relation commerciale avec une autre ville pendant un certain temps, vous pourrez peut-être, à terme, racheter cette ville. Et là, vous aurez encore d'autres perspectives de revenus et de progrès...

Constituer sa Flotte

En phase Civilisation, vous explorez et conquérez la planète en construisant et en déployant la meilleure ou la plus nombreuse flotte de la planète. En début de phase, vous ne pouvez construire que des véhicules terrestres. Puis, avec le développement de votre nation, vous acquérez la technologie de mise au point de véhicules maritimes et aériens et, plus tard encore, vous accéderez à la technologie spatiale.

- En achetant ou en créant un véhicule, les armes dont vous pourrez l'équiper dépendront de la stratégie choisie en amont : militaire, religieuse ou économique.
- Vous pouvez ajouter un véhicule dans l'onglet Véhicule de l'Atelier urbain.
 - Cliquez pour ouvrir le véhicule représenté et le modifier dans l'Atelier des véhicules. Si vous n'avez pas créé le véhicule, vous devez le sauvegarder sous un nouveau nom.
 - Cliquez pour concevoir un véhicule de A à Z dans l'Atelier des véhicules.
 - Cliquez pour télécharger un véhicule depuis la Sporepedia. Si vous n'êtes pas connecté en ligne, vous pouvez utiliser les véhicules de votre version physique.
- Pour ajouter un nouveau véhicule, cliquez sur le bouton Acheter dans la Liste figurant à côté de ce véhicule. Le véhicule apparaît aux portes de la ville choisie.

REMARQUE : une fois que vous avez choisi le modèle de véhicule, vous pouvez acheter d'autres véhicules de ce type depuis la Mairie sans devoir passer par l'Atelier urbain.

Flotte maximale

L'Atelier des Véhicules vous permet de consulter votre flotte maximale, nombre affiché juste au-dessus des statistiques de votre ville. La flotte maximale indique le nombre de véhicules que vous possédez et le nombre maximal de véhicules de chaque catégorie que votre nation peut accueillir.

- La flotte maximale est définie par le nombre de villes dont dispose votre nation ainsi que par le nombre de maisons dans vos villes.

Contrôler ses véhicules

Vous contrôlez vos véhicules de la même façon que vous contrôliez vos villageois en phase Tribu. Voir la rubrique **Démarrage de la Phase Tribu**, p. 43.

- Définissez des groupes de véhicules : sélectionnez plusieurs véhicules en appuyant sur la touche **CTRL** et en la combinant à une touche numérique (le numéro de la touche devient le numéro du groupe). Pour passer en revue tous les groupes constitués, appuyez sur la **BARRE ESPACE**.

Attitude des véhicules

Vous pouvez définir une attitude pour tous vos véhicules, qui définira le type d'ordre quelle pourra exécuter.

- Pour définir l'attitude d'un véhicule, sélectionnez-le. Appuyez sur **TAB** pour changer d'attitude. Les icônes qui suivent deviennent disponibles en bas à droite de l'écran.
 - L'attitude fixe permet de défendre une zone contre les agressions extérieures. Le véhicule désigné maintient sa position et répond à toutes attaques hostiles d'un véhicule ou d'une ville.
 - L'attitude agressive ordonne au véhicule d'attaquer activement les véhicules ou les villes hostiles.

Bien gérer sa Flotte

En phase Civilisation, vous devez surveiller l'état de chaque véhicule. Cet état est indiqué par une barre verte dans l'icône du véhicule dans la l'Inventaire sur la droite de l'écran.

- L'Inventaire de flotte vous permet d'accéder à tous les véhicules de votre flotte. Il fonctionne comme la Liste tribale de la phase Tribu (p. 47).

Les véhicules endommagés peuvent être réparés. Conduisez le véhicule à l'entrée principale d'une ville que vous contrôlez. L'état du véhicule commence à s'améliorer.

Mettre à jour

Après avoir conquis d'autres villes, vous accédez à leurs technologies. Vous pourrez assembler dans vos villes des véhicules de tous les types qu'elles possèdent.

Par la conquête d'autres villes, vous débloquez la possibilité de construire des véhicules aériens.

Chaque ville de cette spécialité particulière vous permet de construire un nombre limité de véhicule de ce type. Prenons un exemple : vous contrôlez une ville militaire. Vous pouvez construire au maximum cinq véhicules militaires. Si vous faites la conquête d'une autre ville militaire, vous pourrez disposer au maximum de dix véhicules militaires. En prenant ensuite une ville économique, votre inventaire pourra comprendre au maximum dix véhicules militaires et cinq économiques. Voir la rubrique **Flotte maximale**, p. 52.

Retirer des véhicules de la circulation

Les véhicules obsolètes ou qui ne servent plus peuvent être à tout moment retirés de la circulation.

- Pour retirer un véhicule de la circulation, cliquez sur son icône dans l'Inventaire de flotte (à droite de l'écran). Cliquez ensuite sur le « X » du coin ou appuyez sur la touche **SUPPR**. Le véhicule quitte alors la scène et la moitié de son prix d'achat est crédité sur votre total de Sporeflouz.

Les Relations avec les autres villes

Lors de vos échanges, vos relations pourront s'améliorer ou au contraire se dégrader. Si vos relations restent bonnes, vous pourrez, au bon d'un certain temps, racheter l'autre ville. Par contre, si vos relations sont mauvaises, vous risquez d'entrer en guerre.

