

SPORE™



Epilepszia veszély!

Kérjük, olvassa el figyelmesen ezt a részt, mielőtt Ön vagy gyermekei játszani kezdenének a termékkel!

Néhány ember a mindennapi életben hajlamos epilepsziás rohamokra, vagy eszméletvesztésre, mikor hirtelen fényvillanásokkal, fényeffektusokkal kerül szembe. Hasonlóképpen ezekhez, a televízió-nézés, illetve a videojátékok is okozhatnak ilyesfajta rohamokat. Ez a veszély akkor is fennáll, ha az illető eddig még nem produkált ilyen rohamokat, esetleg még hajlamot sem mutatott rá. Ha az Ön családjában bárkinek valaha is volt valamilyen epilepsziás tünete (pl. roham, eszméletvesztés) a villanó fényektől, kérjük, forduljon kezelőorvoshoz a program további használatát illetően.

Kérjük a szülőket, hogy fokozott figyelemmel kísérjék gyermekeiknek a videojátékokkal való időtöltését! Ha Ön, vagy gyermeke észreveszi magán az alább felsorolt tünetek valamelyikét a játékkal töltött idő alatt, **AZONNAL** függesse fel a tevékenységet és forduljon orvoshoz! Ilyen tünetek például: szédülés, homályos látás, szem vagy izomgyengeség, eszméletvesztés, helytelen tájékozódás, önkéntelen mozgás vagy izomrángás.

Óvintézkedések a használat közben:

- ☞ Ne üljön túl közel a képernyőhöz! Tartsa meg a megfelelő távolságot, legalább annyira, amennyire a vezetékek ezt lehetővé teszik!
- ☞ Inkább kisebb méretű képernyőt használjon!
- ☞ Kialvatlanság vagy fáradtság esetén ne üljön le játszani!
- ☞ Bizonyosodjon meg róla, hogy a szoba, ahol játszik, elég világos!
- ☞ Tartson szünetet a játék közben, óránként legalább 10-15 percet!

A játék telepítése

MEGJEGYZÉS: A rendszerkövetelményekért lásd: www.spore.com/systemrequirements.html.

MEGJEGYZÉS: Ha korábban már telepítetted az önálló Spore™ Lénylabort, távolítsd el, mielőtt telepíted a Spore teljes verzióját. Minden alkotásod megmarad a **Dokumentumok (My Documents)**, illetve Windows Vista™ esetén **Documents\Spóralkotások\Lények** könyvtárban.

Telepítés PC-n (lemez használata esetén):

Helyezd a lemezt a meghajtóba, és kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat!

A játék telepítése után a **START** menüből vagy az **AutoRun** menüből indíthatod el a játékot.

Windows Vista™ esetén a játékok a következő útvonalon érhetőek el: **Start > Games** (játékok) menü, a Windows™ korábbi változatai esetén ez **Start > Programs** (Programok) vagy **All Programs** (minden program) menü.

Telepítés PC-n (EA Store használata esetén):

MEGJEGYZÉS: Ha további információra van szükség az EA közvetlen letöltéseiről, látogass el a www.eastore.ea.com honlapra, és kattints a **MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS** (további információk a közvetlen letöltésről) pontra!

Ha a játékot letöltötted az EA Download Manager segítségével, kattints a telepítés ikonjára, és kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat!

A játék (telepítés után) közvetlenül az EA Download Manager segítségével indítható el.

MEGJEGYZÉS: Ha már megvásároltál egy játékot és egy másik számítógépre kívánod azt telepíteni, töltsd le és telepítsd a másik gépre az EA Download Managert, majd miután elindítottad, jelentkezz be az EA fiókkal! Válaszd ki a megjelenő listából a kívánt játékot, és kattints a **start** (kezdés) gombra a letöltéshez!

A Spore javítócsomagjai

A PC-t használó játékosoknak időnként lehetőségük van javítócsomagokkal frissíteni játékukat, melyek hibákat korrigálnak, javítják a játékmenetet és más előnyökkel is járhatnak. Ha automatikusan értesítést akarsz kapni a játékodhoz elérhető javítócsomagokról, először telepítened kell az EA Download Manager (EADM) programot. Ezt megteheted a Spore telepítése során, vagy később, ha letöltöd és installárod az EADM szoftvert a www.eastore.ea.com oldalról.

Az EADM online regisztrációt igényel, amit a játékban tehetsz meg.

Játékmenet

Javasoljuk, hogy a Spore indításakor regisztráld a játékot. A regisztráció lehetővé teszi, hogy megossz általad készített Spore-tartalmakat, elérhess más játékosok által létrehozottakat és híreket kapj az új letöltésekről, javítócsomagokról és sok egyébről.

A JÁTÉKHOZ INTERNETKAPCSOLAT, ONLINE HITELESÍTÉS ÉS VÉGFEHASZNÁLÓI LICENSZERZŐDÉS SZÜKSÉGES. AZ ONLINE SZOLGÁLTATÁSOK ELÉRÉSÉHEZ REGISZTRÁLNI KELL A MEGADOTT SOROZATSZÁMMAL.

AZ EA ELVEK ÉS FELTÉTELEK A WWW.EA.COM HONLAPON TALÁLHATÓK. AZ ONLINE REGISZTRÁCIÓHOZ IDŐSEBBNEK KELL LENNED 13 ÉVESNÉL.

AZ EA A WWW.EA.COM HONLAPON 30 NAPPAL KORÁBBAN KÖZZÉTETT FIGYELMEZTETÉST KÖVETŐEN VISSZAVONHATJA A SZOLGÁLTATÁST.

A játék megkezdése (ha a lemez már a meghajtóban van):

1. Zárj be minden programot és háttéralkalmazást (további információkat a 65. Oldalon, a Teljesítménytípek fejezetben találsz).
2. **PC esetén:** Windows Vista™ esetén a játékok a következő útvonalon érhetőek el: **Start > Games** (játékok) menü, a Windows™ korábbi változatai esetén ez **Start > Programs** (programok) vagy **All Programs** (minden program) menü.

MEGJEGYZÉS: Ha a klasszikus Start menü stílust választod Windows Vista alatt, a játékokat a **Start > Programok > Játékok > Játéktallózó menü** (Start > Programs > Games > Games Explorer menu) elérési útvonalon találd.

3. A regisztrációs képernyőn bejelentkezhetsz meglévő ea.com fiókkal, vagy létrehozatsz egy újat, majd adj meg egy (általad választott) Spore játékosnevet!

MEGJEGYZÉS: az online módon beszívargó tartalmakat egy bejelentkezési név és egy jelszó létrehozásával érheted el.

4. Megjelenik a Galaxis képernyő (lásd 6. o.). Új játék elkezdéséhez kattints egy bolygóra! (Választhatod az ALKOTÁS menüpontot is, mellyel megnyithatók a Spore Laborok.)
5. Válaszd ki a kezdőcsillagot (és vele a hozzá tartozó anyabolygót).
6. Amikor először utadra indulsz, a sejtfázissal kezdod a játékot. A későbbi új játékokban bármelyik olyan fázist választhatod kiindulásnak, melyet egyszer már játszottál valamelyik mentett játékban.

1	Egysejtű
2	Lény
3	Törzs
4	Civilizáció
5	Űr

7. Írd be bolygód nevét, válaszd ki a nehézségi szintet, és kattints a jobb oldali nyílra. További információt az Evolúciós utazásod fejezetben találsz (7. oldal).
8. A bevezető lejátszása után megkezdheted a játékot.



Tartalom

2	A JÁTÉK TELEPÍTÉSE
3	JÁTÉKMENET
6	KÖZÖS KEZELŐSZERVEK
6	ÜDVÖZÖL A SPORE™
13	BEÁLLÍTÁSOK
14	ENGEDD SZABADJÁRA FANTÁZIÁDAT!
14	SPORE LABOROK
32	TERVEZŐK
36	SEJTFÁZIS
39	LÉNYFÁZIS
44	TÖRZSI FÁZIS
49	CIVILIZÁCIÓS FÁZIS
54	ŰRFÁZIS
62	SPÓROPÉDIA
65	TELJESÍTMÉNYTIPPEK
66	TERMÉKTÁMOGATÁS
67	GARANCIA

Maradjjátékban – regisztrálj az EA-nél!

Hozd létre saját EA felhasználói fiókot, és regisztráld ezt a játékot, hogy hozzájuthass az EA ingyenes csaláskódjaihoz és játéktippjeihez – gyorsan és egyszerűen!

Regisztrálhatsz akár a telepítés során, akár a játék START menüjében található elektronikus regisztrációs linket használva.

Emellett a www.gamereg.ea.com honlapra látogatva akár még ma feliratkozatsz!

MEGJEGYZÉS: ha regisztrálsz a játékot EA felhasználói fiókkal, a rendszer tárolja a játék széricszámát a fiók adatai között arra az esetre, ha a jövőben szükség lenne rá.

www.spore.com

SPÖRE™



Közös kezelőszervek

Tevékenység	Irányítás
Mozgás előre/hátra/balra/jobbra	W/S/A/D vagy nyílsgombok
Szünet	P vagy f gomb
Mozibejátszás leállítása/Hozzáférés a Beállítások menühöz	ESC
Képernyőfelvétel készítése	C
Videofelvétel bekapcsolása	V
A Spórákalauz kijelzés bekapcsolása	H
Történelem kijelzésének bekapcsolása	T
Spóropédia megjelenítésének bekapcsolása	B
Saját gyűjtemény megnyitása (Sejtfázis)/Küldetésnapló megnyitása (Törzsfázistól Úrfázisig)	L
Játék mentése	CTRL + S

MEGJEGYZÉS: A billentyűparancsok teljes listája a www.spore.com honlapon található.

Üdvözl a Spore™

A Spore nem más, mint a te személyes univerzumod! Itt képes lehetsz élet teremtésére és fejlesztésére, törzsek alapítására, civilizációk létrehozására, mi több, akár egész világokat is megformálhatsz!

A Spore játék öt fázisból áll, mindegyik egy-egy evolúciós lépcsőnek felel meg: Sejt-, Lény-, Törzsi-, Civilizációs- és Úrfázis. Mindegyikben új kihívások és célok várnak.

Életedet apró sejtként kezded, majd szép lassan akár galaktikus istenséggé is fejlődhetsz. Ahogy egy játékot új fázisban mentesz el, az rögtön hozzáférhetővé is válik. Akár azonnal kezdheted is.

A Spore-ban számtalan szerkesztőeszköz áll rendelkezésedre. Ezeket az eszközöket a Galaxis képernyőről érheted el, az ALKOTÁS gomb használatával. Segítségükkel univerzumod összes hozzávalóját megteremtheted, legyenek azok lények, járművek, épületek vagy akár űrhajók. Alkotásod a mentés után a Spóropédiában kerül mentésre, így a továbbiakban a játék bármely szakaszában hozzáférhetsz.

Galaxis képernyő

- 1 Új játék indítása
- 2 Hozzáférés a Spore Laborokhoz
- 3 A Spóropédia megnyitása
- 4 Mentett játékállás betöltése
- 5 Opciók megtekintése
- 6 A Spóropédia megnyitása
- 7 Kijelentkezés vagy bejelentkezés



A Galaxis képernyőről kezdhetsz új játékba és innen ugorhatsz a Spore Laborokhoz is, ahol létrehozhatod mindazt, ami szükséges egy bolygó élővilágának vagy civilizációjának teljessé tételéhez.

- ☞ Ha közvetlenül a Spore Laborokba akarsz jutni, kattints az ALKOTÁS gombra. Az indításhoz válaszd ki a Spore Labort. További információt a Spore Laborok c. fejezetben találsz (14. oldal).

Utad az evolúcióban

Az élet nagy kalandjának első útját egy meteor csóváján utazva teheted meg. Szerencsére olyan bolygóra érkezel, ahol az ősrészesben az élet valósággal hemzseghet majd! Ez azonban sajnálatos módon azt is jelenti, hogy sok faj küzd majd meg a vizek birtoklásáért.

A gyilkos harc akkor sem szűnik majd meg, ha a szárazföldre érsz! A Spore mind az öt fázisa arra épül, hogy csak a legéletképesebb él majd túl, az, aki egy lépéssel előbbre tart többiekénél. Rajtad múlik, hogy lényed a nyugalmasabb vagy a durvább stílusban halad előre és fejlődik. Képes lesz-e rá szerény amőbád, hogy uralja a galaxist?

- ☞ A Sejtfázis elkezdéséről, valamint a többi fázisról a Játék kezdete című fejezetben, a 3. oldalon találsz adatokat.

MEGJEGYZÉS: Ha teljesítetted egy fázist a játékban, abban a fázisban már bármilyen új játékot elindíthatsz.

Mentés

Csak akkor mentheted a játékot, ha éppen egy Lény-, Törzsi, Civilizációs vagy Őrfázisban játszol.

- Ha játék közben akarod menteni az aktuális állást, kattints az Opciók gombra. Ezután kattints a lemez ikonjára. A játék mentésre kerül.

MEGJEGYZÉS: Ha az Őrfázisban játszol, csak naprendszer- és csillagközi nézetben menthetsz. Bolygónézetben a mentés nem működik.

Betöltés

Játékokat a Galaxis képernyőről tölthetsz be.

- Mentett játék betöltéséhez kattints a Galaxis képernyőben a kék színnel jelölt anyabolygóra. A játék betöltődik.

Haladásod nyomon követése

Minden fázisban végre kell hajtani bizonyos küldetéseket, hogy átléphess a következőbe. A fázis folyamán figyelheted fejlődésedet az egyedi célok teljesítésének követésével.

Fejlődéscsík

- | | |
|---|---|
| 1 | Eddigi fejlődés |
| 2 | Mérföldkö |
| 3 | Töltsd meg a fejlődéscsíkot a továbbfejlődéshez |



A képernyő alján találhatod a fejlődéscsíkot, amely megmutatja, meddig jutottál előre az adott fázisban. Ha megszerzel bizonyos tárgyakat vagy mérföldkövekhez érsz egy fázisban, azt rögtön láthatod a fejlődéscsíkon. Ha a sáv teljesen megtelik, továbbfejlődhetsz a következő fázisba.

- Minden egyes fázisban sikeresen feltölthető a fejlődéscsík egy adott feladat végrehajtásával, például egy másik törzs legyőzésével vagy egy fajjal való megbarátkozással.

Mini célkártyák

A képernyő bal felső sarkában láthatod a mini célkártyákat. Ezek a kártyák mutatják, hogy mennyire vagy az adott cél teljesítésétől.

- Az összes célot tartalmazó küldetésnapló megjelenítéséhez nyomd meg az L gombot, vagy kattints a Gyűjteményeim gombra, majd a Küldetésnapló fülre!

Gyűjteményem

A Gyűjteményem ablakban különféle információkat láthatsz, attól függően, melyik fázisban tart a játékod.

- A Sejt fázisban ez mutatja az összes eddig összegyűjtött testrészt.
- A Lény fázisban a küldetéseken túl mutatja az összes begyűjtött testrészt is.
- A Törzsi fázisban a küldetéseket és az összes begyűjtött eszközt és kiegészítőt mutatja.
- A Civilizációs fázisban csak a küldetéseidet mutatja.
- Az Őrfázisban mindezen túl a kitüntetések, a ritkaságok és az eszközök is.

MEGJEGYZÉS: Egyes fűlek a játék aktuális fázisában nem érhetőek el.

- A Gyűjteményem ablak becukásához kattint az X ikonra a jobb felső sarokban.

Küldetésnapló

Küldetésnaplódban találsz az aktuálisan küldetésekről és céljaidról szóló információkat. Áttekintheted hódításaid és eddigi küldetéseid dicső történelmét is.

☞ Az Űrfázisban úgy törölhetsz egy küldetést, hogy kijelölöd a listán, majd a Szemetesikonra  kattintasz.

Medálok

A Medálok fülnél nézheted meg azokat a kitüntetések, amelyeket egy rang mellé összegyűjtöttél.

☞ A medálok listájához kattints a megfelelő rangra. Ha ez megvan, mozdítsd a kurzort a kitüntetés fölé.

Ritkaságok

A ritkaságok fülben láthatod azokat az ereklyéket, amelyekre kalandjaid során tettél szert.

Eszközök

Az eszközök fülben szemlélheted meg, milyen tulajdonságokkal rendelkeznek azok a szerszámok, amelyekre a játék különböző fázisaiban tettél szert. Ha többet akarsz megtudni egy eszközről, válaszd ki.

Történelem

Habár idővel a Spore összes állomását érinted, életutad fontos állomásai nem merülnek feledésbe.

Kattints a Történelem ikonra  a fejlődéscsik végén, hogy lásd, milyen mintát követnek a választások, amelyeket evolúciód során követted.

Történelem képernyő

- | | |
|---|---|
| 1 | A lény viselkedése az idők során. |
| 2 | Mérföldkő/Esemény |
| 3 | Kattints, ha látni akarod a teljesített fázisok történetét. |
| 4 | Játékidőóra |
| 5 | Kattints a történelem bezárásához |
| 6 | A görgetőcsikkel vagy az egér görgetőgombjával többet is megtekinthetsz az idővonalból. |
| 7 | Tulajdonságkártya |
| 8 | Járolékos képességek |



☞ A történelem megjelenítéséhez nyomd meg a T gombot!

Következmények

Az evolúció olyan utazás, amelynek során korábbi döntéseid határozzák meg, hogy éred el a következő fázist. Sejtként hozott döntéseid például hatással lesznek képességeidre, amikor elérsz a Lényfázisba. Cselekedeteid egyenesen meghatározzák fajod jövőjét!