- Vous pouvez améliorer vos relations avec les autres villes en proposant des axes commerciaux, en offrant des cadeaux, en faisant des compliments, ou en prêtant main forte au combat si on vous le demande.

La spécialité de votre ville joue sur la nature de vos échanges avec les autres villes. Votre stratégie de conquête peut être militaire, économique ou religieuse.

Pour en savoir plus sur les relations, la spécialité des villes et la communication avec d'autres villes, consultez le Guide Spore dans le jeu lui-même.

Les Tribus isolées

Au début de la phase Civilisation, vous trouverez un certain nombre de tribus isolées sur la surface de la planète. Ces villages sont à conquérir sans hésiter. Si vous faites vite, vous pourrez tirer des biens conséquents et des nouvelles technologies de ces tribus.

Armes massives héritées

Par conquête ou par alliance, vous disposez de ville spécialisées dans les domaines militaires, religieux et économiques. Vous pouvez débloquent des Armes massives dont la nature dépendra des tendances développées tout au long de votre évolution. Les Armes massives réclament beaucoup de Sporeflouz et génèrent un impact important sur la zone visée.

Chaque Arme massive acquise est disponible dans le volet Armes massives juste au-dessus de la barre de progression.

REMARQUE : si vous avez accédé à la phase Civilisation depuis l'écran Galaxie, vous ne pourrez pas débloquent d'Arme massive avant d'avoir conquis sept villes.

- ☛ Pour en savoir plus sur une Arme massive, survolez sur le bouton correspondant situé au-dessus de la barre de progression.
- ☛ Pour utiliser une Arme massive, cliquez sur le bouton correspondant. Les coûts sont déduits de votre capital de Sporeflouz. Cliquez sur la cible pour déclencher l'arme.

Conquérir une ville

Après avoir conquis, converti ou racheté une ville, elle intègre votre nation, et vos frontières nationales progressent. Vous contrôlez alors la ville et vous pouvez l'agencer via la Mairie, en ajoutant des bâtiments et des véhicules.

Phase Espace

Ca y est, nous décollons ! Le cosmos vous appartient.

La façon dont vous ferez évoluer votre race en phase Espace vous appartient totalement. Vous pouvez utiliser des techniques de terraformation pour rendre des planètes habitables et y implanter des colonies pour accueillir votre peuple. Vous et votre empire progressant dans la galaxie, vous croiserez d'autres peuples spatiaux aux ambitions similaires aux vôtres. Vous pouvez sympathiser avec eux ou les vitrifier sans autre forme de procès. Vous pourrez chercher des trésors sur les planètes voisines, ou gagner le centre de la galaxie où se cache un grand, grand mystère.

Le futur de votre race est entre vos mains, et l'infini galactique devant vous.

Ecran planétaire

- | | |
|---|--|
| 1 | Votre soucoupe |
| 2 | Outils de la soucoupe |
| 3 | Mini planétarium |
| 4 | Cliquer pour ouvrir l'écran des Communications |
| 5 | Barres d'état/santé et d'énergie |

Dans l'écran Planétaire, votre soucoupe survole la surface de la planète. Vous pouvez utiliser les commandes de vol pour naviguer sur la planète avec votre soucoupe. La planète, vous pouvez l'explorer, y trouver et en ramener des objets intéressants, ou la terraformer avant d'implanter une colonie pour votre empire.

Mini planétarium

- | | |
|---|---|
| 1 | Ville |
| 2 | Votre soucoupe |
| 3 | Commandes caméra |
| 4 | Nom de la planète |
| 5 | Afficher/masquer la mini carte |
| 6 | Commutation mini carte/infos terraformation |



- ☛ Grâce au mini planétarium, vous pouvez accéder rapidement à n'importe quel endroit du monde et repérer certaines caractéristiques essentielles.
- ☛ Pour aller quelque part, cliquez sur votre destination dans le mini planétarium. Votre soucoupe s'y rend aussitôt.
- ☛ Le mini planétarium fonctionne comme la mini carte de la phase Civilisation.

Dès votre départ pour l'espace interplanétaire, la mini carte est remplacée par une autre instrumentation. Voir la rubrique [Filtres célestes, p. 57](#).

Démarrage

Après avoir fait la preuve de votre maîtrise en vol, on vous demandera de visiter une autre planète.

1. Pour progresser jusqu'à l'orbite de votre planète, appuyez sur la touche - ou utilisez la molette de défilement. Utilisez ces commandes pour dézoomer jusqu'à ce que l'étoile autour de laquelle tourne votre planète apparaisse.
2. Pour envoyer votre soucoupe vers une autre planète, cliquez sur la planète. Votre soucoupe part pour une autre planète.
3. Pour accéder au survol de la nouvelle planète, appuyez sur la touche + ou utilisez la molette de défilement.

Identité impériale

Si vous avez accédé à la phase Espace depuis la phase Civilisation, votre race possède une compétence héritée, tirée de toute son évolution et des choix effectués en cours de route. Vous pouvez toutefois changer de tendance au fil des contacts établis avec d'autres civilisations croisées lors de vos voyages dans l'espace. Pour en savoir plus sur les tendances, voir la rubrique [Conséquences, p. 10](#).