Fejlődési utad minden szakaszán olyan döntéseket hozol, amelyek meghatározzák tulajdonságaidat. Tulajdonságaid olyan képességekhez juttatnak, amelyek utódaid hasznára válnak majd. Ezek a járulékos képességek a fejlődéscsik felett jelennek meg minden egyes fázisban.










Az alábbi táblázatok mutatják, mely képességeket szerezhetsz meg az egyes fázisokban, és azt is, hogy ezekkel milyen járulékos képességekhez juthatsz később.

Ha tudni akarod, mit nyújt egy képesség, mozgasd fölé a kurzort.







Sejtfázis

Képesség	A Lényfázis járulékos képességei	A Törzsi fázis járulékos képességei	A Civilizációs fázis járulékos képességei	Az Őrfázis járulékos képességei
Húsevő: A húsevő sejtek főleg húst fogyasztanak.	 Örjögő bömbölés	 Csapdák	 Sérthetlenség	 Erőgyűjtés
Növényevő: A növényevő sejtek főleg növényi eredetű táplálékot fogyasztanak.	 Szirénda	 Frissítő vihar	 Gyógyító aura	 A buli lelke
Mindenevő: A mindenevő sejtek az összes táplálék elfogyasztására képesek.	 Csapat megidézése	 Repülőhal	 Bénító bomba	 Kedves boltos




Lényfázis

Képesség	A Törzsi fázis járulékos képességei	A Civilizációs fázis járulékos képességei	Az Őrfázis járulékos képességei
Ragadozó: A ragadozó lények préda után kutatnak. Ők hamarabb pusztítanak ki egy teljes fajt, minthogy elcsábítsák vagy táncoljanak nekik.	 Lángbombák	 Hatalmas bomba	 Elsődleges egyed
Szociális: A szociális lények folyvást barátokat és szövetségeket keresnek. Számukra a nap fénypontja, ha új fajra lelnek.	 Tűzijáték	 Diplomataguru	 Szép teljesítmény
Alkalmazkodó: Az alkalmazkodó lényeknek sok barátjuk és sok ellenségük van. Döntéseiket az adott helyzet ismeretében hozzák.	 Vadúr	 Megvesztegetés	 Tuningdémon

Törzsi fázis

Képesség	A Civilizációs fázis járulékos képességei	Az Őrfázis járulékos képességei
Agresszív: Az agresszív törzsek megkísérik kiirtani versenytársaikat. Kegyetlen támadásokat intéznek ellenük és minden forrást meg akarnak szerezni.	 Kütyübomba	 Fegyverkereskedő
Barátságos: A barátságos törzsek átérzik, milyen fontos a csapatmunka. Ők tehát szövetségeket kötnek és megosztják forrásaikat, hogy más törzsekkel együtt érhesenek el eredményeket.	 Fekete felhő	 Udvarias üdvözlés
Törekvő: A törekvő törzsek a pillanat hevében támadnak, de így is kötnek szövetségeket, ha szükséges. Pompás szövetségesek, de légy óvatos velük!	 Reklámvihar	 Kolónialáz

Civilizációs fázis


Hépeség	Az Űrfázis járulékos képességei
Katonai: A katonai civilizációk a fegyverekben és a nyers erőben bíznak. Minden erejüket felhasználják, hogy elpusztítsanak más nemzeteket.	 Tűnés, kalózok!
Gazdasági: A gazdasági jellegű civilizációk kereskedelmi utakkal és pénzzel befolyásolják a többi nemzetet. Kötnék ugyan szövetségeket, de csak akkor, ha hasznot remélnék ezekből.	 Fűszerláza
Vallási: A vallási civilizációk a szavak erejét használják fel, hogy megtérítsenek más civilizációkat a saját hitükre.	 Kertész

Űrfázis

Az Űrfázisban új szerepet kaphatnak azok a tulajdonságok, amelyeket fejlődésed eddigi állomásain szereztél, így meghatározzák majd, milyen taktikát követsz a galaxis felfedezése közben. Ez a filozófia meghatározza azt is, milyen különleges eszközök állnak majd birodalmad rendelkezésére.

Ezek az eszközök készen várnak majd, amint eléred az Űrfázist. Az űrhajód eszköztárában találod meg őket. Ezeket az eszközöket az ikonjuk különleges körvonalai jelzik.

Fajod filozófiája azonban nincs kőbe vésve! Ha egy olyan fajtát futsz össze, akiknek gondolkodása szimpatikus számodra, átveheted azt. Ha olyan küldetésbe kezdesz, amelynek feladata az új filozófia kikémlése, megszerzed a lehetőséget a változtatásra.

Hépeség	Az Űrfázis járulékos képességei
Bárd: A bárdok a kozmosz laza zenészei, igazi társasági pillangók. Az univerzum a személyes játszótérük.	 Nyugtató dal
Ökológus: Az ökológusok a természet védelmezői. Azokat a fajokat, amelyek veszélyt jelentenek a galaxisra, el kell pusztítani!	 Szafariporszív
Hittérítő: A zelőtők meg vannak győződve arról, hogy csakis az ő hitük számít. Azok, akik nem úgy gondolkodnak, ahogyan ők, méltatlanok a létezésre a galaxisban.	 Fanatikus örvény
Diplomata: A diplomaták tárgyalnak és problémákat oldanak meg. A galaxisra csak akkor köszönhet béke, ha a fajok között nyílt kommunikáció zajlik.	 Örök nyugalom
Tudós: A tudósok logikusak és megfontoltak. A galaxis létezésének célja az, hogy kutatási téma legyen.	 Nostalgiahullám
Kereskedő: A kereskedők számára a legfontosabb a profit. Egyetlen istenük a mindenható spóradoállár.	 Pénzinjekció
Sámán: A sámánok tudják, hogy minden életet közös kötélek fűz össze. A galaxis a maga teljességében él mindannyiunkban.	 Retúrjegy
Harcos: A harcosok elveszik, ami nekik kell és soha nem kérnek engedélyt. A galaxis a legerősebb zsákmánya lesz.	 Rajtaütés
Vándor: A vándorok mindenből meg akarnak szerezni egy kis darabot. A galaxis hatalmas és ők minden aspektusát meg akarják ismerni.	Semmi
Lovag: A lovagok nemes harcosok, akik a jó célért harcolnak, a személyes érdek hidegen hagyja őket. A béke akkor köszönt a galaxisra, ha a gonosz elpusztult.	 MiniTe megidézése

Opciók

Az opciók menüjéhez a megfelelő ikon használatával jutsz. Ezt a játékban, vagy a Galaxis képernyőn keresztül teheted meg, és az ikont a bal alsó sarokban találod.

MEGJEGYZÉS: A Nagyító és a Kitiltás opciót nem használhatod a következő esetekben: ha épp a Sejtfázisban vagy, ha a Galaxis képernyőben, vagy bármelyik laborban tartózkodsz.

Beállítások

A Beállítások menüben állíthatsz a grafikai, hang-, játék- és felvétel-, valamint az online beállításokon, és megtekintheted a játék alkotóinak listáját. A Beállítások menü lehetőségeinek nagy része magától értetődő. A részletesebb kifejtést igénylő menüpontok alább találhatók.

Grafikai beállítások

Számítógépéd képességeit figyelembe véve a Spore úgy módosítja a grafikai beállításokat, hogy a teljesítmény és a minőség egyensúlyba kerüljön. Ha azonban úgy találod, hogy a játék lassan fut vagy hogy kísérletezni szeretnél más beállításokkal, ebben a menüben változtathatsz.

MEGJEGYZÉS: A képernyő méretének megváltoztatása hatással lehet a teljesítményre és a játék újraindítását igényli.

A játék alapbeállításainak visszaállításához kattints az **ALAPÉRTTELMEZÉS** gombra!

Játék és felvétel-beállítások

A Játék- és Súgóbeállítások panelen ki- vagy bekapcsolhatod a játék közben megjelenő oktatóanyagokat, tippeket és a képernyőszéli léptetést.

Képernyőfelvételek

A Spore szerkesztőinek használatával megörökítheted a Spore eseményeit a játékban vagy a Járáspróba folyamán. A játék eseményeiről egyaránt készíthetsz felvételeket vagy videókat.

Képernyőfelvétel készítéséhez nyomd meg a **C** gombot. Az így kapott .PNG fájl a következő könyvtárba kerül mentésre: **Dokumentumok** (vagy **Documents**)\Spóralkotások\Képek

Videók

Videó készítéséhez nyomd meg a **V** gombot a felvétel elején, majd ismét a **V** gombot a végén. A videó a következő könyvtárba kerül mentésre: **Dokumentumok** (vagy **Documents**)\Spóralkotások\Filmek

A Spore szerkesztőiben való kép-és videófelvevételek készítését lásd: Járáspróba mód 25. oldal.

Online beállítások

Itt hozzáférhetsz az internetes beállításokhoz, illetve bejelentkezhetsz másik névvel is.

Indításkor figyelmeztessen Ha kijelölöd, a Spore minden indításakor meg kell adnod a bejelentkezési nevet.

YouTube belépés Ha kijelölöd, automatikusan belépsz a YouTube-ra is, amikor bejelentkezel a Spore-ra, így lehetővé válik a filmek közzététele.

Csak baráti tartalom Ha kijelölöd, Spóropédiádba csak olyan tartalom szivárog be, melyet online haverjaid készítettek.

Engedd szabadjára fantáziádat!

Két eszköz is a rendelkezésedre áll, ha fel akarod fedezni a benned rejlő kreativitást, hogy csodás alkotásokkal töltsd meg a Spore univerzumát. A Spore Laborok segítségével egyszerű sejttől kezdve egészen fantasztikus űrhajókig felépíthetsz bármit! A Tervezők használatával létrehozatsz törzsi falut, várost, vagy akár űrkolóniát is!

Spore Laborok

A Spore Laborok adnak lehetőséget arra, hogy a Spore univerzum minden összetevőjét létrehozhasd, sejtektől kezdve egészen az űrhajókig. A Spore Laborok sok mindenben hasonlítanak egymásra, de azért akadnak különbségek is. Bármelyikhez hozzáférhetsz a Galaxis képernyőről, vagy az aktuális fázisban tartózkodva.

Spore Labor megnyitása a játék alatt:

- ☞ A Sejt- vagy Lényfázisban párosodj fajod egy másik képviselőjével.
- ☞ A Törzsi fázisban a Törzstervező megnyitásához húzd a kurzort az egyik kunyhó fölé.
- ☞ A Civilizációs fázisban húzd a kurzort a vároháza fölé, hogy hozzáférhess a Várostervezőhöz.
- ☞ Az Űrfázisban húzd a kurzort bármelyik kolóniád városháza fölé, hogy megjelenjen a Kolóniatervező.

A Spóropédiából is közvetlenül elérheted a Spore Laborokat. Válaszd ki bármely Spore kreációt kattintással, majd kattints a Labor megjelenő gombjára.

Az alábbi Lénylabor képernyők a Spore Laborok egyes közös elemeit jelölik.

Spore Laborok

1	Elemkategóriák
2	Opciók
3	Belépés a Spóropédiába (62. oldal)
4	Elérhető források
5	Építés mód (16. oldal)
6	Járáspróba mód (ha elérhető) (25. oldal)
7	Festés mód (18. oldal)
8	Összetettségmérő
9	Egészségmérő és egyéb képességek mérői
10	Kamera képének nagyítás/kicsinyítése, valamint forgatása
11	Alkotás neve
12	Visszavonás/Mégsem
13	Új alkotás megosztása - Mentett alkotásod közzététele a Spóropédián
14	Mentés (csak akkor elérhető, ha a Galaxis képernyőből lépsz be a Spore Laborba)



- | | |
|----|--|
| 15 | Új alkotás indítása (csak akkor elérhető, ha a Galaxis képernyőből lépsz be a Spore Laborba) |
| 16 | Kilépés mentés nélkül |
| 17 | Alkotás mentése és kilépés |

Ha ráközelítesz az állványra, láthatod alkotásod legfrissebb formáját, mielőtt kiküldenéd a nagyvilágba.

☞ A kamera nézetét változtathatod. Lásd: A kamera, 16. oldal.

Spore Labor kameravezérlés

A kamera mozgatása egyszerű. A következő kezelőszervek mindhárom Spore Labormódban működnek: Építés, Járáspróba és Festés.

A kezelőfelület gombjainak használata:

☞ ☞ A kamera forgatása alkotásod körül.

☞ ☞ Kamera közelítése és távolítása

Az egér használata:

Kattints a háttérre az egér jobb gombjával, majd húzd a kívánt irányba, hogy körbemozgathasd a kamerát alkotásod körül.

Tartsd lenyomva a **SHIFT** gombot, miközben az egér görgőjét használod, hogy közelítsd vagy távolítsd a nézetet.

A billentyűzet használata:

A + és a - gombokkal közelítheted vagy viheted távolabb a kamerát.


A , és a . gombokkal forgathatod a kamerát alkotásod körül.

Alkotásod elnevezése

Nem engedheted ki teremtményedet a vadonba név nélkül!

1. Kattints az „Alkotásod elnevezése” szövegdobozra, a képernyő alsó részének közepén.
2. A felpattanó ablakban írd le lényed nevét.
3. Leírásként megadhatod alkotásod rövid történetét, megemlítve egyszerű eredményeit is.
4. A címke mezőben egy-vagy kéttagú, vesszővel elválasztott címszavakat adhatsz meg, amelyek kereső-kifejezéseként segíthetnek másnak, hogy ráleljenek kreációidra a www.spore.com honlapon vagy a Spóropédiában.
5. A felugró ablak bezárását a lefelé mutató nyíllal végezheted el.

Alkotásod mentése

Bármelyik módon mentheted alkotásodat, legyen az Építés, Járáspróba vagy Festés. Ha a Spore Laborba játékban léptél be, kattints az Elfogadás ikonra  az alkotás mentéséhez! Ha nem, kattints a Mentés ikonra , ha menteni akarsz az alkotást, hogy később dolgozhass rajta. Kattints a Mentés és kilépés ikonra , ha menteni akarsz az alkotást és ki akarsz lépni a Spóropédiába. Alkotásod mentésre kerül.

Mentett alkotásaidat bármikor meglátogathatod a Spóropédiában az Alkotások címszó alatt, vagy ebben a mappában: **Dokumentumok\Spóralkotások**.

MEGJEGYZÉS: Lényednek szájjal és névvel kell rendelkeznie, mielőtt mented. Gyermekednek ennie kell.

MEGJEGYZÉS: Nem mentheted el lényedet olyan név alatt, amelyet más játékos már felhasznált

- ☞ Ha a Spore szerkesztőbe a Galaxis képernyőről léptél be, visszakérsz a Spóropédiába. Új teremtményed az Alkotások címsor alatt lesz megtalálható.

Építés mód

Építés módban az elérhető részek palettájából adhatsz elemeket lényedhez, vagy éppen vehetsz el belőle. A játék folyamán új részeket találhatsz vagy szerezhetsz, amelyek megtalálhatóak lesznek a Spore Laborban. Ezek az elemek a paletta megfelelő fülében jelennek majd meg.

A Spore Labor képernyő jobb felső sarkában láthatod alkotásod képességeit. Ha a kurzort egy rész fölé viszed, láthatod, milyen képességekre lesz hatással.

MEGJEGYZÉS: Az épületeknek és az úrhajóknak nincsenek képességeik.

- ☞ Ha látni akarsz egy rész árát és előnyeit, mozgasd fölé a kurzort.

TIPP: Az egyik játékban hozott döntéseid befolyásolhatják a következő történéseit. Ha például egy növényevő száját adod lényedhez a Lényfázisban, az növényevő is marad.

- ☞ Új kreáció létrehozásához válaszd a **CTRL + N** kombinációt.

Kamerakezelés

Használd a forgató gombokat vagy az egér bal gombjának lenyomása után mozgasd a kamerát lényed körül.

A +/- gombokkal vagy nyomva tartott **SHIFT** mellett az egérgörgővel közelíthetsz/távolíthatsz.

Törzs kiválasztása

Az Új alkotás gomb  használatával válassz új törzset! Ne feledd, hogy ha változtatásokat hajtasz végre, először lehetőséget kapsz, hogy elmentsd azokat, utána áll csak majd rendelkezésedre új törzs.

Elempalette

Egy elemkategória kiválasztásához (szájak, szemek, részletek, stb.) kattints ikonjára a paletta tetején. Ezt a képernyő bal oldalán találod.

Elemválaszték

- | | |
|---|------------------------------------|
| 1 | Kattints a kategória megnyitásához |
| 2 | Elérhető elem |
| 3 | Nem elérhető elem (túl költséges) |
| 4 | Új elem |

Ha kiválasztod az Építés módot, a képernyő bal oldalán megjelenik az elem kategóriája. Minden kategóriában teljes részletességgel jelennek meg az elérhető elemek, míg az el nem érhetőket csak körvonalaik jelzik. Külön jelölést kapnak azok az elemek, amelyek legutóbbi látogatásod óta váltak elérhetővé. Minden kategóriában a jobb szélen lesznek láthatóak a legdrágább és legjobb darabok.

Elemek hozzáadása

1. Kattints rá és húzd a megfelelő helyre a palettáról az elemet. Ahogy elkezded húzni az elemet, az ára azonnal levonódik készletedből.
2. Ha az elemet alkotásod középvonalára húzod, csak egy elem adódik hozzá. Ha a nem az alkotás középvonalára kerül, ugyanazért az árért két elem adható hozzá.
3. Hogy a kiválasztott részre kerüljön az elem, ereszd fel az egér gombját!
4. Az elem a helyére került, így egészséged és/vagy képességeid megváltoztak.
5. Miután elhelyezted az elemet, tetszésed szerint változtathatod méretét és elhelyezkedését. Lásd Elemek szerkesztése, 18. oldal.

Ha mégsem akarsz hozzáadni az elemet, húzd vissza a palettára.

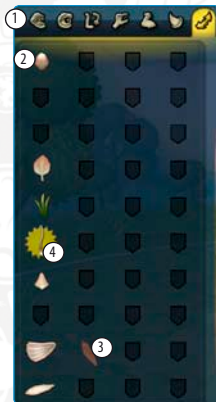
Az elemek hozzáadása nincs ingyen és növeli alkotásod összetettségét is.

Költségvetés

A kihívásoknak megfelelő lény megtervezése önmagában is művészet, nem is beszélve arról, hogy mekkora buli! Hogy a megfelelő ár/érték arányú elemeket választhasd, kísérletezz a Spore Laborban a különféle darabokkal!

MEGJEGYZÉS: Alkotásod színezése ingyen van.

- Lehet, hogy egy fázis folyamán gyakran kell meglátogatnod a Spore Labort hogy végrehajthasd a változtatásokat alkotásodon. Ne feledd, bármikor ismét eladhatod alkotásod egy-egy darabját, ha ismét szükséged van a forrásokra.



☞ Ha hibázol, mindig jóváteheted. Lásd: Visszavonás/újra 21. oldal.

Minden Spore Laborban határai vannak lényed összetettségének. A hozzáadott elemek növelik összetettségét, ennek maximális mértékét pedig nem lépheted túl!



☞ A fázistól függően DNS, spórakészítés vagy egyéb valuta szükséges új elemek vásárlásához. A valuta szükséges mennyiségét és a te költségvetésedet egyaránt az Építés mód palettája alatt találhatod.

Elemek eltávolítása

1. Kattints rá és húzd le lényedről a felesleges elemet. Megteheted azt is, hogy az elemre kattintasz, majd megnyomod a **BACKSPACE** vagy a **DELETE** gombot.
2. Az elem eltávolításra került. Pénzedhez hozzáadódott az elem értéke, lényed életereje és /vagy tulajdonságai pedig ismét megváltoztak.

Elemek szerkesztése

Miután hozzáadtál egy elemet lényedhez, annak méretét, formáját vagy szögét szabadon változtathatod. Kísérletezz az elemek kezelésével a Spore Laborban, hogy megismerd a módszert. Ne aggódj, a változtatások visszavonhatóak! Lásd: Visszavonás/újra 21. oldal.

☞ Egy rész változtatásához előbb jelöld azt ki. A kék formázók segítségével végezheted el a változtatásokat.

☞ Kattints rá és húzd a változtatásra szolgáló nyilakat, hogy megváltoztathasd az elem dimenzióit vagy hajlásszögét.

☞ A pozíciógömb mutatja meg, merre nézz az elem. Az elem irányának megváltoztatásához kattints rá és húzd a megfelelő helyre a pozíciógömböt.

☞ Kattints rá és húzd a megfelelő helyre a forgatógyűrű mentén, ha forgatni akarod.

Részek átméretezése

Egy teljes rész méretének megváltoztatásához válaszd ki, majd az egér görgőjével vagy a le/fel nyilak segítségével változtasd meg méretét.

Színezés mód

Színezés módban egyes részeket ugyanúgy festhatsz, mint teljes alkotásodat. Szabadon választhatsz a színek, felszínek és minták között. Ideje kiszínezni életét!

☞ Színezés módba úgy léphetsz, hogy a képernyő felső részén látható ecsetikonra kattintasz. A festőpaletta a képernyő jobb oldalán található.

Lényedet három módon színezheted ki:

1. Válassz egy stílust.
2. Használd a Festés minta szerint módot, ha egy előző alkotásod szolgál mintaként.
3. Használd az Ecsetmódot, ha különleges színeket és mintázatokat tervezel a három réteg egyikére. Ezek az alap, a szín és a részletek.

Színezés mód

- 1 Teljes stílusok
- 2 Részstílusok
- 3 Ecsetmód
- 4 Elérhető stílusok
- 5 Elérhető témák
- 6 Kattints más stílusok megtekintéséhez
- 7 A stílusréteg kiválasztott színe (csak épület-, jármű-, és űrhajólaborokban)
- 8 A stílusréteg kiválasztott stílusa (csak épület-, jármű-, és űrhajólaborokban)

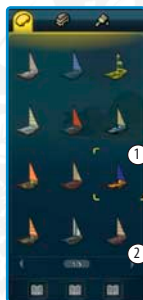


Teljes stílusok festése

Egész alkotásodat egy csapásra kiszínezheted! A teljes stílusok táblázatban a megfelelő témákra kattintva egész alkotásod azt a színezést kapja.

Teljes stílusok

- 1 Kiválasztott stílusok
- 2 Kattints a nyilakra a többi stílus megtekintéséhez



Színezés minta szerint

Alkotásod színezheted a Spóropédiában látott egyéb lények alapján is.

Alkotásod színezése egy már létező alapján:

1. Kattints az Ecsetmód fülére.
2. Kattints a Festés minta szerint ikonra a teljes stílusok választékán belül, ha hozzá szeretnél fűzni a Spóropédiához.
3. Válaszd ki a mintául szolgáló alkotást. Kattints az Elfogadás ikonra!
4. Térj vissza Színezés módba. Alkotásod megkapja a Spóropédiából választott színezést.

A színezés rétegei

A Részstílusok fülből választhatod ki alkotásod egyes rétegeinek színezési sémáit. Minden egyes réteghez választhatsz témát és színt. Tanácsos a témát a szín előtt kiválasztani.

Részstílusok

- | | |
|---|--|
| 1 | Kattints a paletta megnyitására más rétegekhez! |
| 2 | Kattints a jelenlegi réteg festési témájára! |
| 3 | Kattints, hogy megváltoztathasd a festett téma színét! |
| 4 | Kattints a nyilakra a többi téma megtekintéséhez! |



Rétegek festéséhez:

Általában három színezési réteg tartozik egy alkotáshoz. Az alap, a felszín és a részletek. A Spore megfelelő szerkesztőjétől függően ezeknek különböző nevük lehet.

Alap Ez dönti el a alkotás alapmintázatát és alapszínét.

Felszín Ez található alkotásod alapszíne felett.

Részletek A részletek rétege nagyon változatos lehet.

1. Nyisd meg a Részstílusok fület.
2. Kattints a színezni kívánt rétegre. Először válaszd meg az alapréteget.
3. Válaszd ki a kiválasztott réteghez szánt részstílust. Használd a nyilakat, hogy lásd, milyen témák állnak rendelkezésedre. Kattints a kívánt témára, és alkotásod külseje máris frissebb!
4. Ha szeretnéd, válassz egy másik színt a palettáról. Kattints a kiválasztott színre, hogy lásd árnyalatait, közben pedig tartsd lenyomva az egér gombját. Kattints a kiválasztott árnyalatra.
5. Ismételd meg ezeket a másik két réteg esetén is (felszín és részletek).

Ecsetmód

Ecsetmódban, (amely a Sejtlaborban és a Lénylaborban nem érhető el) alkotásod minden részét külön színezheted.

Ecsetmód

- | | |
|---|---|
| 1 | Kattints erre a mintára, ha sima színt szeretnél. |
| 2 | Válaszd ki a mintát. |
| 3 | Kattints, hogy megváltoztathasd a kiválasztott téma színét. |
| 4 | A nyilakra kattintva további mintákat nézhetsz meg. |
| 5 | Stílus visszaállítása az eredeti színre. |



Visszavonás/Újra

Ha hibát követsz el a Spore Labor használata közben, újabb döntéseidet visszavonhatod.

- ☞ Bármely változtatás visszavonásához kattints a Spore Labor jobb alsó sarkában található, balra mutató nyílra.
- ☞ Az utolsó szerkesztés megismétléséhez kattints a jobbra mutató nyílra.


Alkotásaid megosztása

Alkotásodat a Spore játékosainak egész univerzumával is megoszthatod. Elküldheted őket családod tagjainak és barátaidnak közvetlenül is, de bemutatathatod a Spore közösségnek is, ha a www.spore.com honlapon publikárod.

- ☞ Egyenesen elvégezheted a megosztást a Spore Laborból is (14. oldal).
- ☞ A Spore Laborban készített képeket és videókat is megoszthatod. További információért lásd: *Fotók készítése*, 26. oldal.

Alkotásod publikálása a Spore.com honlapon

Mielőtt publikálnád alkotásodat, meg kell erősítened, hogy az azonosítására szolgáló címkék helyesek. Lásd: *Alkotásod elnevezése*, 15. oldal.

- ☞ Akár saját Spórádást is indíthatsz az általad teremtett alkotásokkal! További információért lásd: *Spórádások*, 64. oldal.
1. A Spóropédiában kattints az ALKOTÁSAIM pontra a képernyő bal oldalán.
 2. Válaszd ki azt az alkotást, amelyet közzé akarsz tenni.
 3. Kattints a Megosztás ikonra .
 4. Alkotásod megjelent a www.spore.com honlapon!

Alkotásod küldése e-mailben

Ha nem akarsz megmutatni alkotásodat a Spore teljes közösségének, elküldheted e-mailben is.


Ennek módja a következő:

1. Keresd meg merevlemezeden az alábbi könyvtárat: **Dokumentumok** (vagy **Documents**)\ **Spóralkotások**
- MEGJEGYZÉS:** A fenti csak alapesetben a Spore alkotások helye Windowsban. Ha nem az alapbeállításokat használod, a könyvtár más lesz.
2. Válaszd ki, melyik kategóriában van az alkotás, amelyet el akarsz küldeni.
 3. Keresd meg a hozzá tartozó .PNG fájlt. Küldd el a fájlt e-mailben.
 4. Egy e-mailben küldött alkotás telepítéséhez mentsd a .PNG fájlt asztalodra, majd húzd át a megfelelő Spore Laborba.

MEGJEGYZÉS: Ha a játékban akarsz használni a alkotást, mentsd a .PNG fájlt számítógéped megfelelő könyvtárába. Ha legközelebb megnyitod a Spore programot, az alkotást a Spóropédia Minden nevű fülében találod majd.

Sejtlabor

A Sejtfázisban más sejtektől vagy meteoritok szilánkjairól szerezhetsz részeket. A táplálkozással szerzett DNS pontokból vásárolhatsz sejtednek új részeket vagy tulajdonságokat a Sejtlaborban.

A Sejtfázis bármely szakaszában hívhatsz egy társat párzani a Párzási hívás gomb  használatával. Hívásodra társad válaszol majd. Ússz hozzá, majd kattints rá. Egy pompás udvarlási rituálé után tojás jön létre, te pedig a Sejtlaborba kerülsz.

Sejtlabor

1	Építés mód (16. oldal)
2	Festés mód (18. oldal)
3	Összetettségmérő
4	A sejt képességei és szintjei
5	Hozzáférhető részek
6	Opciók
7	Spóropédia
8	Aktuális DNS pontok
9	Kamera kezelőszervei
10	Kattints sejted átnevezéséhez
11	Visszavonás/Mégsem
12	Sejtlabor bezárása mentés nélkül
13	Sejt mentése és Sejtlabor bezárása



Ha új részeket adsz sejtedhez, új tulajdonságokra tehetsz szert vagy fejlesztheted a régieket. Sejted képességeit a Sejtlabor jobb felső sarkában tekintheted meg.

 Ha egy részt piros kijelölés mutat, az azt jelenti, hogy az általad kívánt helyre nem teheted le.

MEGJEGYZÉS: A Sejtlaborban használható részekről a (szájak, szemek, fegyverek, stb.) a Spórakalauz ad felvilágosítást.

Étrend

A kiválasztott szájtípus meghatározza lényed étrendjét, és kulcsfontosságú a játékmenet szempontjából. Ha szűrőszáját választasz, lényed növényevő lesz, és csak növényi anyagokat képes elfogyasztani. A húsevők húst esznek, a mindenevők mindkettőt fogyaszthatnak.

Lénylabor

Lénylabor

- | | |
|----|--------------------------------------|
| 1 | Részek menü |
| 2 | Építés mód (16. oldal) |
| 3 | Járáspróba mód (25. oldal) |
| 4 | Festés mód (18. oldal) |
| 5 | Összetettségmérő |
| 6 | A lény képességei és szintjei |
| 7 | Hozzáférhető részek |
| 8 | Nem elérhető rész (túl költséges) |
| 9 | Opciók |
| 10 | Aktuális DNS pontok |
| 11 | Kamera kezelőszervei (15. oldal) |
| 12 | Kattints lényed átnevezéséhez |
| 13 | Visszavonás/Mégsem |
| 14 | Szerkesztések törlése |
| 15 | Sejt mentése és Spore Labor bezárása |



MEGJEGYZÉS: Ha már kiemelkedtél a tengerből, ideje megszabadulnod az ostortól és az állábaktól, és lábakat növesztened, hogy végre kijuss a partra! A korai Lénylabor nem tartalmazza azokat az elemeket, amelyeket a teljes, fentebb mutatott Lénylabor.

- Ha új Lényfázist kezdsz a Galaxis képernyőről, azonnal a Spore Laborba léphetsz. Kattints a Spóropédia SAJÁT LÉTREHOZÁSA pontjára.
- A Lénylaborral kapcsolatos további információkért lapozd fel a *Spórakalauzt*.

Elemkategóriák

A Lénylaborban részek egész tárházát találod.

- Az elemek kategóriáinak megtekintéséhez kattints a kalapács ikonra, amely megnyitja az Építés módot. A bal felső sarokban található ikonok fölé húzva a kurzorodat láthatod az elemek különböző kategóriáit.

Minden rész különféle tulajdonságokat fejleszt ki vagy fejleszt tovább. Ha tudni szeretnéd, mely képességekre van hatással az adott rész, mozgasd fölé a kurzort.

Végtagok

Lehet, hogy a törzset át kell pozícionálnod, hogy a megfelelő helyre tedd a végtagokat. Állítsd lényedet szembe vagy háttal neked, hogy az ízületek mozgásával meghatározd a végtagok testtől való távolságát. A végtagok magasságát a testen oldalnézetből állítsd be.

☞ Egy ízület átméretezéséhez kattints rá, majd használd az egér görgőjét.

Kézfejek és lábfejek

Minden végtaghoz tartozik kézfej és lábfej, ezeket azonban cserélheted. Kézfejet és lábfejet csak egy végtag végére helyezhetsz!

☞ Egy kézfej vagy lábfej cseréjéhez kattints rá és húzd a megfelelő helyre a testrészt lényeden. Az elem eltávolításra került, DNS pontjaid száma nőtt. Ezek után hozzáadhatod a kívánt kézfejet vagy lábfejet.

A gerinc formálása

A Lénylaborban alakíthatod a gerinc formáját, hosszát és hajlásszögét. Ha a törzs felett kattintasz, megjelenik a lény gerince. A méretezésre alkalmas formázók megjelennek a gerinc mindkét végén.

Hosszabbítás

☞ Ha csigolya hozzáadásával akarod hosszabbítani a gerincet, kattints rá és húzd a megfelelő helyre a fogantyút, amerre a gerinc mutat. Ha rövidíteni akarsz a gerincen, húzd a fogantyút az ellenkező irányba.

MEGJEGYZÉS: ha nagyon rövid lesz a törzs, a testrészek összetömörülnek a törzs rövidülésével, és visszatérnek eredeti helyükre, ha újra meghosszabbítod a gerincet. Ha már van végtag, és lerövidíted a gerincet, a végtagnál megáll a rövidülés, és a végtag piros színnel kiemelődik.

A test hajlítása

☞ Ha meg akarod hajlítani a törzs végét, kattints rá és húzd a fogantyút el a gerinc vonalától.

☞ A gerinc hajlításához kattints egy csigolyára, és mozgasd arrébb. A legjobb módszer az, ha csigolyáról csigolyára haladva végzel apró változtatásokat.

Testrészek és test méretezése

Az egérgörgővel szabadon megszabhatod bármely testrész méretét. Válassz ki egy testrészt, és az egérgörgő segítségével növeld/csökkentsd a méretét

☞ A törzs átméretezéséhez mozgasd az egeret arra a csigolyára, amelynél vastkosabbra vagy vékonyabbra akarod venni a törzset. Ha ez megvan, használd az egér görgőjét vagy a fel/le nyílombokat. A csigolya körül változik majd a törzs vastagsága.

További építési lehetőségek

További végtagformázók

Több formálót is elérhetsz, ha a lényed egyik alkatrészét kiválasztod és megnyomod a **TAB** gombot. Más formázók jelennek meg, amelyek segítségével pontosabban helyezheted el az elemeket.

Részek klónozása

Ha klónozni kívánod lényed egy már létező részét, nyomd meg az **ALT** gombot. Készletedből ezután levonódik az elem ára.

☞ Ha az elem lényed közepén helyezkedik el, elhúzhatod onnan, hogy a másik oldalon helyezhesd el másodpéldányát. Ez a fajta duplázás ingyen van.

A végtagok további kezelőszervei

- ☞ Ha el akarod távolítani egy testrész darabját, kattints a **CTRL** gombra és kattints a két ízület közé. Váll-és csípőízületet nem távolíthatsz el.
- ☞ Ha új végtagot akarsz illeszteni egy létező ízülethez lényed törzsén, nyomd meg a **CTRL** gombot és húzd a helyére a végtagot.


Járáspróba mód

Járáspróba mód

- | | |
|---|--|
| 1 | Kattints, hogy belépj a Járáspróba módba |
| 2 | Képnéző |
| 3 | Képek készítése |
| 4 | Animált avatar létrehozása |
| 5 | Videók készítése |
| 6 | Animációk lejátszása |
| 7 | Hátterek megváltoztatása |
| 8 | Utódok megtekintése |
| 9 | Kamera kezelőszervei |



Járáspróba módban megtekintheted lényedet mozgás közben, mielőtt kilépnél a Lénylaborból. Végeztesd el az összes mutatót lényeddel, nézd végig az új trükköket, a pózokat, a szaltókat, a sírást, a nevetést, stb.