- ☛ Si vous avez accédé à la phase Espace depuis l'écran Galaxie, vous pouvez choisir votre soucoupe, votre mairie et votre race.

Missions spatiales

Des missions spatiales vous seront proposées par votre monde d'origine ou par des espèces qui cherchent à entretenir de meilleures relations avec vous. L'écran des Communications vous permet d'accepter ou de refuser ces missions.

Si vous menez à bien la mission confiée, vous serez récompensé par des Sporeflouz, de nouveaux outils, et les relations qui vous unissent au commanditaire de la mission seront meilleures. Et au passage, vous gagnez encore plus de badges.

Votre soucoupe

Votre moyen de transport, votre arme, votre maison... Votre soucoupe est tout cela à la fois, surtout quand vous partez explorer le cosmos. Prenez-en soin et elle vous emmènera à la découverte des merveilles galactiques.



Commandes de vol

Commandes de vol planétaire

Quand vous volez dans l'atmosphère, utilisez des commandes simples pour vous rendre jusqu'à votre point d'arrivée.

- ☛ Pour que des réacteurs apparaissent sur votre soucoupe, maintenez le bouton droit de la souris.
- ☛ La souris et le bouton gauche de la souris servent à utiliser vos outils.

Action	Clavier
Avancer	Z /Flèche haut
Reculer	S /Flèche bas
Virer à gauche	Q /Flèche gauche/,
Virer à droite	D /Flèche droite/;
Monter/descendre d'un niveau	DEBUT/FIN
Pas à droite	E
Pas à gauche	Q
Entrer/sortir de l'orbite planétaire	+/- ou molette de la souris ou X + BARRE D'ESPACEMENT

- ☛ Vous pouvez utiliser des combinaisons de touches pour aller dans deux directions à la fois.
- ☛ Pour recentrer la caméra sur votre soucoupe, utilisez les commandes de rotation situées en bas à gauche de l'écran. Voir [Déplacer la caméra à la p. 15](#).

Commandes interstellaires

Dans le système solaire ou dans l'espace interstellaire, vous dirigerez votre soucoupe en cliquant sur les planètes ou les systèmes stellaires de destination. Dans ces deux écrans, les commandes qui suivent permettent de diriger la caméra embarquée de votre soucoupe.

Action	Clavier
Monter/descendre d'un niveau	DEBUT/FIN
Relever caméra	Z /Flèche haut
Baisser caméra	S /Flèche bas
Rotation caméra sur la gauche	Q /Flèche gauche/,
Rotation caméra sur la droite	D /Flèche droite/;
Zoomer/dézoomer	+/- ou molette de la souris

Carte céleste

Dans la Carte céleste, vous pouvez naviguer parmi les systèmes stellaires et explorer le cosmos. Vous pouvez identifier les systèmes stellaires dignes d'intérêt en utilisant des filtres. Vous choisirez ensuite votre destination parmi un choix plus restreint.

Carte céleste

- 1 Votre système stellaire actuel (halo circulaire)
- 2 Itinéraire jusqu'à l'objectif
- 3 Planète visée
- 4 Votre monde d'origine (excroissance de badge par rapport au plan galactique)
- 5 Etoile visitée
- 6 Itinéraire depuis point de départ
- 7 Filtres célestes

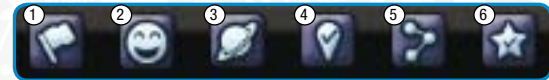


- ☛ Pour en savoir plus à propos d'un système stellaire et de ses planètes, survolez une planète à l'aide de la souris.
- ☛ Pour changer de système stellaire, cliquez sur une destination.
- ☛ Pour braquer la caméra sur votre monde d'origine, appuyez sur la touche **RETOUR** en vue galactique.

REMARQUE : selon l'autonomie de vol de votre soucoupe, vous ne pourrez pas forcément accéder directement à toutes les étoiles. Vous arriverez à destination en plusieurs fois.

Filtres célestes

Dans la Carte céleste, les Filtres célestes situés en bas à gauche permettent d'afficher/masquer certains types d'information :



Filtres célestes

- 1 Les systèmes stellaires où vous possédez des colonies.
 - 2 Le filtre « Alliés et ennemis » permet d'afficher/masquer les signes distinctifs des systèmes stellaires de vos alliés et de ceux de vos adversaires.
 - 3 Le filtre « Empires » permet d'afficher/masquer les empires connus de la galaxie.
 - 4 Le filtre « Missions » permet d'afficher/masquer l'itinéraire de vos missions passées et en cours.
 - 5 Ce filtre affiche l'itinéraire suivi depuis votre dernière visite chez vous.
 - 6 Identifie les systèmes stellaires que vous avez visités.
- ☛ Quand vous tombez dans l'orbite d'une planète, ces outils sont remplacés par la mini carte.

Outils de la soucoupe

- 1 Catégories d'outils
- 2 Catégorie d'outil actuelle
- 3 Outils/objets disponibles
- 4 Afficher/masquer les outils
- 5 Raccourci clavier (numéro au bas de l'outil)
- 6 Nombre de coups (en haut de l'outil, s'il y a lieu)



Dans le volet des outils de la soucoupe, vous avez accès à tous les outils dont vous aurez besoin lors de vos échanges avec les autres planètes et les autres soucoupes. Les outils sont rangés par catégorie.