- ☞ A Járáspróba módba való belépéshez kattints a két mancs ikonra  a Spore Labor tetején.

Mozgás

Ha azt akarod, hogy lényed körbejárjon egy helyen, kattints a talaj egy pontjára. Lényed erre a pontra indul majd.

☞ Ha azt akarod, hogy lényed fusson, kattints kétszer.

☞ Ha fel akarod hívni a lényed figyelmét, kattints a fütty gombra.

Animációk lejátszása

☞ Kattints a Tevékenységek gombra, hogy megnyisd a mozgás opciókat. Az animációs panelen nézhetd meg a tevékenységek, tánc és hangulatok animációit.

Hátterek

Ha kíváncsi vagy, megváltoztathatod a hátteret. Kattints a hátterek ikonjára 🖼️ a Járáspróba mód háttereinek megtekintéséhez.

☞ A fekete háttér azt jelenti, hogy lényed üres, fekete úrban mozog majd. Ezt használhatod arra, hogy közeli képeket készíts lényedről.

Kölykök

Hogy lásd lényed kölyökkori formáját, kattints a megfelelő ikonra 🐣. Lényed kölykei utánózzák minden mozdulatát, de néha elrontják a dolgot. Bármikor megjeleníthetsz akár három kölyköt is.

☞ Ha azt akarod, hogy a kölykök eltűnjenek, kattints ismét az ikonra.

Fotók

📷 Készíthetsz lényedről fotókat akcióban! Kattints ide fotó készítéséhez.

A villanás után a kép az alábbi könyvtárba kerül: **Dokumentumok** (vagy **Documents**)/**Spórátkotások/Képek**

Képfelbontás megváltoztatása

A képek felbontásán változtathatsz. A Beállítások menüben szabhatod meg, hogy fotóid felbontása kicsi, közepes vagy nagy legyen.

Fotók rendezése

🗂️ Miután elkészítetted a képeket, a képnéző segítségével rendezheted őket.

A képnézőben egy vagy több filmsáv formájában láthatod az összes elkészült fotót.

☞ Ha más filmsávok tartalmát is meg akarod tekinteni, kattints a képnéző alján található nyílombokra.

☞ Ha e-mailben akarsz egy fotót továbbítani, kattints rá.

A képnéző maximum 99 fotót képes megjeleníteni. Ha elérted ezt a mennyiséget, máshol kell tárolnod képeidet, vagy helyet kell számukra felszabadítanod a régiék törlésével.

🗑️ Kattints ide az összes fotó archiválásához vagy törléséhez.

☞ Kattints az **ÖSSZES ARCHIVÁLÁSA** pontra, hogy a Spore képtáron kívül helyezd el képeidet.

Képeslapok

Küldj *Spore* képeslapot egy barátodnak! Egyenesen a képnézőből is küldhetsz képeslapot e-mailben.

FOTÓ küldése e-mailben:

1. Kattints a képnézőben a küldeni kívánt fotóra.
2. Írd be saját és a címzett e-mail címét.
3. Írj üzenetet a képeslap mellé.
4. A levél elküldéséhez kattints a levél ikonra.
5. Egy egyedi kép törléséhez kattints a szemetes ikonra 🗑️!
6. Egy kép archiválásához kattints a lemez ikonra 💾!

Videók készítése

Lényed mozgásáról a Járáspróba módban készíthetsz videókat. Ezek a felvételek mentésre kerülnek gépeden, hogy később is élvezhesd őket.

🔍 Kattints a felvétel indításához. Válaszd ki, milyen tevékenységeket végezzon lényed! Kattints még egyszer a kamera kikapcsolásához.

🌀 A videók maximum két percesek lehetnek.

A kamera leállítása után videó az alábbi könyvtárba kerül: **Dokumentumok** (vagy **Documents**)\ **Spórállítások\Filmek**

Klipek méretének megváltoztatása

A videók felbontását a játék Beállítások képernyőjén változtathatod.

MEGJEGYZÉS: A nagyfelbontású videók több helyet foglalnak.

Klip feltöltése a YouTube-ra

Miután videó mentésre került számítógépeden, akár azonnal fel is töltheted a YouTube® honlapra. Kattints a FELTÖLTÉS opcióra.

MEGJEGYZÉS: A feltöltés szolgáltatás használatához a Spore regisztrált felhasználójának kell lenned és érvényes YouTube felhasználói fiókkal kell rendelkezned.

Animált avatárak

Készíthetsz lényed mozgásáról animációkat, amelyeket számítógépedre menthetsz. Ezeket animált avatárak használatát lehetővé tévő honlapokra töltheted .GIF formátumban.

🌀 Kattints, ha el akarod menteni a lényedet ábrázoló animációt.

Animált avatár a következő könyvtárba kerül: **Dokumentumok** (vagy **Documents**)\ **Spórállítások\Animált Avatárak**

Szépítők

Ahogy lényed túljut a törzsi szakaszon, már nincs oka rá, hogy meztelenül rohangáljon. Lényed tökéletes felszereléseinek létrehozását a törzsi, városi és kolóniákhoz tartozó Szépítőben végezheted el.

🌀 Egy játékbeli lény felszerelésének létrehozásához lépj be felszerelőbe a Tervező megfelelő fülére kattintva, majd kattints a törzsed vagy nemzedet tagja alatti Szerkesztés ikonra!

🌀 A Törzsi fázisban a Törzstervező megnyitásához húzd a kurzort az egyik kunyhó fölé.

🌀 A Civilizációs fázisban húzd a kurzort a városháza fölé, hogy hozzáférhess a Várostervezőhöz.

🌀 Az Űrfázisban húzd a kurzort bármelyik kolóniád városháza fölé, hogy megjelenjen a Kolóniatervező.

Szépítők Építés módja

Építés módban adhatsz hozzá lényedhez felszerelést vagy vehetsz el tőle. Mozgasd a kurzort az elem fölé, hogy lásd, hogy változtatja meg harcképességedet, páncélzatodat és minden egyebet. Egyes mellényeken például zsebek vannak, amelyek jól jönnek gyűjtögetéskor.

Felszerelés hozzáadásához kattints rá és húzd a megfelelő helyre lényeden. További információért lásd: *Részek hozzáadása*, 17. oldal.

Festés módban teljes vagy részstílusokkal díszítheted új felszerelésedet.

Felszerelés összetettségének hatása

Ahogy egyre több felszerelési tárgyat adsz, úgy növekszik törzsed összetettségi szintje. Törzsed felszerelésének összetettségét a képernyő jobb felső sarkában megjelenő mérő jelzi. A maximális összetettséget nem lépheted túl.

Épületlabor

A Civilizációs fázisban a Várostervező segítségével építhetsz infrastruktúrát és ezzel fejlesztheted ki azt a flottát is, amely csillagközi civilizációvá emelheti városodat. Emelj sokféle épületet, amelyek megmutatják, milyen erős és befolyásos a városod, készíts sok járművet, amelyek gyorsak, erősek és félelmetesek lesznek!

A Várostervező nemcsak járművek és épületek megvásárlására és megépítésére szolgál, hanem itt gondoskodhatsz városod díszítéséről, működtetheted a Városfelszerelőt, megírhatod a himnuszt és megtervezheted a városképet is.

A Várostervezővel kapcsolatos információkért lásd: 33. oldal.



Az Épületlabor segítségével emelhetsz új épületeket városodban, beleértve fényűző városházadat is. Habár minden épülettípusnak megvan a maga funkciója, méretüket, formájukat és színüket kedved szerint választhatod meg, a magad örömére. Hogy menthess egy épületet, annak legalább három blokkból kell állnia és névvel kell rendelkeznie.

🌀 Az Épületlabor megnyitásához kattints városházadra.

A következő kategóriájú épületeket hozhatod létre: városháza, ház, szórakoztató célú épületek, gyárak és lövegtornyok. További információt a Várostervező fejezetben, az 33. oldalon találhatsz.

Városháza

Minden városnak kell egy ilyen, mert ez a városi élet központja. Ha városházád eszik, városodnak is befeleggett.

Épület Építési mód

Ha megnyitod az Épületlabor, elkezdődik az Építés mód, ahol új blokkokat adhatsz épületedhez. A képernyő bal felső sarkában választhatod ki azt az ikont, amely megnyitja a következő kategóriák valamelyikét: tetők, falak, kapcsolódási pontok, ajtók, részletek és funkció.

MEGJEGYZÉS: Az épületek magassága és szélessége korlátozott.

Blokkok

Miután hozzáadtál egy blokkot az épülethez, a formázók segítségével módosíthatod azt. Kattints a blokkokra a megtekintéshez. Lásd *Elemek szerkesztése*, 18. oldal.

☞ Egy blokk eltávolításához kattints rá és nyomd meg a **DELETE** vagy a **BACKSPACE** gombot. Vagy kattints rá és húzd le az épületről.

Blokkokat egymásra, sőt, egymásba is helyezhetsz! Ha egymásba akarsz helyezni két blokkot, húzd az egyiket a másikba. Ha egymásra akarod tenni őket, húzd teljesen egyiket a másik fölé, hogy automatikusan összetapadjanak.

Bepattanás

Az ablakok és az ajtók automatikusan a helyükre pattannak. Ha egyet elhelyezel közülük, az összes ajtó és ablak hasonló helyre kerül. Ha mégsem vagy elégedett a helyükkel, egyszerűen húzd arrébb őket!

Írányba helyezés

Miután elhelyeztél egy részt, meghatározott tengelyek mentén mozgathatod őket.

☞ Ha függőlegesen akarod mozgatni, nyomd meg és tartsd lenyomva a **CTRL** gombot, miközben egy elemre kattintasz, majd az egérrel húzd a rendeltetési helyére.

☞ Ha az állványon akarod arrébb húzni, nyomd meg és tartsd lenyomva a **SHIFT** gombot, miközben egy elemre kattintasz, majd az egérrel húzd a rendeltetési helyére.

Fejlett részformázók

Miután a helyére tettél egy elemet épületeden, hozzáférsz a fejlett részformázókhoz.

☞ Az elemformázók használatához kattints az elemre, majd nyomd meg a **TAB** gombot. A formázók segítségével jobban irányíthatod a blokkok lehelyezését.

Blokkok másolása

Blokkokat az **ALT** gomb használatával másolhatsz. Lásd *Részek klónozása*, 25. oldal.

Összetettség és költségvetés

Minden hozzáadott blokk pontba kerül, és növeli épületed összetettségét. Ha elfogynak blokkpontjaid, csak akkor adhatsz hozzá újakat, ha előbb régieket távolítasz el.

Épületed összetettségét a képernyő jobb felső sarkában figyelheted meg. Blokkok hozzáadása növeli az összetettséget. Egy nagyon összetett épülethez nem adhatsz hozzá több blokkot.

Épület és jármű Színezés mód

Színezés módban olyan mintákat és színeket választhatsz épületednek, amelyet csak akarsz. Általános információt a Színezés mód fejezetben találsz, az 18. oldalon.

A képernyő jobb felső sarkában található azokat az ikonokat, amelyek épületed festésének különböző kategóriáit jelzik.

Teljes stílusok

Elég, ha épületed stílusát kiválasztod, a színezés már el is készült.

Részleges stílusok

Épületed minden egyes rétegét külön színezheted, ahogyan neked tetszik.

Lásd: Rétegek színezése, 20. oldal.

Ecsetmód

Ez a mód lehetővé teszi, hogy egyes blokkok színét és mintázatát is tetszés szerint alakíthasd. Lásd: Ecsetmód, 20. oldal.

☞ Ha hibát követsz el, a képernyő jobb alsó sarkában található Visszavonás gombbal javíthatod ki.

A Spóropédiából érheted el azokat a festési stílusokat és a mintákat, amelyeket más alkotások számára hoztál létre és ezeket alkalmazhatod épületedre is. Festheted például épületeidet olyan színűekre, mint járműveidet. Lásd:

Festés minta szerint, 19. oldal.

Több rész vagy régió színezése

Minden blokk néhány régióból áll. A **CTRL** és **SHIFT** gombokkal választhatod ki a kiszínezni kívánt régiókat.

SHIFT

Minden, a kurzorral megjelölt régiót kiszínezhetsz egy részen.

CTRL

Különbéle részeken kiszínezhetsz vele egy-egy régiót. A **CTRL** gomb két lehetőséget ad:

Ha minden részen ugyanazt a régiót akarod befesteni, nyomd meg az **1** gombot, majd nyomd le hosszan a **CTRL** billentyűt, és vidd az egérkurzort a befesteni kívánt terület fölé! Ha minden hasonló részen ugyanazt a régiót akarod beszínezni, nyomd meg a **2** gombot, majd nyomd le hosszan a **CTRL** billentyűt, és vidd az egérkurzort a kifesteni kívánt régióra vagy részre!

Pipetta

A pipettát felhasználhatod arra, hogy épületed más részeire színeket, mintázatokat és stílusokat alkalmazz. A pipetta aktiválására a következő parancsokat alkalmazhatod:

Csak szín

Nyomd meg a **3** gombot. Nyomd le és tartsd lenyomva az **ALT** gombot. Válassz ki egy kiszínezett blokkot.

Csak mintázat

Nyomd meg a **4** gombot. Nyomd le és tartsd lenyomva az **ALT** gombot. Válassz ki egy kiszínezett blokkot.

Szín és textúra

Nyomd meg az **5** gombot. Nyomd le és tartsd lenyomva az **ALT** gombot. Válassz ki egy kiszínezett blokkot.

Járműlabor

A Járműlaborban hozhatsz létre a céljaidnak megfelelő járművet. Létrehozhatsz szárazföldi, tengeri és légi járműveket (lásd alább) a Civilizációs fázisban, gyarmati járműveket és űrhajókat (31. oldal) pedig az Űrfázisban.

MEGJEGYZÉS: A gyarmati járművek automatikusan megjelennek kolóniáid kifejlődtekor, de ezeket alakíthatod vagy akár újakat is kifejleszthetsz minden egyes bolygóra.

Szárazföldi, tengeri és légi járművek

☞ A Járműlabor megnyitásához kattints a városházára.

Ha a Civilizációs fázisban kezded a játékot, fix költségvetésű blokkpontból kell megépítened első járművedet.

Készíthetsz gazdasági, katonai vagy vallási járműveket az alábbi kategóriák bármelyikében:

MEGJEGYZÉS: A Civilizációs fázis kezdetekor nem építhetsz légi járműveket. Ha elfoglalsz egy várost, más típusú járművekhez is hozzáférhetsz.

Szárazföldi

A terepen gördülő járművek ideálisak felderítéshez és fűszergejzírek megszerzésére.

Tengeri

A tengeri járművek segítségével több oldalról is támadhatók a vízparti városok.

Légi

A repülést először kifejlesztő város gyakran légifölényt ér el. Ha uralod az eget, talán uralhatod a bolygót is.

Járműstatistikák

Amikor megalkotod járművedet, számításba kell vened, hogy a jármű statisztikái hogyan módosulnak a hozzáadott elemek hatására. E statisztikák rendszerint kiegyensúlyozzák egymást; ha egy sebességet növelő elemet szerelsz a járműre, elveszítesz némi erőt.

Életerő

Erő

Az a sérülésmentesség, amit a jármű elvisel, mielőtt megsemmisülne.

A katonai járműveknél az erő határozza meg a jármű által okozott sebész mértékét. A gazdasági járműveknél ugyanez a szállítható fűszer mennyiségét és a városvásárlás elősegítésének gyorsaságát jelenti.

Sebesség

A jármű mozgási sebessége.

Elemkategóriák

Minden járműtípushoz az alábbi kategóriákból adhatsz elemeket. Az elemek előnyeit az egérkurzor rájuk vitelével ismerheted meg.

Karosszéria

Testtípusok a járműhöz.

Vezetőfülke

A megfelelő vezetőfülke ráépítése gyorsíthatja a járművet, növelheti életerejét, vagy mindkettőt egyszerre.

Szárazföldi/Tengeri/Légi

Az épülő jármű típusára jellemző elemeket tartalmazó kategória.

Kulturális/Katonai/ Diplomáciai

Az általad követett stratégiának megfelelő fegyverek találhatók itt.

Effektusok

Olcsó alkatrészek, fényszórók, szellőzés és más hasznos dolgok.

Részletek

Olcsó stíluselemek a járműhöz.

☞ A járműkategória-gombok alatt látható nyilakra pillantva megnézheted a képernyőn éppen nem megjelenített elemeket is.

Elemek hozzáadása

Új rész hozzáadása járművedhez:

Járművedhez hasonló módon adhatsz hozzá részeket, mint lényedhez (17. oldal). Két rész egyesíthető is. A test és a pilótafülke automatikusan a jármű középvonalába kerül.

MEGJEGYZÉS: A járművek magassága és szélessége korlátozott.

- ☞ A teljes jármű mozgatásához nyomd le és tartsd lenyomva a **SHIFT** gombot, miközben mozgatod az egeret.
- ☞ Az elemek eltávolításáról további információt az Elemek eltávolítása fejezetben, az 18. oldalon találsz.
- ☞ Blokkokat az **ALT** gomb használatával másolhatsz. Lásd Részek klónozása, 24. oldal.

Űrhajók

Az űrhajó építése épp olyan, mint a szárazföldi, tengeri és légi járművéké. Az Űrhajólabor részpaletta-kategóriái a következők: géptestek, pilótafülkék, űr, föld, víz, levegő, fegyverek, hatás és részletek. Ezek a kategóriák megtalálhatóak a Járműlaborokban is, az űr kivételével. Ebben olyan alkatrészek találhatók, amelyek az űrutazást segítik.

Járműved színezése

Színezés módban színekkel és mintákkal díszítheted űrflottád új egységét.

Színezés módba úgy léphetsz, hogy a képernyő felső részén látható ecsetikonra kattintasz.

Tanácsos a témát a szín előtt kiválasztani. Járművedet három módon színezheted ki, ezek a következők: teljes stílusok, részleges stílusok és Ecsetmód. Lásd: Építési és járműfestési mód, 29. oldal.

☞ A különböző színek és minták festésével az Ecsetmód 20. oldalán található fejezet foglalkozik.

Tervezők

Habár a Spore Laborok lehetővé teszik, hogy megépítsd azokat az elemeket, amelyek Spore bolygóra jellemzőek lesznek, a Tervezők azok, amelyek segítségével megtervezheted törzsed, városod vagy kolóniád külsejét, ízlése szerint.

Törzstervező

A Törzstervező segítségével egyszerűen megvásárolhatod azokat az eszközöket, amelyek segítségével városod fejlődhet, és törzsed új képességekre tehet szert.

Törzstervező

1	Eszközök kategória
2	Felszerelések kategória
3	Élelem és gyógyulás eszközei
4	Hangszerek
5	Harc
6	Eszköz neve
7	Költség
8	Eszköz leírása
9	Elérhető források (étel)
10	Az eszköz elhelyezésének pontja



A Törzstervezőben láthatod el törzsed faluját eszközökkel, hogy a tagok képességei javuljanak. Itt láthatod el továbbá a törzstagokat divatos kiegészítőkkel, amelyek javítják természetes képességeiket.

Törzsi eszközök

Az elérhető eszközök megtekintéséhez kattints a bal felső sarokban látható ikonra a Törzstervezőben. A törzsi eszközöknek három kategóriájuk van, ezek a következők: ételek, hangszerek és fegyverek.

A Törzsi fázis elején nem minden eszköz érhető el. Ha szövetséget kötsz egy szomszédos törzzsel vagy legyőzöd azt és ők rendelkeztek egy olyan eszközzel, amely neked nem volt meg, akkor azt onnantól megvásárolhatod a Törzstervezőből.

🌀 Hogy törzsed megszerezhesse a kívánt eszközt, kattints rá és húzd a megfelelő helyre, falud egyik megfelelő pontjára. Elhelyezéséhez használhatod a forgatóformázókat.

Az eszközök megsérülhetnek ellenséges törzsek támadásai nyomán. Hogy kijavítsd az eszközt, mozgasd mellé a törzs egyik tagját. Jelöld ki a törzsbelt, majd jobb egérgombbal kattints a sérült eszközre! A törzstag elkezd majd javítani.

Élelem és gyógyulás

Ezek az eszközök segítik törzsedet abban, hogy jobb ételmet gyűjtsön és felgyógyuljon a sérülésekből.

🍷 A halászláncsákkal a vízpartnál lehet ételmet szerezni.

🍌 A szeretelőbotokkal gyorsabban gyűjthetsz gyümölcsöt

🦋 A gyógybotos kunyhó segítségével a törzsbeltiek gyorsabban gyógyulnak fel sebeikből.

MEGJEGYZÉS: Ha lényeid húsevők, jól jön pár fegyver a hússzerzésnél.




Hangszerek

A barátkozás eszközei, segítenek más törzsekkel való jó kapcsolatok kialakításában. A hangszerek kombinálása csodálatos és hasznos hangzatokat kelthet.

-  Fakürtök
-  Rumbatökök
-  Didgeridoo

Harc

A háború eszközei a hódító és meghódított közti különbséget jelenthetik.

-  A fáklyák gyorsan elpusztítják a kunyhókat és eszközöket, de lények ellen kevésbé hatásosak.
-  A kőbalták közelharcra kiválóak.
-  A dárdákkal harcosaid távolról pusztíthatják az ellent.

Várostervező

A civilizációs fázis kezdetekor fel kell építened városodat, hogy védelmet kapjon városházád, és lakosságod boldog és produktív legyen. A Várostervező használatával építheted fel a házakat, a gyárakat, a szórakoztató célú épületeket és a védelmi berendezéseket.

☞ Ha meg akarod nyitni a Várostervezőt, mozgasd a kurzort a városháza fölé és kattints a megfelelő gombra.

Városterv

A város alaprajza befolyásolja néped termelékenységét és boldogságát. Ha okosan akarsz tervezni, figyelned kell arra, hogy hova helyezed a különböző épületeket. Ha egy bizonyos típusú épületet egy másik mellé helyezel, az növelheti a termelékenységet, de csökkentheti a boldogságot.

- ☞ Új épület építésekor kapcsolatok jönnek létre, amelyek megjelennek városod tervrajzán.
- ☞ A polgárok akkor a legtermelékenyebbek, ha a gyárakat a házak közelébe helyezed, hogy kék kapcsolatvonalak jöjjenek létre.
- ☞ A hasonló épületeket egymás mellé tedd, hogy fehér (jó) kapcsolódások jöjjenek létre.
- ☞ A polgárok akkor a legboldogabbak, ha a szórakoztató épületeket a házak mellé teszed, hogy zöld kapcsolatok jöjjenek létre.
- ☞ Ha a szórakoztató épületeket gyárak mellé teszed, piros (rossz) kapcsolatok jönnek létre, és a polgárok boldogtalanok lesznek.
- ☞ Tőled függ, hogy mire költöd a pénzed: termelékenységre, népességre vagy boldogságra!

MEGJEGYZÉS: Figyeld oda polgáraid boldogságára! A boldogtalan városok kevesebb pénzt termelnek és fel is lázadhatnak. Mindezen túl könnyebb áttéríteni is őket.

Házak

Hozz létre kapcsolatokat a házak és a szórakoztató célú épületek valamint a gyárak között, hogy megnövelj városod termelékenységét és boldogsági szintjét. Városházad a város adatai között házként fog feltűnni.

Szórakoztató épületek

☞ Növeli a boldogsági szintet, de ha túl sok lesz, csökkenti a termelékenységet.

Gyárak

Magasabb termelékenység és több boldogtalanság.

Lövegtoronyok

Megvédi a várost és a polgárokat a támadásoktól. A városfalakra helyezett lövegtoronyok automatikusan tüzet nyitnak minden olyan járműre, amely a veled hadban álló nemzetek színét viseli.

☞ Városod védelmére felhasználhatsz járműveket is, amelyek reagálnak a körülöttük zajló történésekre. Lásd: Flottaépítés 52. oldal.

Dekoráció

Nem befolyásolja sem a boldogságot, sem a termelékenységet.

Spóradollár-gazdálkodás

Az épületek és járművek ára a spóradollár, a Civilizációs fázis valutája. Ha új járművekkel és épületekkel akarsz gazdagítani városodat, megfelelő mennyiség bevételre lesz szükséged. Megfelelő bevétel birtokában járműveket és épületeket vásárolhatsz és fejleszthetsz.

☞ A Várostervező bal alsó sarkában láthatod, mennyi spóradollár áll a rendelkezésedre. Ha a számadat föléd mozgatod az egeret, láthatod nemzeted percenkénti termelési rátáját.

☞ A bevételt fűszergejzírek elfoglalása, kereskedelem és városod gyárjai termelhetik.

Városod külseje

A Várostervezőben megtervezheted polgáraid öltözetét, hogy divatosak legyenek. További információért lásd: Szépítők, 27. oldal.

Nemzeti himnusz

A Várostervezőben komponálhatod meg városod himnuszát. Ha városod megjelenik a képernyőn, felhangzik a himnusz is. Ha más városokat hódítasz meg, ők is ezt a nótát kell, hogy fújják, akár tetszik nekik, akár nem.

A Himnuszkomponálóban választhatod meg városod himnuszának ritmusát és dallamát. Itt megadhatod az összetevők hangerejét is, így magad mixelheted a zenét.

☞ A dallam mindig a háttérben szól majd, bárhol is jársz a bolygón. Azonban minden város himnusza része a bolygó háttérzajának.

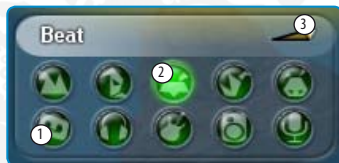
A zeneszerző mód paneljei olyan sorrendben találhatóak, amilyen sorrendben definiálnod érdemes őket.

A ritmusról, a himnuszlóról, a háttérzajról, a mentésről, a töltésről és a himnuszok megosztásáról a Spórakalauzban találsz adatokat.

☞ A Spóropédiából is betölthetsz városdallamokat.

Ütem

- 1 Kattintással választhatod ki a ritmust a himnuszhoz.
- 2 Az ütem kikapcsolásához kattints a kijelöltre
- 3 Lejátszási hangerő állítása



A ritmusokat az Ütem panel listájára kattintva választhatod ki. Az ütem kiemeléséhez törölheted a többi összetevő kijelölését, vagy más paneleken csökkentheted hangerejüket.

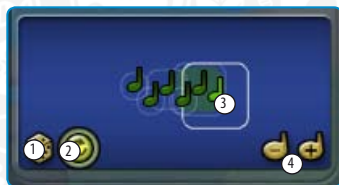
Himnusz

- 1 Kattintással választhatsz hangszert
- 2 A himnusz kikapcsolásához kattints a kijelölt hangszere
- 3 Lejátszási hangerő állítása



Saját dallamod megszerkesztése

- 1 Kattints véletlenszerű dallam generálásához
- 2 Kapcsold ki vagy be az automatikus visszajátszást
- 3 Kattints egy hangra és húzd a megfelelő helyre, ha azt akarod, hogy mélyebben vagy magasabban szóljon
- 4 Hang hozzáadásához vagy elvételéhez kattints a választott hangjegyre



Himnuszodat megírhatod önállóan, de létező dallamokat is variálhatsz, tetszésed szerint. Ha elkészültél dallamod alapjaival, egyes hangokat vehetsz mélyebbre vagy magasabbra is. Ha szükséges, hozzáadhatsz hangokat vagy el is vehetsz belőle.

- ☞ Egy hang hosszának megváltoztatásához húzd fölé a kurzort és használd az egér görgőjét vagy a fel/le nyílombokat.
- ☞ Dallamod visszajátszásának újratekésztéséhez kattints a kompozíciós panel hátterére.

Háttérzaj

A háttérzaj akkor hallható a háttérben, amikor felderítet a bolygót. A bolygó háttérzaját mindig túlharsogják a városzenék. Négy hangréteget adhatsz háttérzajodhoz.

- ☞ Kattintással adhatsz új réteget a háttérzajhoz.

Nemzeti himnuszok mentése és betöltése

A himnuszok a Spóropédiából tölthetők be, és a tiéd oda menthető el.

- ☞ Egy szerzemény betöltéséhez kattints a Betöltés gombra a Várostervező alján! Válaszd ki a kívánt szerzeményt a Spóropédiából! A választást a Várostervező lejátszsa, és kedved szerint módosíthatsz rajta.
- ☞ A kiválasztott zene előléhozatalához kattints rá duplán a Spóropédiában!

Nemzeti himnusz mentése:

A létrehozott nemzeti himnusz a Mentés gombra kattintva menthető el. Írj be egy címet és leírást szerzeményedhez! Zenéd a Spóropédia Zene fülénél kerül elmentésre.

Zene megosztása

Zenéd nem kerül automatikusan megosztásra a Spóropédián keresztül.

Nemzeti himnuszod megosztása:

1. Az elmentett zenék a következő könyvtárba kerülnek: **Dokumentumok** (vagy **Documents**)\Spóralkotások\ **Városi Zene**
2. Keresd meg a városzenédnek adott névhez tartozó .PNG fájlt!
3. Küldd el e-mailen a fájlt barátaidnak!
4. Barátaidnak a Spore futtatása előtt a megfelelő mappába kell tenniük ezt a fájlt.
5. Zenéd ezután rendelkezésükre áll a Spóropédiában.

Városod figyelése

Ahogy egyre előrébb haladsz a fázisban, mind fontosabbá válik, hogy figyelemmel kísérd, mi zajlik városaidban. Ha például egy város boldogtalan, sebezhetőbb lesz a vallási támadásokkal szemben. Egy boldogtalan város polgára továbbá hajlamosabbak a lázadásra és leállíthatják a termelést is.

🌀 Városod adatait a Várostervezőben tekintheted meg.

Ha bármelyik városodban fontos eseményre kerül sor, feljegyzés kerül róla az eseménynaplóba, amelyet a képernyő bal oldalán találsz. Figyeld gondosan ezeket, hogy tudd, mi készül a bolygó más környékein.

Kolóniatervező

Kolónia tervezése hasonló, mint egy városé a Civilizációs fázisban. A Kolóniatervező a Várostervezőhöz hasonlóan működik, így lehetővé teszi, hogy házakat, szórakoztató célú épületeket és védelmi berendezéseket építs gyarmatodra, így segítve elő a bolygó meghódítását. Az Űrfázisban azonban gyarmataid fűszert termelnek, amit aztán spóradoálláért adnak el. A kolóniák épületeinek mennyiségét egy különleges érték, a TerraSzint határozza meg.

Sejtfázis

A Sejtfázisban egyszerű sejtként kezdöd életedet, míg elég fejletté nem válsz ahhoz, hogy a partra lépj.

A haladás folyamatáról és a fázis teljesítéséről szóló adatokat a Spóralaumban talárod.

🌀 A Sejtfázis kezelőszerveiért lásd: 37. oldal.

Kilépés a szárazföldre:

1. Növények vagy más sejtek elfogyasztásával szerezhetsz DNS-t, amivel fejlesztheted sejteted.
2. Részeket más sejtekből vagy meteorszilánkokból szerezhetsz.
3. Sejtéd fejlesztéséhez DNS pontokat kell gyűjtened, mert ezekért kaphatsz új részeket a Sejtlaborban.

Sejtfázis képernyő

- 1 Küldetés feladatai
- 2 Kamera közelítése/távolítása
- 3 Opciók
- 4 Szünet
- 5 Spóropédia
- 6 Gyűjteményem
- 7 DNS
- 8 Fejlődéscsik
- 9 Kattints fajtárs hívásához
- 10 Történelem
- 11 Egészségmérő
- 12 Rész
- 13 Meteorszilánk



Sejted a Sejtfázis képernyőjének közepén jelenik meg. Ha növényevő vagy, zöld növényi részek láthatóak körülötted, ha húsevő, veszedelmes vagy ízletes sejtek, de mindenképpen lesznek összegyűjtésre méltó részek és olyan helyek, amelyeket érdemes kerülnöd.

Sejt kezelőszervek

A Sejtfázisban kis sejted az áramlatok játékszere. Gyakorlat kell ahhoz, hogy navigálj a vízben és szabadon közelíthess meg vagy éppen kerülj el tárgyakat. Ne feledd, jobb, ha arrafelé tartasz, amerre célpontod valószínűleg kerül, mintha azt a helyet céloznád meg, ahol most van.

- ☞ Ha azt akarsz, hogy sejted egy másik irányba nézzen, kattints egy új helyre a képernyőn. Sejted a kijelölt hely irányába fordul.
- ☞ Ha állandóan egy irányba akarsz úszni, kattints egy pontra a képernyőn és tartsd lenyomva az egér gombját.

Irányítás

Tevékenység	Billentyűzet/Egér
Mozgás bármely irányba	Mutass az egérrel egy helyre, majd nyomd le a bal vagy a jobb gombot és tartsd lenyomva
Mozgás fel	W /Felfelé mutató nyíl
Mozgás le	S /Lefelé mutató nyíl
Mozgás balra	A /Balra mutató nyíl
Mozgás jobbra	D /Jobbra mutató nyíl
Kamera közelítése/távolítása	+ / - vagy egérgörgő

Haladás a Sejtfázis folyamán

DNS gyűjtése

Ha DNS-t akarsz gyűjteni, ússz felé és kapd el a száddal!

MEGJEGYZÉS: Élelem gyűjtéséhez sejtednek szájjal kell rendelkeznie.

Ha eszel, DNS pontokat szerzel, amelyeket a fejlődéscsíktól balra láthatsz. A Sejtlaborban költheted el ezeket a DNS pontokat, hogy új tulajdonságokkal és testrészekkel fejleszthesd sejtedet.

Elemek hozzáadása

Amint a világot járod sejtként, új részeket fedezhetsz fel, amelyeket hozzáadhatsz sejtedhez. Ezeket megszerezheted úgy, hogy lebegő meteorszilánkok fölé úszol, de zsákmányul ejthetsz egy olyan sejtet is, amely mellett egy rész ikonját látod. Az összegyűjtött részeket felhasználhatod, amikor legközelebb meglátogatod a Sejtlabort.

☞ Ha megjelenik egy rész a vízben, ússz oda és gyűjtsd be!

A Sejtlaborban húzhatsz új részeket sejtedhez. Lásd: Spore Labor, 14. oldal.

Miután begyűjtötted az első részt, a fejlődési sávon szabaddá válik a párási hívás gombja.

☞ Kattints a Párási hívás gombra, majd ússz oda párodhoz, hogy beléphess a Sejtlaborba (22. oldal)!

Ahogy sejted növekszik, egyre több élelemre lesz szüksége az életben maradáshoz. Egyre több növényi anyagot kell fogyasztanod, vagy ha húsevő vagy, egyre nagyobb sejteket.

Harc

Hogy megvédd magad, támadóegységeket fejleszthetsz ki. Ilyen például a ragadozó száj. Ugyanakkor kifejleszthetsz tüskéket is, amelyekkel elriaszthatod támadóidat.

☞ Ha meg akarsz támadni egy másik sejtet, ütközz neki támadóegységeiddel előre, de kerüld el az ő veszedelmes testrészeit!