REMARQUE : en vol orbital ou dans l'espace interplanétaire, vous ne pourrez peut-être pas utiliser certains de vos outils.

- ☛ Pour utiliser un outil disponible, sélectionnez sa catégorie. Cliquez sur l'outil à utiliser. Cliquez ensuite la zone visée (si l'outil est applicable).
- ☛ Les touches de raccourci 1-9 sont réservées aux catégories d'outils en partant de la gauche. Cliquez sur la catégorie puis appuyez sur le raccourci qui convient pour sélectionner l'outil. Appuyez sur **CTRL + 1-9** pour accéder aux catégories de la rangée inférieure.

Etat et Énergie

Si votre soucoupe a subi trop de dégâts ou si son niveau de carburant, le Sporillium, est trop faible, réparez ou ravitaillez dans votre monde d'origine, dans une de vos colonies ou chez un allié. La navigation galactique et l'utilisation d'outils consomme beaucoup d'énergie. Ouvrez votre module de communication pour donner vos ordres de réparation ou de ravitaillement. Si vous essayez des tirs qui vident complètement votre barre d'état, vous retrouvez instantanément un clone de votre soucoupe dans votre colonie la plus proche. C'est quand même de la super technologie.

REMARQUE : voyager sans énergie entame votre barre d'état et peut provoquer l'arrêt soudain de votre soucoupe.

Visiter des planètes

Pour visiter une planète d'un système stellaire, cliquez dessus. Approchez d'une planète et volez autour d'elle pour évaluer les conditions du terrain et guetter tout signe de vie civilisée. Pour en savoir plus sur l'analyse des planètes ou sur le fonctionnement de la Soute (la capture et le transport d'objets), consultez le Guide Spore dans le jeu lui-même.

Quand vous quittez l'orbite d'une planète ou quand vous volez parmi les étoiles, vous vous retrouvez parmi les planètes du système stellaire.

Ecran Système solaire

- 1 Votre monde d'origine : vous informe sur votre monde d'origine, vos missions, vous permet de réparer ou de ravitailler.
- 2 Soleil
- 3 Vous ne pouvez pas visiter les grandes gazeuses
- 4 Planète visée
- 5 Anneaux orbitaux
- 6 Etoile



Quand vous survolez une planète, vous pouvez utiliser les outils de votre soucoupe pour vous informer, recueillir des échantillons, terraformer et éliminer des menaces. Voir [Outils de la soucoupe à la p. 58](#).

- ☛ Pour en savoir plus sur une planète, survolez-la à l'aide du curseur de la souris.
- ☛ Pour entrer dans son atmosphère, appuyez sur la touche **+** ou utilisez la molette de défilement.
- ☛ Pour quitter le système solaire, appuyez sur la touche **-** ou utilisez la molette de défilement.

Coloniser une planète

Pour devenir l'espèce dominante, vous devez construire un réseau de colonies s'étendant dans toute la galaxie. Les colonies permettent de :

Générer des revenus

Les colonies peuvent abriter des gisements considérables d'Epice. Une fois convertie en Sporeflouz, vous disposerez d'un budget confortable pour améliorer encore votre empire.

Réparer et ravitailler

Vous pouvez réparer votre soucoupe endommagée et ravitailler dans n'importe quel colonie sous votre contrôle.

Fabriquer des véhicules coloniaux

Plus votre empire est étendu, plus vous pouvez contrôler de véhicules. Vos colonies se développant, elles produisent elles-mêmes des véhicules coloniaux. Le nombre de véhicules coloniaux sont un bon indicateur de l'état de vos colonies.

Quand vous cherchez une planète à coloniser, privilégiez les planètes bien situées d'un point de vue stratégique, ou celles qui regorgent d'Epice. Les planètes visées seront habitables, moyennant une terraformation plus ou moins importante et coûteuse. Pour savoir comment implanter une colonie, terraformer des planètes et pour en savoir plus sur la Chaîne alimentaire, consultez la section Phase Espace du Guide Spore dans le jeu lui-même.

Communiquer dans l'espace

En phase Espace, vous devez entrer dans l'atmosphère d'une planète pour communiquer avec l'espèce intelligente qui s'y trouve.

Quand vous communiquez avec une de vos colonies, vous pouvez réparer votre soucoupe ou recharger ses batteries grâce à l'écran Communications. Vous pouvez également y acheter des marchandises.

Réception de messages

Vous recevrez parfois des messages émanant de colonies lointaines ou d'autres races étrangères. Certains sont de simples messages enregistrés et non des interactions en direct. Vous verrez des messages arriver pendant vos voyages interstellaires. Ils sont le plus souvent précédés d'un fil d'événements spécial. Cliquez dessus pendant votre voyage interstellaire pour savoir de quelle étoile vous vient ce message. Il y aura une icône de communication au-dessus de l'étoile de la planète qui tente d'entrer en contact avec vous. Cliquez sur l'étoile pour répondre au message.

Les relations

De bonnes relations sont importantes pour garantir l'équilibre de la galaxie. Vous pouvez améliorer vos relations avec les autres empires en effectuant des missions pour eux, en leur offrant des cadeaux, en établissant des ambassades sur leurs planètes, en les aidant à surmonter leurs catastrophes ou en les bombardant à coups de « Rayon du Bonheur ». Vous vous assurez ainsi leur allégeance.