☞ Ha meg akarod védeni magad egy másik sejt támadásától, manőverezz úgy, hogy védekezőeszközeid - például tüskéid - felé nézzenek, amikor megrohamoz.

Haladásod nyomon követése

A Sejtfázisban a fejlődéscsíkon követheted nyomon előmeneteledet. Amikor fejlődésmérőd elér egy függőleges csíkot, egysejtű új növekedési szakaszba lép. A korábban veszélyesnek számító más sejtek apró kis lényecskékké zsugorodnak, és az új szint nagyobb, vadabb sejtekkel telik meg.

A Sejtfázis teljesítése

Amikor a kép alján teljesen megtelt a fejlődéscsík, a sejszintű evolúció minden szakaszán túljutottál, és készen állsz az evolúció következő nagy kihívására.

☞ A Lényfázisba való továbblépéshez kattints a Történelem ikonra! A Korai Lénylaborban adj hozzá végtagokat és bármely általad hasznosnak tartott testrészt a teremtményedhez, melyekre a szárazföldre lépéskor szüksége lehet. Lásd a Lénylabor fejezetet (23.o.)

Lényfázis

Föld a láthatáron! A Lényfázisban teremtményed előjön az őstengerből, hogy hídfoállást hozzon létre a bolygó szárazföldjére kijutott fajok között. Miközben felderítet a világot, a legkülönbélebb más fajokkal találkozol, melyek némelyike barátságos, mások pedig kevésbé. Ki kell fejlesztened barátkozási képességeidet, hogy új barátokat szerezhess, és persze harci képességeidet is, hogy elbánnhass ellenfeleiddel.

Útközben DNS-pontokat kapsz, melyeket lényed fejlesztésére, intelligensebbé tételére fordíthatsz, és utazásod végén értelmes lénné válhatsz, mely átjut a Törzsi fázisba.

☞ A Lényfázis irányítása a 40. oldalon található.

☞ Ha meghalsz a játék során, újjászületsz a fészkednél.

Fejlődésed követéséről és a fázis teljesítéséről a játékban található Spórakalauzban olvashatsz.

MEGJEGYZÉS: Miután befejeztet a Lényfázist, többet nem változtathatod meg teremtményed fizikai tulajdonságait.

Lényfázis képernyő

1	Célok
2	Minitérkép
3	Opciók
4	A játék szüneteltetése
5	Spore
6	Gyűjteményem
7	DNS
8	Fejlődéscsík
9	Történet
10	Kattints a barátkozási (szociális) képességekhez
11	Járulékos képesség
12	Kattints a harci képességekhez
13	Életerő- és energiamérők
14	Falkatagok



A Lényfázisban fajod egyetlen lényét irányítod, a faj többi tagja pedig igyekszik önállóan elboldogulni. Az egérgombbal mozoghatsz lényeddel a világban, és útközben felfedezéseket tehetsz.

Lények irányítása

A Lényfázisban a képernyő egyes helyeire mutatva közlekedhetsz. Lényed a jelzett helyre megy, és várja a következő parancsot.

☞ A folyamatos mozgáshoz hosszan lenyomott egérgombbal mutass a képernyő egy pontjára! A kurzort mozgatva változtathatod lényed mozgásának irányát.

Ha a lénynek vannak fogói, felvehetsz tárgyakat a földről vagy a fákról. Úgy vehetsz magadhoz egy tárgyat, ha rákattintasz.

☞ Rendszeresen enned kell, hogy a lénynek elég energiája legyen. Lásd a *Gondozás és etetés* fejezetet (41. o.)
Kedved szerint változtathatsz a kameraálláson, ha lenyomva tartod a jobb egérgombot, és mozgatod az egeret.

Írányítás

Tevékenység	Billentyűzet/Egér
Mozgás előre	W/Fel nyíl
Mozgás hátrafelé	S/Le nyíl
Fordulás balra	A/Balra nyíl
Fordulás jobbra	D/Jobbra nyíl
Jobbra lépés	E
Balra lépés	Q
Ugrás, szárnycsapkodás (ha a lényed képes rá)	SZÓKÖZ
Lopakodási képesség be/ki	Z
Sprintelés/futás	SHIFT
Legközelebbi lény megcélzása	F
1. képesség használata: éneklés (barátkozás) vagy harapás (támadás)	1
2. képesség használata: tánc (barátkozás) vagy roham (támadás)	2
3. képesség használata: elbűvölés (barátkozás) vagy ütés (támadás)	3
4. képesség használata: pózolás (barátkozás) vagy köpés (támadás)	4
Közelítés/távolítás a kamerával	+/- vagy az egér görgetőgombja
Fordulás balra/jobbra a kamerával	,/.
Fordulás/fel-le döntés a kamerával	Jobb egérgomb hosszan és az egér mozgatása
Társ hívása	BACKSPACE

MEGJEGYZÉS: A Lényfázisban már nem csupán úszkálsz. A lopakodás, ugrás, vitorlázás és egyéb hasznos mozgásmódok lerövidíthetik számodra az evolúció útját.

Gondozás és etetés

Lényprofil

- | | |
|---|-------------|
| 1 | Életerőmérő |
| 2 | Energiamérő |



Lényednek ennie kell. A világban való mozgással lényed energiát éget el, melyet élelemmel kell megszereznie. Lényed szájának típusától függően (növényevő, húsevő vagy mindenevő), vagy húst, vagy gyümölcsöt kell enned, de képes lehetsz akár mindkettő elfogyasztására is.

- ☞ A szájtipust a Lénylaborban változtathatod meg. Amennyiben azonban a Sejtfázis során fejlődött ki, tulajdonságaid örökre meghatározzák étrendedet. Ha húsevő egysejtű voltál, húsevő lény leszel. Más lényekkel való küzdelem során sérüléseket szenvedhetsz, melyek csökkentik életerődet. Ha éhen pusztulsz vagy megöl egy másik lényt, a legközelebbi fészkednél újjászületsz.

Lényed fejlesztése

Lényed fejlesztéséhez megfelelő mennyiségű DNS pont szükséges, melyeket a lény képességeit fejlesztő elemekre költhetsz.

A testrészek gyűjtéséről és lényed fejlesztéséről a játékban megtalálható Spórakalauzban olvashatsz.

Járulékos képességek

A barátkozási, harci és mozgási képességeken kívül egyéb különleges képességeket is szerezhetsz az evolúció során hozott választások eredményeként. Az egysejtűként megszerzett tulajdonság visszaköszön a lényként kapott járulékos képességben.

Járulékos képességeid a fejlődéscsik felett láthatók. Használatkor nagy hatásúak, de kell egy kis idő, míg újra feltöltődnek.

További információt a járulékos képességekről a 10. oldalon találsz.

Intelligenciád növelése

Ha elég DNS pontod gyűlik össze a fejlődéscsik vízszintes feltöltéséhez, automatikusan a következő intelligenciaszintre ugorasz

- ☞ Amikor új intelligenciaszintre lépsz, újabb lényt adhatsz a falkához — összesen három lényed lehet.

Fajod fejlesztése

Intelligenciád, DNS pontszámod és társaid számának növekedésével fejlesztheted a lényt és kiterjesztheted befolyási övezetedet, megpróbálhatsz a bolygó domináns fajává válni.

Fészked

Fészkedben pihenhetsz, felépülhetsz, párosodhatsz és fejlesztheted fajodat. Ha megsérülsz a harcban, visszatérhetsz a fészekbe meggyógyulni. Ül a fészekbe, és várakozz, míg életerőmérőd újra megtelik.

- ☞ Fészked egyúttal a pázás helyszíne és kapu a Spore Laborba, ahol elemeket adhatsz lényedhez vagy távolíthatsz el róla.

MEGJEGYZÉS: A Lényfázisban nem kell védened a fészkedet.

Párázás

Bármikor hívhatod egy társadat, hogy utódot hozzatok létre. Amikor tojásod kikel, te leszel az utód, és elsajátítod minden újonnan kapott képességedet.

A páráshoz nyomd meg a **BACKSPACE** gombot, vagy kattints a Párási hívás gombra közvetlenül a fejlődéscsík felett. Kövesd a hívást ahhoz a társához, aki felett szívek örvénylenek, majd kattints a felette megjelenő gombra, és beléphetsz a Spore Laborba. Minden, a Spore Laborban eszközölt változtatás érvényes lesz fajod minden tagjára, beleértve téged és utódodat is.

TIPP: Amikor társadat hívod, mindig a jelenlegi fészekből válaszol.

Költözés

Új élelem- és egyéb források után kutatva fészektársaid néha új fészekbe költöznek.

- ☞ A költözés után a Párási hívásra kattintva és fészektársad választát követve találhatod meg az új fészket. De követheted az új fészkekhez vezető ösvényt is (a világban vagy a minitérképen), vagy elindulhatsz a minitérképen látható Otthon ikon irányába.

Kapcsolatok

Bármely fajjal való jelenlegi kapcsolatod megtekinthető. Vidd az egérkurzort a másik faj egy tagjára! A kapcsolatok állásáról és az ikonokról a játékban megtalálható Spórákalbumban olvashatsz.

Barátkozás más lényekkel

A viselkedésmód gombok közvetlenül a fejlődéscsík felett vannak a képernyő alján.



Kattints ide a rendelkezésre álló szociális képességek megnyitásához!



Kattints ide a rendelkezésre álló harci képességek megnyitásához!

Úgy próbálhatsz egy másik lényel barátkozni, ha aktivizált barátkozás móddal duplán rákattintasz. A sikeres kapcsolatfelvételhez szociális képességeid használatával olyan szinten kell utánoznod a másik lény tevékenységét, mely éppolyan jó, vagy még jobb, mint az ő képességszintje. Ha például a lény énekel neked, éneklési képességedet használva vissza kell énekelned ugyanazt a nótát, vagy egy még jobbat.

Ha sikerül megtöltened a jelzőt, javul kapcsolatod a másik lényel. Amennyiben kapcsolatokat elér a baráti vagy szövetséges státusba, már használhatjátok egymás fészkeit a gyógyuláshoz.

Szociális képességeket a Lénylaborban szerezhetsz vagy fejleszthetsz tovább.

- ☞ Más fajok Alfa lényeivel összebarátkozni nehezebb, de ha sikerül, új testrészt szerezhetsz.
- ☞ A szövetséges lények bevezethők a falkába, ha van szabad hely.

MEGJEGYZÉS: Nem jöhet létre sikeres szociális interakció, míg a másik faj jellemző szociális képességeivel nem rendelkezel ugyanazon vagy magasabb szinten. E képességek testrészek megtalálásával szerezhetők meg, mely részeket fajodhoz adhatod a Spore Laborban.

MEGJEGYZÉS: Más módon is javíthatod a kapcsolataidat. Ha például ételmet adsz egy másik fajnak, többnyire jóindulatúbban viselkednek veled.

Harc

Néha nincs más választásod, mint hogy harcolj más lények ellen. Szájtípusodtól függően esetleg vadásznod kell rájuk, hogy legyen mit enned. Harc közben bevethetsz egy vagy több harci képességet, hogy legyőzd az ellenfelet. Ha támadni akarsz, kapcsolj harci módra, célozd be őket, majd kattints a használni kívánt harci képességre vagy alkalmazd az 1-4. gombok valamelyikét a billentyűzeten.

- ☞ Harci képességeket a Lénylaborban szerezhetsz vagy fejleszthetsz tovább.

- ☞ Minden harci képességnek öt szintje van.

Ha sikerült legyőznöd a lényt, begyűjtheted a húsát, ami jó lesz élelemnek, ha húsevő a lényed. DNS pontokat is kapsz. Amennyiben legyőzöl egy lényt, az illető faj minden tagjával romlik a kapcsolatod.

- ☞ Megragadott és eldobott tárgyakkal elkábíthatod a lényeket.

- ☞ Ha menekülnöd kell, csak fordulj meg, és fuss! A meneküléshez használhatsz más képességeket is, például a lopakodást.

- ☞ Ha lényed elpusztul, újjászületik a fészken.

Falka szervezése

Megéri falkába tömörülni. Amikor intelligenciát szerzel, új tagot vehetsz be a falkába, aki lehet saját fajdbeli, vagy akár valamelyik szövetséges faj tagja. A falkatagok hűséges követőid, akik segítenek megtámadni más lényeket, élelmet keresni és más feladatokat végrehajtani.

- 📦 Ha új tagot veszel be a falkába, ez a hely betöltődik.

- ☞ Akkor adhatsz új tagot a falkához, ha feljebb lépsz egy intelligenciaszinttel, és megnyílik egy üres hely. Ezután le kell nyűgöznöd valamelyik lényt (saját fajdból vagy egy szövetséges fajból), hogy beálljon a falkába. Lásd a Barátkozás más lényekkel fejezetet (42. o.)

- ☞ Érdemes többen barátkozni. A nagyobb falka a más lényekkel való barátkozásban is segít.

Gigászok

A világban szétszórva él egy-egy hatalmas, magányos lény, melyről legendák szólnak. Érdemes a gigászokat biztonságos távolságból figyelni, és messzire elkerülni őket.

Törzsi fázis

A Törzsi fázisban fajod megszerezte a tűz titkát, és kis törzset alapított. Hamarosan azonban más törzsek is létrejönnek, és mind azért harcol, hogy a bolygó első civilizációja legyen.

Az újonnan megszerzett intelligenciával törzsed lényei megkezdhetik az építkezést és eszközhasználatot, ami segítségükre lehet az élelemgyűjtésben, így nőhet a népesség, és kiterjedhet a törzs befolyása.

Óvakodj a tábornütözen túl osonó vad lényektől! Egyesekre vadászatsz, másokat háziasíthatsz, némelyik pedig rád vadászhat.

Fejlődésed követéséről és a fázis teljesítéséről a játékban található Spórakalauzban olvashatsz.



A Törzsi fázis és a Sejt-, valamint a Lényfázis közötti legnagyobb különbség az, hogy már nem csupán egy lényt, hanem egy egész törzset irányítasz! Utasítást adhatsz egy vagy több törzsbelinek, akik végrehajtják parancsaidat. A kamerát mindenféle mozgathatod, hogy láthasd, mi történik a közelben.

A törzsbelinek kijelöléséről és irányításáról a Törzsi irányítás fejezetben találhatsz további információkat (45. o.) A fázis kezdetén ezenkívül hasznos oktató részek is találhatóak, hogy segítsenek az indulásban.

MEGJEGYZÉS: Ha egyszer törzsbe tömörültél, többé nem változtathatsz fajod méretén és formáján. A változtatások most a falu eszközein és a törzs felszerelésén eszközölhetők.

Törzsi fázis képernyő

1	Törzsi minitérkép
2	Opciók
3	A játék szüneteltetése
4	Spóropédia
5	Gyűjteményem
6	Jelenlegi élelem
7	Fejlődéscsik
8	Szociális képességek elérése
9	Járulékos képességek
10	Harci képességek elérése
11	Életerő- és energiamérők
12	Kattintással jelölhetsz ki egy vagy több törzsbelit



Törzsi minitérkép

1	A törzsi kunyhó helye
2	Lényed
3	Egy másik faj faluja
4	Vad lények fészke
5	Minitérkép nézetének átkapcsolása
6	Kattints a kameraváltáshoz
7	Az egeret az ikonra húzva láthatod kapcsolatodat a megszületett törzssel, valamint annak létszámát
8	Élelemforrás
9	Haláshely



A bal egérgombbal a minitérképre kattintva bárhová viheted a kamerát, jobb egérgombbal pedig a kijelölt törzsbeliakat irányíthatod a helyszínre. A törzsi minitérképpel követheted a környékbeli történéseket is. Törzsed épületeit és tagjait törzsi színed jelzi.

- Ha több információt akarsz egy másik törzsről, vidd az egérkurzort a kunyhójuk fölé a minitérképen. Az első rivális törzs csak akkor tűnik fel, amikor törzsed némi élelmet gyűjtött és megszülettek az első kölykök.
- Ez a közeli törzs törzsi színeről ismerhető fel, és lehet belőle barát vagy rivális.
- A gyümölcsligetek élelemforrások.
- A lényfészkek néha törzssé fejlődhetnek.
- Ez a térség egy haláshely.

Törzsi irányítás

Törzsbeli kiválasztása

A Törzsi fázisban kijelölhetsz egy, több vagy minden törzsbelit, és parancsokat adhatsz nekik. A kijelölt törzsbeli körül sárga kör jelenik meg.

A bal egérgomb szolgál kijelölésre. Egy törzsbeli kiválasztásához kattints rá bal egérgombbal, vagy válaszd ki a Törzslistából a kép jobb oldalán.

- Több törzsbeli kijelöléséhez nyomd le a **CTRL** gombot, és kattints rá néhány törzstagra a világban vagy a Törzslistán, vagy húzz össze az egérrel több törzsbelit. A csoporthoz úgy adhatsz újabb egyedeket, ha lenyomod a **CTRL** gombot és az új tagokra kattintasz.
- A törzsi fejlécre kattintva is kijelölheted az összes tagot.

Kijelölés megszüntetése

Nyomd le hosszán a **CTRL** gombot, és kattints a törzsbelire a világban vagy a Törzslistán a kijelölés törléséhez.

- A törzsi fejlécre kattintva vagy az **ESC** gombot megnyomva is megszüntetheted az összes törzsbeli kijelölését.

Parancsok kiadása

Miután kiválasztottál egy vagy több törzsbelit, odaküldheted őket valahová vagy interakcióba léphetsz más tárgyakkal és lényekkel a világban úgy, hogy jobb egérgombbal az illető helyre, tárgyra vagy lényre kattintasz. Például úgy vehetsz rá egy törzsbelit az élelemgyűjtésre, ha rákattintasz, majd, majd jobb egérgombbal egy gyümölcsfára. A törzsbeli gyümölcsöt szed, visszaviszi a faluba, aztán tovább szüretel, míg a fát le nem kopasztja, vagy más parancsot nem kap.

Az olyan dolgok, melyekkel a világban kapcsolatba léphetsz, kiemélést kapnak, ha rájuk viszed az egeret, és a kurzor megváltozása jelzi, hogy tenni lehet velük valamit.

☞ A törzsbeliek addig ismételnék egy-egy tevékenységet, míg az illető erőforrás kiapad, az interakció már nem lehetséges, esetleg éhség- vagy energiaszintjük figyelmet nem kíván töled.

Kamerakezelés

Az új kamerairányítással igen könnyű a törzstagok szemmel tartása.

A kamerát a nyílombokkal vagy hosszan lenyomott egérgombbal húzva mozgathatod oldalirányban. Ha a Beállítások menüben BE van kapcsolva a képernyőszéli léptetés, a kurzort a kép szélére húzva is mozgathatod a kamerát.

A kamerát egyszerre lenyomott bal és jobb egérgombbal lehet dönteni és forgatni, miközben az egeret fel-le vagy jobbra-balra mozgatod. A forgatáshoz a , és . gombokat is használhatod.

Ha egy bizonyos törzsbelit akarsz követni a kamerával, nyomd meg a **SZÓKÖZ** gombot. Kamerád magától követni kezdi az egyik törzsbelit. A **SZÓKÖZ** gombot újra lenyomva a kép a következő lényre ugrik.

A minitérképre bal egérgombbal kattintva bárhová gyorsan odaviheted a kamerát a kontinensen.

☞ A bolygó felszínén a nyílombokkal és más billentyűparancsokkal is mozgathatod a kamerát.

A törzs faluja

Törzsed faluja a mag, amiből a jövőben majd kifejlődik a civilizáció. A falu tábornöve köré egymás után építheted a szerszámoskunyhókat, melyek mindegyike új eszközöket és képességeket jelent a falu számára.

Ezek az eszközök lehetővé teszik, hogy a törzsbeliek hatékonyabban gyűjtögessék az élelmet, eszközökkel növeljék szociális képességeiket vagy harckészségük javítására fegyvereket használjanak.

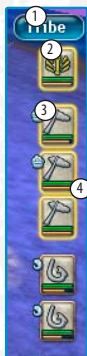
A faluról további információt a játékban található Spórákalauzban találhatsz.

A falu védelme

A falu védelmében törzsed tagjait a megfelelő eszközökkel kell felszerelned. Az eszközök Katonai kategóriájából kiválaszthatod a megfelelő kunyhót.

Törzslista

Törzslista	
1	Összes törzsbeli kijelölése
2	Törzsfőnök
3	Kattintással jelölhetsz ki törzsbelit
4	A tag jelenlegi életereje és energiaszintje



A Törzslista segítségével megfigyelheted törzsed minden tagjának életét, és kijelölhetsz közülük egyet vagy többet. A kép jobb oldalán látható ikonok mindegyikén egy törzsbeli képe van, jelenlegi életerejével és energijával, pillanatnyi tevékenységével és (amint azt a portré bal felső sarkában látható kis ikon mutatja) érzéseivel.

- Ha a tagnál eszköz van, ikonján az is látható. Ily módon figyelemmel kísérheted a vadászok és gyűjtögetők létszámának egyensúlyát.

Élelemgyűjtés

Minden törzsbeli legfontosabb igénye az élelem, ezért folyamatos élelemforrásokkal kell rendelkezned.

- A törzstag energiaszintje a Törzslistán található ikonján levő narancssárga csíkon látható.

A gyűjtögetésről, vadászatról és háziasításról a játékban található Spórákalauz ad további tájékoztatást.

Halászat

A tengerből való halászáttal is gyűjthetsz élelmet. A jó halászhelyeket a part mentén ugráló halak jelzik.

- A halászat megkezdéséhez el kell látnod a falut a Halászlánczsák eszközzel.

A törzs gyógyítása

A törzsi élet csupa botlás és horzsolás. A harcban megsérült törzsbelieket az alábbi módokon gyógyíthatod:

Pihenés

A törzsbeliek lassú gyógyulásnak indulnak, ha a faluban pihenhetnek.

Gyógybotok

Ha a falunak van gyógyrbotos kunyhója, felszerelhetsz egy törzsbelit a gyógybottal, és a gyógyító elkísérheti a többieket a harcba. Ekkor gyógyítód a helyszínen gyógyítja meg a törzsbelieket.

Törzsed építése

A törzset párzással és az így született kölykökkel, valamint a Törzstervezőben szerzett új eszközökkel és kiegészítőikkel teheted nagyobbá és erősebbé.

Kölykök

Ahogy a törzs ereje növekszik a szomszédos törzsekkel való szövetkezés vagy meghódításuk útján, egyre több tagot képes ellátni. A törzs létszámát a törzsi kunyhó fölé itt egérrel és a Gyerek hozzáadása gomb megnyomásával növelheted.

Egy tojás gurul ki a kunyhóból (hogy odabenn mi történik, az maradjon titok). A tojásból idővel egy kölyök bújik ki. Némi élelembe kerül, hogy a kölykök megszülessenek, de ha teljesen felcseperednek, törzsed hasznos, munkára fogható tagjaivá válnak.

Törzstervező és Törzsfelszerelő

A törzstervezőben új eszközöket vehetsz (lásd A törzs eszközei fejezetet a(z) 32. oldalon), melyeket lényeid használatba vehetnek, és felszerelheted a tagokat (lásd a Törzsfelszerelő fejezetet a(z) 27. oldalon) olyan kiegészítőkkal, melyek javítják természetes képességeiket.





Törzsbeliék felszerelése

Miután vásároltál egy eszközt, törzsbeliéket kell küldened a törzs szerszámoskunyhójához, hogy felszereld őket.

- ☞ A törzsbeli felszereléséhez jelölj ki egyet, majd kattints a szerszámoskunyhóra. A lény odamegy a kunyhóhoz, és magához veszi az eszközt.
- ☞ A Törzsöd tagjai által használt eszközök megtekintéséhez vidd az egeret a törzstag ikonjára a Törzslistán!

Kapcsolatfelvétel más törzsekkel

A világ minden törzsével kapcsolatban állsz, ami a játék során változik. Ahogy haladsz a civilizáció kialakítása felé, úgy küzdheted le a kisebb törzseket, ha elpusztítod őket, elrabolod erőforrásaikat vagy szövetkezel velük. A nagyobb törzseket érdemes lenyűgözni (előadni nekik valamit), hogy javuljon a kapcsolat, ami végül szövetséghez vezethet.

-  Barátkozás (kötélék)
-  Támadás
-  Ajándékozás (diplomáciai kapcsolat)
-  Fosztogatás (élelemlopás)

A barátkozásról, ajándékozásról, szövetkezésről és más törzsek megtámadásáról továbbiakat a játékban található Spórákalauzból olvashatsz.

Más törzsek fosztogatása

Nincs kedved egy fáról élelmet gyűjtögetni? Fossz ki szomszédos törzseket, és élvezd ki munkájuk gyümölcsét!

1. A fosztogató csapathoz ki kell jelölnöd pár tagot a törzsből.
2. Szereld fel őket bármilyen elérhető fegyverrel!
3. Fuss egy biztos helyre a másik falu közelében! A legjobb addig várni, míg a falut őrizetlenül hagyják.
4. Kattints jobb egérgombbal a másik törzs élelemkészletére!
5. A **SZÓKÖZ** gomb lenyomásával követheted a portyázókat útjukon.

Civilizációs fázis

Köszöntünk a civilizált életben! A Civilizációs fázist egyetlen várossal kezdod, melyből kiindulva meg kell hódítanod az egész világot. Miközben néped bolygószerte terjeszkedik, meg kell szerezned a fűszerkészleteket, hogy legyen erőforrásod a fejlesztésekhez, és így meghódíthatsz, megtéríthesz vagy felvásárolhatsz a többi civilizációt, mielőtt megteszed a nagy lépést az űrbe.

Más, fajdobeli törzsek saját városaikkal csatlakoztak a civilizált világhoz. Ha képes vagy a bolygót katonai, gazdasági vagy vallási hatalmaddal egyesíteni, létrehozhatod a szükséges járműveket és technológiát ahhoz, hogy népedet az égbe küldhesd.

Fejlődésed követéséről és a fázis teljesítéséről a játékban található Spórakalauzban olvashatsz.

Civilizációs fázis képernyő

1	Városod
2	Első járműved
3	Flottalista: Kattintással jelölhetsz ki egy vagy több járművet
4	Minitérkép
5	Opciók
6	A játék szüneteltetése
7	Spóropédia
8	Gyűjteményem
9	Jelenlegi spóradollárok
10	Fejlődéscsík
11	Járulékos képességek
12	Területvédelem járműmód
13	Agresszív járműmód
14	Történet




Civilizációs minitérkép

1	Kamerakezelés
2	A bolygó neve
3	Minitérkép nézetének átkapcsolása
4	A kamera által mutatott terület
5	Nappal/Éjjel
6	Városod
7	Nyersanyagok



☞ Kattints egy helyre a minitérképen, és a kamera odamegy!

☞ Egységeket rendelhetsz távoli területekre, ha kijelölöd őket, és jobb egérgombbal a minitérképre kattintasz. A minitérkép segítségével megfigyelheted a bolygón zajló eseményeket. Más civilizációk városait és járműveit színes házikonok és pöttyök mutatják a térképen:

 A városok színe jelzi, kinek a tulajdonában vannak.

 A bolygó minden fűszergejzírje látható, a már elfoglaltak színkóddal jelölve. Lásd a Fűszerbányászat fejezetet (51. o.)

 A járművek civilizációjuk színét viselik.

☞ A megszerzett vagy azonosított objektumok esetében az egérkurzor odavitelével további információkat tudhatsz meg. Amikor a kurzort egy városra viszed, információt kaphatsz róla és láthatod területhatárait.

A játékban jelenleg zajló tevékenységekről is tudomást szerezhetsz a térkép ikonjainak segítségével:

 Amikor saját városaidat, járműveidet vagy fűszerbányáidat katonai vagy vallási támadás éri, ez feltűnik a minitérképen.

 Amikor városok kereskednek egymással, egy spórakollár ikon jelenik meg a város felett, és egy vonal, mely a kereskedelmi útvonalat jelzi a térképen.

 Amikor a Kommunikáció képernyőn kapcsolatba lépsz egy másik várossal, az illető várost egy ikon kiemeli a minitérképen.

Civilizációs irányítás

A Civilizációs fázisban a járművek irányítása a Törzsi fázishoz hasonló, a következő újdonságokkal:

☞ A járműveid közti léptetéshez nyomd meg a **SZÓKÖZ** gombot!

☞ A **BACKSPACE** gombbal legközelebbi városod fölé viheted a kamerát.

További információért lásd: *A törzs irányítása* (45. o.)

Az első lépések

Ha a Galaxis képernyőről kezded a Civilizációs fázist, kövesd a képernyőn megjelenő instrukciókat a játék beállításához, mielőtt ezeket a lépéseket megtennéd!

1. Jelöld ki a városházát! Módosítsd kedved szerint!

2. Jelöld ki első szárazföldi járművet! Módosítsd kedved szerint!

3. Városod és járműved megjelenik a játék térképén. Első feladatod, hogy járműveddel találj egy fűszergejzirt, amit működő fűszerbányává kell alakítanod.

Ez a feladat egy mini célkártyán látható a bal felső sarokban.

A fázis elején érdemes felderíteni kontinensedet. Újabb törzsekkel találkozva értékes dolgokra és új technológiákra bukkanhatsz.

Ezenkívül megismerheted a többi civilizációt is, és kigondolhatod, mi megközelítésük legjobb módja.

☞ Folyamatosan növeld a fűszerkészletet, építsd a gyárat és fejleszd városod!

Városod kiépítéséről a *Várostervező* fejezetben olvashatsz (33. o.)

Városszín

Városod a Civilizációs fázis elején kap azonosítószínt, vagy a Törzsi fázisból hozza magából, ha a játék onnan indult. Erről a színről ismerheted meg néped épületeit és színeit a játékképernyőn és a minitérképen.

- ☞ Minden szomszédos várost saját fajod egy-egy frakciója irányít. Színeik megtalálhatók falaikon, épületeiken és járműveiken.
- ☞ Amikor elfoglalsz egy várost, az nemzedet részévé válik, és színe a tiédre változik.
- ☞ Minden, nemzedetbe olvasztott városnak eltérő specialitása lehet. Eldöntheted, hogy megtartod specialitásukat, vagy átváltotatod a sajátodra. E döntés meghatározza további terjeszkedésed módját, mely lehet többelemű vagy fókuszált.

Városhatárok

Városod területének határai a játékképernyőn városod színében jelennek meg. E határok mutatják városod védővonalát és a bolygó területéből elfoglalt térség nagyságát.

MEGJEGYZÉS: Ha városod területét mindenütt szárazföld határolja, nem tudsz tengeri járműveket létrehozni. Ha lehet, foglald el tengerparti területeket!

- ☞ A játék és a fűszergejzírek határai is láthatók, ha rájuk viszed a kurzort a minitérképen.

MEGJEGYZÉS: Amikor megsérted más városok határait, észrevehetik belépésedet, és attól függően, hogy milyen a kapcsolatod az illető várossal, akcióba lépnek.

Civilizációd finanszírozása

A világ meghódításához rengeteg spóradóllár kell. Ebben a fázisban sokféle anyagi forrást kihasználhatsz. Civilizációd növekedtével meg kell majd védened bevételi forrásaidat.

Fűszerbányászat

Bolygószerte elszórva fűszergejzírek találhatók, melyeket megcsapolva folyamatos pénzforrássá teszel szert. A fűszergejzíreket akkor lehet kiaknázni és jövedelemforrássá tenni, ha elfoglalod őket.

Ha el akarsz foglalni egy fűszergejzirt:

1. Válassz egy járművet.
2. Menj a járművel a fűszergejzírhez.
3. A jármű fúrótornyot épít a gejzírre.
4. Ha a fúrótorony elkészült, beindul a fűszerbánya, és folyamatosan áramlani kezd a pénz.

MEGJEGYZÉS: Járművekkel kell megvédened a fűszergejzíreket. Más városok néha megtámadják ezeket, és lerombolják a fúrótornyot, hogy megszerezzék a bevételi forrást. Jelöld ki a járművet, és állítsd Területvédelem módba! Lásd a Járműüzemmód fejezetet (53. o.)

Gyárépítés

Ha gyárat építesz városodban, azzal értékes jövedelemforráshoz jutsz. A gyárakat polgáraid működtetik, akiknek boldogoknak kell lenniük, hogy jól termeljenek. A boldogtalan polgárok rosszul dolgoznak.

Kereskedelmi kapcsolatok

Más városokkal kereskedelmi kapcsolatokat építhetsz ki, ami mindkét félnek folyamatos jövedelmet biztosít.

Ha jó a kapcsolatod egy másik várossal, javasolhatod kereskedelmi útvonalak létrehozását úgy, hogy gazdasági járműveket küldesz hozzájuk.

- ☞ Néha te kapsz ajánlatot kereskedelmi útvonal kiépítésére más városoktól. Ezek az ajánlatok a Kommunikáció képernyőn jelennek meg. Miután beleegyeztél kereskedelmi útvonal létesítésébe egy másik várossal, mindkét városból gazdasági járművek kezdenek rajta oda-vissza közlekedni, mindkét félnek jövedelmet termelve. Minél több gazdasági járműved van egy útvonalon, annál több spórádollárt söpörhetsz be.
- ☞ Ha egy darabig fenn tudod tartani a kereskedelmi kapcsolatot egy másik várossal, esélyed lehet arra, hogy megvásárolj a várost, új fejlődési és bevételi lehetőségeket nyitva meg ezzel.

Flottaépítés

A civilizációs fázisban úgy fedezheted fel és hódíthatod meg a bolygót, ha te rendelkezel a legjobb vagy legnagyobb flottával. A fázis kezdetén csak szárazföldi járműveket vehetsz vagy építhetsz. Országod terjeszkedésével megszerezheted a tengeri és légi járművek építésének technológiáját is, mielőtt megtennéd a nagy ugrást az űrbe.

- ☞ Amikor vásárolsz vagy építesz egy járművet, a járműhöz elérhető fegyverek automatikusan a választott stratégiádhoz igazodnak: katonai, vallási vagy gazdasági jellegűek lesznek.
- ☞ Új járművet a Várostervező Jármű fülére kattintva adhatsz a flottához.
 - 🌐 Ide kattintva a megjelenő járművet átalakíthatod a Járműlaborban. Ha nem te hoztad létre a járművet, új néven kell elmentened.
 - 🔧 Ide kattintva teljesen új járművet építhetsz a Járműlaborban.
 - 📱 Ide kattintva letölthetsz egy járművet a Spóropédiából. Ha nem csatlakoztál az internetre, a saját verziódban található járműveket használhatod.

MEGJEGYZÉS: Ha kijelölted a járműmodellt, ezután további ilyen típusú járműveket vehetsz egyenesen a városházáról, anélkül, hogy belépnél a Várostervezőbe.

Flottalimit

A Járműtervezőben megtekintheted a flottalimiteket, melyek közvetlenül a városstatistikák felett láthatók.

A flottalimitek a jelenlegi járműmennyiséged és az egyes típusokból országod által eltartható maximális mennyiségek.

- ☞ A flottalimiteket, akárcsak a városokban levő házak mennyiségét, országod városainak száma határozza meg.

Járművek irányítása


Ugyanúgy irányíthatod a járműveket, ahogyan a Törzsi fázisban a törzs tagjait. Lásd a Törzsi fázis fejezet *Az első lépések részét* (44. o.)