Les relations se dégradent dès lors qu'une de vos actions est ou est considérée comme hostile (par exemple, une attaque sur une colonie). Si vous êtes déjà en mauvais termes avec un empire, toute incursion sur son territoire ne fera qu'aggraver les choses. Si vous êtes en guerre, vos colonies et votre monde d'origine sont susceptibles d'être attaqués et pillés à tout moment.

Les Stratégies

En phase Espace, vous devez choisir votre stratégie : militaire (conquérant), économique (négociant), impérialiste (colon), chasseur de trésors (explorateur) au moment d'entrer en contact avec d'autres empires. Le but demeure le même : conquérir ces empires pour étendre le vôtre.

Même si votre empire prospère dans une des voies susmentionnées, n'hésitez pas à vous diversifier quelque peu, tant une combinaison entre plusieurs stratégies peut s'avérer elle aussi très efficace.

Les Grox

Gare aux Grox. Des relations, ils ne savent pas ce que c'est.

Combattre

Au cours de vos aventures, vous aurez parfois affaire à de farouches opposants à votre conquête intergalactique. Sachez-le.

Au combat, vous pourrez à la fois attaquer et vous défendre contre plusieurs dizaines de soucoupes ennemies. Surveillez bien vos niveaux d'énergie et de santé pendant le combat, ainsi que la panoplie des armes disponibles.

Conquête militaire

Dès qu'une colonie d'un système stellaire capitule, la barre de capture de système s'affiche. Obligez toutes les colonies du système stellaire à se rendre et il sera entièrement à vous !

- ☛ Les planètes occupées par des ennemis sont représentées en haut du volet de capture de système.

Quand le système arrive au bout de ses défenses et qu'il est prêt à se rendre, un bouton CAPTURER LE SYSTEME apparaît dans le volet de capture de système. Cliquez sur le bouton pour entrer en communication avec vos ennemis. A ce moment, vous pouvez accepter leur reddition et vous prenez possession de l'intégralité de leur système et de toutes leurs colonies. Si vous vous sentez d'humeur... massacrante, refusez leurs offres et vitrifiez-les une fois pour toutes à coups de rayons laser.

REMARQUE : certaines colonies ne se rendront jamais. Elles préfèrent se battre, quitte à risquer la destruction totale !

Réparations

Pour réparer une soucoupe endommagée, allez dans une colonie ou une planète amie et ouvrez l'écran Communications pour réparer et/ou ravitailler.

- ☛ Vous constaterez au passage l'existence de kits de réparation et d'autres outils très utiles. Ces outils se trouvent dans l'onglet Outils principaux de votre soucoupe (p. 58).

Négociier

Négociez avec vos propres colonies et avec les races étrangères pour poursuivre le financement de votre programme spatial.

Ouvrez des axes commerciaux avec des races étrangères (à condition d'être en bons termes avec elles) pour organiser le transport de l'Epice entre systèmes stellaires. Entretenez les axes commerciaux ouverts pour poursuivre l'amélioration des relations entre une race et la vôtre. Pour en savoir plus sur le commerce, l'établissement d'axes commerciaux et le rachat de systèmes stellaires, consultez le Guide Spore dans le jeu lui-même.

Objets d'art

Des objets d'art sont dispersés dans toute la galaxie. Ils sont infiniment rares et leur valeur, inestimable. Certaines de vos missions auront pour objectif de trouver certains objets d'art. Il pourra aussi vous arriver de trouver par chance un tel objet en cours d'exploration d'une planète. Tous ces objets peuvent être revendus à très bon prix. Certains pourront décorer des colonies.

- ☛ D'autres encore font partie d'une collection. Si vous trouvez tous les objets d'une collection, vous recevrez un badge spécial et une prime spéciale pour avoir découvert toute la collection.

L'Epice

L'Epice est la denrée la plus précieuse de la galaxie. Elle alimente les villes, les colonies, les véhicules et les soucoupes. C'est elle qui fait et défait les fortunes, qui corrompt les innocents et déclenche des guerres interstellaires. Tous ceux qui en sont dépourvus sont prêts à tout pour mettre la main dessus, y compris payer grassement quiconque en dispose.

L'Epice peut avoir plusieurs couleurs, certaines étant plus rares que d'autres. Chaque planète produit sa propre couleur d'Epice, et certains systèmes stellaires sont mieux pourvus que d'autres.

Vous pouvez gagner de l'Epice en établissant des colonies, en ouvrant des axes commerciaux, en devenant négociant en Epice ou en la subtilisant à d'autres colonies.

La Sporepedia

Dans la Sporepedia, vous pouvez accéder et publier toutes vos créations et voir les créations réalisées par les autres joueurs de *Spore* du monde entier. Toutes les créations de la Sporepedia sont disponibles dans votre jeu.

Dès que vous terminez une création et que vous vous connectez, votre création est automatiquement envoyée vers la page MesCréations.

REMARQUE : si vous n'avez ni compte ni identifiant Sporepedia, vous ne pourrez pas accéder aux contenus en ligne. Vous pouvez jouer avec tout contenu installé avec votre jeu sur votre système local et avec tout contenu que vous avez créé vous-même.

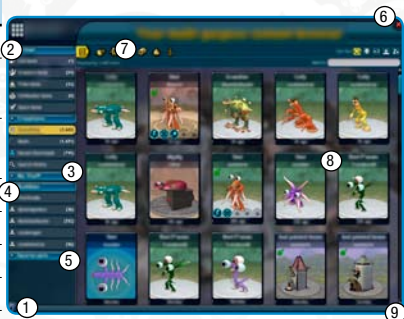


Sporepedia	
1	Ouvrez l'aide en ligne, le Guide Spore
2	Ressources créatives (les créations sont affichées dans la fenêtre de navigation)
3	Vos contenus <i>Spore</i> et les "plus" de la communauté de joueurs
4	Vos amis
5	Sporecasts (p. 65)
6	Fermer Sporepedia
7	Filtres
8	Fenêtre du navigateur
9	Faire défiler pour sortir le contenu de l'écran

☛ Pour ouvrir la Sporepedia, appuyez sur la touche **B**. Vous pouvez également cliquer sur l'icône Sporepedia en bas à gauche de l'écran Galaxie ou dans le jeu.

La barre de navigation de gauche vous permet de parcourir toutes les créations de *Spore*, explorer la communauté Spore, accéder au Catalogue Spore et en savoir plus sur les dernières nouveautés *Spore*. Voir [Catalogue Spore à la p. 65](#).

☛ Tenez-vous au courant des dernières nouveautés de *Spore* en ligne grâce à la page MySpore (p. 64).



Toutes les créations fournies avec le jeu sont disponibles dans le Sporecast de Maxis. Ce Sporecast est mis à jour régulièrement. Pour le consulter, allez dans Créations, puis MAXIS.

☛ Vous pouvez regrouper vos créations *Spore* dans un Sporecast auquel vos amis en ligne pourront s'abonner.

Vous pouvez également configurer votre page MySpore. Vous pourrez y consulter et publier des commentaires sur vos créations, définir et rejoindre des épreuves en ligne et vous tenir au courant des dernières infos de *Spore*.

Trouver des créations dans la Sporepedia

La Sporepedia vous permet de retrouver des créations dans l'onglet Créations ou d'autres publiées dans des Sporecasts auxquels vous pouvez vous abonner.

Pour en savoir plus sur une création, survolez-la. Pour en savoir plus sur la création en surbrillance ou pour la modifier, cliquez dans la barre d'information qui apparaît quand vous la survolez.

Mon Jeu

Dans l'onglet Mon Jeu de la barre de navigation de gauche, vous pouvez voir toutes les créations croisées dans toutes les parties du jeu.

Filtrer

En haut de l'écran, vous verrez une série d'icônes permettant de filtrer les contenus Sporepedia en fonction du type de création. Pour afficher les créations selon leur type, cliquez sur l'une des icônes suivantes :

Icônes de Filtre

- 1 Toutes
- 2 Cellule
- 3 Créature
- 4 Bâtiment
- 5 Véhicules
- 6 Plantes
- 7 Musique

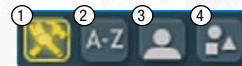


Trier

Les créations qui s'affichent peuvent être triées à l'aide des outils situés en haut à droite.

Icônes

- 1 Trier par date de publication.
- 2 Trier par ordre alphabétique.
- 3 Trier par créateur.
- 4 Trier par type de création (disponible uniquement si vous avez choisi « Toutes » les créations)



L'icône Partagées vous permet de n'afficher que les créations publiées sur www.spore.com (page d'accueil en anglais). Elle n'apparaît que lorsque vous consultez l'onglet Mes Créations.

Rechercher

Vous pouvez utiliser la barre de recherche pour chercher des contenus spécifiques en ligne. Quand vous entrez un mot-clé, privilégiez d'abord le nom de la création, sa créature, et ses mots-étiquettes.

REMARQUE : la barre de recherche se modifie en temps réel. Les résultats affichés sont immédiatement filtrés en fonction des contenus disponibles. Par exemple, si vous entrez « rak » dans la barre de recherche, « rak » et « rakarok » s'afficheront, mais pas « brak ».

Communauté Spore

Votre page MySpore est votre passerelle vers la communauté Spore en ligne. Pour l'ouvrir, cliquez sur PAGE MY SPORE dans la barre de navigation de gauche.

Vous pouvez également visiter le Catalogue Spore.

Page MySpore

La page MySpore vous permet de consulter vos statistiques en ligne, le nombre total de créations et de Sporecasts que vous avez créés, et le nombre de Sporecasts auxquels vous êtes abonné. Vous pouvez également vous tenir au courant des dernières informations et planifier certains événements.

Vous pouvez sélectionner ou envoyer une image qui vous servira d'avatar. Pour en savoir plus, visitez le site www.spore.com (page d'accueil en anglais).

Catalogue Spore

Le Catalogue Spore vous permet d'acquérir les derniers contenus *Spore*, y compris les nouvelles créations.

Pour voir les contenus hors écran, utilisez les barres de défilement.

Succès

Consultez les étapes décisives qui ont jalonné votre odyssée dans *Spore*.

Les Amis

La Sporepedia vous permet de trouver et de vous connecter avec vos amis et de vous abonner à leurs Sporecasts. Quand vous vous abonnez à un Sporecast, les créations de ce Sporecast ont plus de chances d'apparaître dans votre jeu.

Pour savoir comment trouver des amis, voir la rubrique Partage du Guide Spore dans le jeu lui-même.

Les Sporecasts

Un Sporecast est une série de créations établie par Maxis, par vous ou par tout autre joueur de l'univers *Spore*. Vous pouvez créer des séries ayant un thème ou une fonction bien précise.

En vous abonnant à un Sporecast, vous aurez plus de chance de retrouver les contenus qui s'y trouvent dans votre jeu.

REMARQUE : vous êtes automatiquement abonné au Sporecast de Maxis. Ce Sporecast contient toutes les créations et les mises à jour signées Maxis.

Pour en savoir plus sur les Sporecasts, voir la rubrique Partage du Guide Spore dans le jeu lui-même.

Astuces pour le bon fonctionnement du jeu

Problèmes d'exécution du jeu

Veillez prendre le temps de vous assurer que votre système est conforme à la configuration minimale nécessaire et que vous avez installé les pilotes de carte vidéo et de carte son les plus récents :

Pour les pilotes de cartes vidéo NVIDIA, veuillez vous rendre sur <http://www.nvidia.fr> pour vous les procurer.

Pour les pilotes de cartes vidéo ATI, veuillez vous rendre sur <http://ati.amd.com/support/driver-fr.html> pour vous les procurer.

Pour les utilisateurs PC, si vous utilisez la version disque de ce jeu, essayez de réinstaller DirectX à partir du disque. Ce logiciel est généralement situé dans un dossier DirectX placé à la racine du disque. Si vous disposez d'une connexion Internet, vous pouvez visiter le site www.microsoft.com (site en anglais) pour télécharger la dernière version de DirectX.

Astuces générales de dépannage

Pour les utilisateurs PC, si vous possédez la version disque de ce jeu et que le menu de démarrage automatique ne se lance pas pour l'installation ou l'exécution du jeu, faites un clic droit sur l'icône du lecteur de disque dans le Poste de travail puis activez la fonctionnalité de « démarrage automatique ».

Si le jeu présente des ralentissements, essayez de réduire la qualité des paramètres vidéo et audio à partir du menu « options » du jeu. La réduction de la résolution de l'affichage permet souvent d'améliorer les performances.

Pour obtenir des performances optimales, il est préférable de désactiver les autres tâches de fond (sauf l'application EADM, le cas échéant).

Problèmes de performance liés à Internet

Pour éviter les problèmes de performance lors du jeu en ligne, assurez-vous d'avoir fermé toutes les applications d'échange de fichiers, de diffusion audio en ligne ou de chat avant de démarrer le jeu. Ces applications, qui occupent une partie de votre bande passante, risquent en effet de ralentir le jeu et d'en réduire les performances générales.

Si vous jouez avec une connexion d'entreprise, veuillez contacter votre administrateur réseau.

Service Clients

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'utilisation du jeu, vous pouvez vous tourner vers le Service Clients d'EA.

Le fichier d'aide EA propose des solutions et des réponses aux difficultés et questions les plus communes concernant la bonne utilisation de ce produit.

Pour accéder au fichier d'aide EA (lorsque le jeu est déjà installé) :

Pour les utilisateurs de Windows Vista, cliquez sur **Démarrer > Jeux**, faites un clic droit sur l'icône du jeu, puis sélectionnez le lien d'aide approprié dans le menu déroulant.

Pour les utilisateurs des versions précédentes de Windows, cliquez sur le menu **Démarrer > Programmes** (ou **Tous les programmes**), puis cliquez sur le lien **Assistance technique** dans le dossier du jeu.

Pour accéder au fichier d'aide EA (lorsque le jeu n'est pas encore installé) :

1. Insérez le disque du jeu dans votre lecteur DVD.
2. Double-cliquez sur l'icône Poste de travail située sur le bureau. (Pour Windows XP, il se peut que vous deviez cliquer sur le bouton **Démarrer** puis sur l'icône Poste de travail.)
3. Faites un clic droit sur l'icône du lecteur DVD dans lequel vous avez inséré le jeu puis sélectionnez **OUVRIRE**.
4. Ouvrez le fichier **Support > Fichiers d'aide européens > Assistance_Technique_Electronic_Arts.htm**.

Si vous continuez à rencontrer des difficultés après consultation du fichier d'aide EA, veuillez contacter l'assistance technique EA.

Service Clients en ligne d'EA

Si vous disposez d'un accès à Internet, veuillez consulter le site d'Assistance technique d'EA à l'adresse suivante :

<http://eusupport.ea.com>

Vous y trouverez des informations sur DirectX, les manettes de jeu, les modems et les réseaux, ainsi que des informations sur les performances et la maintenance du système. Notre site contient également les informations et FAQ les plus récentes sur les difficultés les plus communes relatives aux jeux. Ces mêmes informations sont utilisées par nos techniciens pour résoudre vos problèmes de performance. Le site d'Assistance technique est mis à jour quotidiennement. Veuillez le consulter en priorité pour les solutions urgentes.

Comment contacter le Service Clients :

Afin de vous permettre d'obtenir un diagnostic des dysfonctionnements que vous rencontrez lors de l'utilisation d'un jeu PC, Electronic Arts vous suggère d'utiliser les outils mis à votre disposition sur le site <http://www.electronicarts.fr>, rubrique «Aide technique».

Vous y trouverez les FAQ les plus récentes pour nos jeux en cliquant sur le lien situé dans la rubrique «Aide en ligne». Si vous n'arrivez pas à résoudre votre problème, utilisez le Formulaire de Contact pour poser une question à un technicien de notre Service Clients qui vous répondra dans les plus brefs délais.

Si cela n'est pas suffisant pour résoudre votre problème ou si vous préférez parler à un technicien, vous pouvez joindre notre Service Clients pour la France métropolitaine au :

0890 560 560

(0,15 €/min depuis un poste fixe, hors surcoût éventuel selon opérateur)
du lundi au samedi de 09h00 à 20h00

Vous pouvez joindre notre Service Clients pour la Suisse au :

0900 900 998

(CHF 1,9/min)

du lundi au samedi de 09h00 à 20h00

REMARQUE : le Service Clients ne propose pas de codes ou solutions de jeu

Afin de nous aider à diagnostiquer le problème de façon optimale, veuillez générer un diagnostic DirectX de votre PC avant de nous appeler.

Pour démarrer l'outil de diagnostic DirectX :

1. Cliquez sur le bouton Démarrer de Windows, puis sur «Exécuter...». Dans la boîte de dialogue, tapez dxdiag et cliquez sur «OK».
2. Cliquez sur «Enregistrer toutes les informations...» afin d'enregistrer une copie du rapport, que vous pourrez ensuite consulter et imprimer. Assurez-vous de disposer d'une copie de ce rapport lors de votre contact avec le Service Clients d'Electronic Arts.

REMARQUE : Le Service Clients ne propose pas de codes ou solutions.

REMARQUE : si vous avez acheté ce jeu sur EA Store, vous pouvez accéder au contrat de licence pour utilisateur final sur

http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/fr_FR/eula.pdf

Garantie

REMARQUE : Les garanties suivantes ne s'appliquent qu'aux produits vendus au détail. Ces garanties ne s'appliquent pas aux produits achetés en ligne via EA Store ou aux utilisateurs tiers.

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans la rubrique «Retour après la garantie», accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse. Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires. Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus «en l'état», ni dans le cas où le défaut résulte d'un usage impropre, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le «Retour après la garantie».

Retour après la garantie

Electronic Arts remplace tout support défectueux, dans la limite des stocks disponibles, s'il le logiciel original est retourné avec un chèque ou un mandat de 10 € par jeu au format PC, libellé à l'ordre d'Electronic Arts. Veuillez joindre à votre envoi une description détaillée du défaut, ainsi que vos noms, votre adresse et, si possible, un numéro de téléphone où nous pouvons vous contacter pendant la journée.

Service Clients Electronic Arts, TSA 30211 - 13859 Aix-en-Provence Cedex 3

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels achetés «en l'état», ni si le consommateur n'est pas le premier utilisateur du produit.

Illustration de la couverture : Cinco Design

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, le logo EA, Maxis et SPORE sont des marques déposées ou des marques commerciales d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. RenderWare est une marque déposée de Criterion Software Ltd. Certaines parties du logiciel sont protégées par Copyright 1998-2008 Criterion Software Ltd. et ses bailleurs de licence. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Ce produit utilise un logiciel développé par le projet OpenSSL Project à des fins d'utilisation dans OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>). Ce produit contient également un logiciel écrit par Eric Young (ey@cryptsoft.com). Consultez le fichier de licence OpenSSL de SPORE pour retrouver les mentions de copyright, les conditions d'utilisation et les déagements de responsabilité.

Ce jeu utilise la technologie Cider™ de TransGaming Inc. Cider est un Copyright © 2000-2007 de TransGaming Inc. Les composants de Cider C/C++ (msvcrt.dll, msvc71.dll, and msvc71.dll) incluent des parties de Visual C++ 6.0 ainsi que des composants et des parties des répertoires Dinkum Compleat C/C++. Les composants de Visual C++ 6.0 sont sous copyright © 1999 de Microsoft Corp. Les composants Dinkumware sont sous Copyright © 1989-2006 de P.J. Plauger et Dinkumware Ltd.

Les composants de Cider MFC & ATL (MFC42.dll, MFC71.dll) incluent des composants de Visual C++ 6.0 MFC & ATL. Les composants de Visual C++ 6.0 MFC & ATL sont sous copyright © 1992-1999 de Microsoft Corp.

Cider inclut libpng, Copyright © 1995-2004 the libpng project authors (consultez le site <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt> pour obtenir une liste complète).

Ce logiciel est en partie basé sur le travail du groupe indépendant JPEG. Cider inclut libjpeg, copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane.

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

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

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

iniParser Portions Copyright © 2000 de Nicolas Devillard.

Les composants de Cider libquartz.dylib incluent des parties de ffmpeg, Copyright © 2000-2006 Fabrice Bellard, et autres.

Des parties de Cider sont sous copyright © 2002-2006 de the ReWind project authors (consultez le site <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind> pour obtenir une liste complète).

Des parties de Cider sont sous copyright © 1993-2006 de the Wine project authors (consultez le site <http://source.winehq.org/source/AUTHORS> pour obtenir une liste complète).

Cider et tous les composants associés sont distribués selon les conditions de la licence Cider Technology et d'autres licences, y compris la licence GNU LGPL. Pour plus de détails concernant la licence, vous pouvez consulter le fichier du contrat de licence de l'utilisateur situé sur votre disque. Le code source des composants sous licence LGPL est accessible via CVS à l'adresse <http://transgaming.org/cvs/>.

MXX01605658MT