- ☞ Járműcsoportokat egyszerre több jármű kijelölésével, majd a **CTRL** plusz egy számbillentyű lenyomásával hozatsz létre (ez illető számmal jelölhető ki ezután a csapat). A meglévő csoportok közötti átkapcsolásra a **SZÓKÖZ** billentyű szolgál.

Járműüzemmód

Az egyes járművek bizonyos üzemmódokba kapcsolhatók, melyek definiálják mozgási jellemzőiket.

- ☞ Ehhez ki kell jelölni a járművet. Nyomd meg a **TAB** billentyűt az üzemmódváltáshoz! A következő ikonok jelennek meg a kép jobb alsó sarkában:

 A Területvédelem mód egy-egy térség őrzésére alkalmas. A jármű fenntartja jelenlegi pozícióját, és válaszol az ellenséges járművek vagy városok támadására.

 Az Agresszív módban a jármű aktívan támad minden feltűnő ellenséges járművet vagy várost.

A flotta fenntartása

A Civilizációs fázisban figyelemmel kell kíséred minden jármű állapotát, melyet a kép jobb szélén levő Flottalistán látható járműikonok zöld csíkja mutat.

- ☞ A Flottalista segítségével flottád minden járműve elérhető. A lista működése megegyezik a Törzsi fázis Törzslistájával (47. o.).

A sérült járművek kijavíthatók. Vidd a járművet egyik városod főkapujához! A jármű állapota javulni kezd.

Fejlesztés

Miután meghódítottál néhány várost, rendelkezésedre állnak technológiáik, és bármelyik városodban építhetsz járműveikből is.

Városok elfoglalásával megszerezhető a légi járművek építésének képessége.

Az egyes városok specialitásai megengedik bizonyos számú jármű megépítését az illető típusból. Egy példa: tegyük fel, hogy egyetlen katonai várost irányítasz. Így összesen öt, katonai járművet építhetsz. Ha elfoglalsz egy másik katonai várost, már tíz katonai járműved lehet. Ha ezután egy gazdasági várost hódítasz meg, flottalimited tíz katonai és öt gazdasági jármű lesz. Lásd a *Flottalimited* fejezetet 52. o.)

Járművek kislejtezése

Az elavult vagy más nem hatékony járművek bármikor kislejtezhetők.

- ☞ Egy jármű kislejtezéséhez kattints ikonjára a Flottalistán a képernyő jobb oldalán! Ezután kattints a sarokban látható X jelre, vagy nyomd meg a **DELETE** gombot! A járművet ezzel kivontad a forgalomból, és a vételár felét visszakapod.

Kapcsolatok más városokkal

A többi várossal való interakció során kapcsolatokat javulhat vagy romolhat. Ha jó kapcsolatot tartasz fenn, felajánlhatják neked a másik várost megvételeire. Ha azonban kapcsolatokat ellenségessé válik, könnyen hadiállapotban találhatod magad.

☞ Más városokkal való kapcsolataidat kereskedelmi útvonalak felajánlásával, adományokkal, jókívánságokkal, kérésre háborúban való segítséggel javíthatod.

Városod specialitása is befolyásolja, hogyan léphetsz kapcsolatba a többi várossal. Egy város meghódítására választhatsz katonai, gazdasági vagy vallási stratégiát.

A kapcsolatokról, városspecialításokról és a más városokkal való kommunikációról a játékban található Spórákalauz ad felvilágosítást.

Megmaradt törzsek

A Civilizációs fázis kezdetén még számos megmaradt törzs található a bolygón elszórva. Ezek a falvak könnyedén megszerezhetők. Ha gyorsan cselekszel, értékes dolgokat, új technológiákat szerezhetsz e törzsek kifosztásával.

Járulékos szuperfegyverek

Miközben katonai, vallási vagy gazdasági specialitású városokat foglalsz el, elérhetővé válnak olyan szuperfegyver-képességek, melyek evolúciós előéleted során kifejlesztett tulajdonságokon alapulnak. A szuperfegyverek rengeteg spóradoállárba kerülnek, és iszonyatos csapást mérnek a célterületre.

Minden ilyen megszerzett fegyver rendelkezésre áll a fejlődéscsik feletti Szuperfegyverek panelen.

MEGJEGYZÉS: Ha a Galaxis képernyőről indítottad a Civilizációs fázist, csak hét város meghódítása után tehetsz elérhetővé egy szuperfegyvert.

☞ Egy szuperfegyverről úgy tudhatsz meg többet, ha gombja fölé viszed a kurzort a fejlődéscsikon.

☞ A szuperfegyvereket a gombjukra kattintva használhatod. Ára ilyenkor levonódik a pénzedből. Kattints a célterületre a fegyver indításához.

Egy város elfoglalása

Miután meghódítasz, megtérítesz vagy megvásárolsz egy várost, az országod részévé válik, és országod területe megnő. Ezután a várost te irányítod, és a városházán keresztül tovább építheted, épületek vagy járművek hozzáadásával.

Űrfázis

Felszálltunk! A világűr a tiéd.

Rajtad múlik, hogyan fejleszted tovább fajodat most, hogy az Űrfázist elérted. Használhatsz terraformáló technológiákat a bolygók lakhatóvá tételére, majd gyarmatokat telepíthetsz rájuk. Miközben birodalmad terjeszkedni kezd a galaxisban, más űrjáró népekkel is találkozol, melyeknek hasonlóak a törekvéseik. Megbarátkozhatsz velük, vagy megpróbálhatod őket hamuvá lőni. Felkutathatod a szomszédos bolygók kincseit, vagy elindulhatsz a galaxis középpontja felé egy nagy, rejtélyes küldetés keretében.

Fajod jövője a kezeden van, és várnak a galaxis távoli tájai.

Fejlődésed követéséről és a fázis teljesítéséről a játékban található Spórákalauzban olvashatsz.

Bolygóképernyő

- 1 Űrhajó
- 2 Űrhajószközök
- 3 Kis bolygóterkép
- 4 Kattints ide a Kommunikáció képernyő megnyitásához
- 5 Életerő- és energiamérők



A Bolygóképernyőn űrhajó a bolygó felszíne felett repül. Irányíthatod az űrhajó repülését a bolygó körül. Felderítheted a bolygót, érdekes tárgyakat találhatsz és szerezhetsz meg, és a bolygót birodalmad gyarmatává teheted.

Kis Bolygóterkép

- 1 Város
- 2 Űrhajó
- 3 Kamerakezelés
- 4 Bolygó neve
- 5 Kattintással átkapcsolható a minitérkép nézete
- 6 Minitérkép/terraformálási infók átkapcsolása



☞ A kis bolygóterképpel könnyedén a világ bármely pontjára ugorhatsz, és láthatod a legfontosabb információkat.

☞ Ha át akarsz ugrani máshová, kattints oda a minitérképen. Az űrhajó a megadott ponthoz repül.

☞ A kis bolygóterkép úgy működik, mint a Civilizációs fázis minitérképe.

Amikor kirepülsz a bolygóközi űrbe, a minitérkép szerepét más eszközök veszik át. Lásd az *Űrszűrők* fejezetet (58. o.)

Az első lépések

Miután tanújelét adtat repülőtudományodnak, megbízást kapsz egy másik bolygó felkeresésére.

1. Ha bolygód fölötti körpályára akarsz állni, nyomd meg a - gombot, vagy használd az egér görgetőgombját! Addig távolodj ezen eszközökkel a bolygótól, míg fel nem tűnik a csillag, mely körül a bolygó kering.
2. Kattints egy másik bolygóra, ha oda akarsz repülni az űrhajóval! Hajó átrepül a megadott bolygóra.
3. A felszín feletti repüléshez nyomd meg a + gombot, vagy használd az egér görgetőgombját!

A birodalom jellege

Ha a Civilizációs fázisból fejlődte tovább, az Űrfázisba került fajod rendelkezik egy tulajdonsággal, mely egész eddigi evolúcióján és a közben hozott döntéseken alapszik. Ez a tulajdonság azonban fejleszthető, miközben más, az űrutazásokon megismert civilizációktól tanulsz. A tulajdonságodról további információk a *Következmények* fejezetben találhatók (10. o.).

☞ Ha a Galaxis képernyőről kezded az Űrfázist, te választhatod ki űrhajódat, városházádat és fajodat.

Űrbeli küldetések

Anyabolygód vagy olyan fajok, melyek jóban akarnak lenni veled, űrbeli küldetéseket ajánlhatnak fel. Küldetéseket a Kommunikáció képernyőn fogadhatsz vagy utasíthatsz el.

Ha sikerül teljesítened a küldetést, spóradollárokat, új eszközöket kaphatsz jutalmul, és kapcsolatod javul azzal, akitől a küldetést kaptad. Végül egyre több kitüntetésed lesz.

Űrhajód

Járműved, fegyvered, otthonod — űrhajód mindezt jelenti számodra, még többet is, mialatt felderíted a világuťrt. Bánj vele jól, és megmutatja a galaxis csodáit.



Repülésirányítás

Légköri repülésirányítás

Amikor a légkörben repülsz, ezekkel az egyszerű irányítóeszközökkel juthatsz el célodig.

- ☞ A jobb egérgombot hosszan lenyomva használhatod a hajtóműveket.
- ☞ Az egérrel és a bal egérgommbal használhatod az eszközöket.

Tevékenység	Billentyűzet
Repülés előre	W/Fel nyíl
Repülés lefelé	S/Lefelé nyíl
Fordulás balra	A/Balra nyíl/,
Fordulás jobbra	D/Jobbra nyíl/.
Repülés egy szinttel feljebb/lejjebb	HOME/END
Kitérés jobbra	E
Balra lépés	Q
Bolygó közelítése/távolítása	+/- vagy az egér görgetőgombja vagy X + SPACE

- ☞ A gombokat kombinálva mozoghatsz egyszerre két irányba.
- ☞ A kamera űrhajóddhoz viszonyított helyzetét a kép bal alsó sarkában található irányítógombokkal változtathatod meg. Lásd A kamera mozgatása fejezetet (15. o.)

Csillagközi irányítás

A Naprendszer képernyőn vagy a csillagközi térben a célul kitűzött bolygókra vagy naprendszerekre kattintva mozoghatsz. Ezek a képernyőkön az alábbi módon változtathatod meg a kamerának az űrhajóhoz viszonyított helyzetét:

Tevékenység	Billentyűzet
Egy szinttel feljebb/lejjebb repülés	HOME/END
Kamera emelése	W/Fel nyíl
Kamera leeresztése	S/Lefelé nyíl
Kamera balra fordítása	A/Balra nyíl/,
Kamera jobbra fordítása	D/Jobbra nyíl/.
Ráközelítés/távolítás a kamerával	+/- vagy az egér görgetőgombja

Csillagtérkép

A csillagtérképen csillagrendszerek között mozogva derítheted fel a világűr. A téged érdeklő csillagrendszereket az űrszűrők segítségével azonosíthatod be, majd elindulhatsz a megfelelő célpont felé.

Csillagtérkép
1 Jelenlegi csillagrendszered (kör alakú gyűrű)
2 Útvonal a küldetés céljához
3 Célbolygó
4 Anyabolygód (a galaxis korongjából kiemelkedő jelzőbója)
5 Meglátogatott csillag
6 Megtett útvonal
7 Űrszűrők

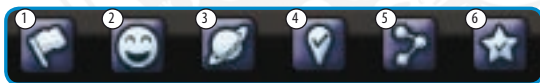


- Ha egy bolygóra viszed a kurzort, további információkat tudhatsz meg a csillagrendszeréről és bolygóiról.
- Ha új csillagrendszerbe akarsz utazni, kattints rá!
- A galaktikus nézetben a **BACKSPACE** billentyűvel fókuszálhatsz anyabolygódra.

MEGJEGYZÉS: Mivel űrhajód hatótávolsága korlátozott, nem mindig tudsz közvetlenül bármelyik csillagra átugrani. Ugrások sorozataként tervezd meg az útvonalat.

Űrszűrők

A csillagtérkép bal alsó sarkában található űrszűrők ki- és bekapcsolásával az alábbi információk tüntethetők fel.



Űrszűrők

- 1 Azon csillagrendszerek, ahol gyarmataid vannak.
- 2 A Szövetségesek és ellenségek szűrővel azonosíthatod azokat a rendszereket, ahol szövetségeseid és ellenségeid laknak.
- 3 A Birodalmak szűrő mutatja a galaxis ismert birodalmait.
- 4 A Küldetések szűrővel kirajzolhatod jelenleg aktív küldetésed vagy küldetéseid útvonalát.
- 5 Ez a szűrő az utat mutatja, melyet anyabolygód utolsó érintése óta megtettél.
- 6 A már meglátogatott csillagrendszerek azonosítása.

Amikor pályára állsz egy-egy bolygó körül, ezeket az eszközöket a minitérkép váltja fel.

Űrhajóeszközök

- 1 Eszközkategóriák
- 2 Jelenlegi eszközkategória
- 3 Rendelkezésre álló eszközök vagy tárgyak
- 4 Kattintással átkapcsolható az eszközök nézete
- 5 Billentyűparancs (szám az eszköz aljánál)
- 6 Töltetek száma (az eszköz felső részénél, ha szükséges)



Az Űrhajóeszközök panelen rendelkezésre állnak a bolygókkal és más Űrhajókkal való interakcióhoz szükséges eszközök. Az eszközök kategória szerint kerültek elrendezésre. A kategóriákról a játékban megtalálható Spórákalauzban olvashatsz. Többet is megtudhatsz egy bizonyos eszközről, ha ráviszed a kurzort a játékban.

MEGJEGYZÉS: Bolygó körüli pályán vagy a bolygóközi űrben nem mindig használható az Űrhajó összes eszköze.

- Egy elérhető eszköz kiválasztásához válaszd ki a kategóriáját! Kattints a használni kívánt eszközre! Ezután kattints a célra a bolygón, ha lehetséges.
- Az 1-9 gyorsbillentyűkkel elérhető a négy bal szélső eszközkategória. Kattints a kategóriára, majd nyomd meg a megfelelő gyorsbillentyűt az eszköz kijelöléséhez! Az alsó sor kategóriáit a **CTRL + 1-9** lenyomásával érheted el.

Állapot és energia

Amikor Űrhajód súlyos sérülést szenved vagy kezd kifogni az üzemanyagul szolgáló sporilliumból, indulj anyabolygód, illetve valamelyik gyarmat vagy szövetséges irányába, ahol elvégezheted a javítást és feltöltést. A galaxison át történő utazás és az eszközök használata rengeteg energiát fogyaszt. A kommunikációs egységet megnyitva rendelheted el a javítással vagy energiával kapcsolatos parancsokat.

Ha olyan csúnyán eltrafálnak, hogy az életerőd nullára esik vissza, nyomban hazateleportálódsz legközelebbi gyarmatodra, ahol hajód egy klónja vár rád. Azért ez a technológia nem semmi, igaz?

MEGJEGYZÉS: Ha utazás közben kifogysz az energiából, az csökkenti az életerődet, és idő előtti végedhez vezethet.

Bolygók felkeresése

Ha el akarsz látogatni egy bolygóra a csillagrendszerben, kattints rá! Ráközelíthetsz a bolygóra és körülrepülheted, hogy felmérjed a terepet és a civilizáció esetleges jeleit.

A bolygók vizsgálatáról és a raktérről, valamint tárgyak elrablásáról és szállításáról a játékban található Spórákalauzban olvashatsz.

Amikor elhagysz egy bolygó körüli pályát vagy csillagok között repülsz, a csillagrendszer bolygói közt repülsz.

Naprendszer képernyő

- | | |
|---|--|
| 1 | Anyabolygód — friss hírek, küldetések, feltöltés és javítás céljából érdemes visszatérned ide. |
| 2 | Nap |
| 3 | Gázóriásokra nem tudsz ellátogatni |
| 4 | Célba vett bolygó |
| 5 | Bolygógyűrűk |



Amikor egy bolygó felszíne felett repülsz, űrhajód eszközeivel vizsgálódhatsz, mintákat gyűjthetsz, terraformálhatsz és megsemmisítheted az ellenséget. Lásd az Űrhajóeszközök fejezetet (58. o.)

- ☞ Vidd a kurzort arra a bolygóra, melyről többet szeretnél megtudni!
- ☞ Az atmoszférába a + gombbal vagy az egér görgetőgombjával tudsz belépni.
- ☞ A naprendszerből való kilépéshez nyomd meg a - gombot, vagy használd az egér görgetőgombját!



A bolygók gyarmatosítása

Akkor válhatsz uralkodó fajjá, ha gyarmatok galaxisszerte kiterjedt hálózatát hozod létre. A gyarmatok a következő funkciókat látják el:

Jövedelmet termelnek

A gyarmatokon sok fűszer található, amiből rengeteg spórakollárt lehet keresni, melyeket birodalmad kiépítésére fordíthatsz.

Javítás és feltöltés

Bármely gyarmatonon megjavíthatod sérült hajódat, és feltöltheted energiával.

Gyarmati járművek

Ahogy birodalmad terjeszkedik a galaxisban, további járműveket szerezhetsz.

A gyarmati járművek automatikusan termelődnek, mialatt gyarmataidat fejleszted. E járművek azt is jelzik tehát, milyen szinten állnak a gyarmatok.

Amikor gyarmatosítható bolygókat keresel, stratégiaileg fontos helyen levő, vagy nagy fűszerforrásokkal rendelkező égitestekre érdemes vadászni. Jó, ha a bolygó már lakható, mert akkor nem vagy alig kell költened terraformálásra.

A gyarmatok létrehozásáról, a bolygók terraformálásáról és az élelemhálózatról a játékban található Spórakalauz *Úrfázis* szekciójában olvashatsz.

Űrkommunikáció

Az Űrfázisban be kell lépned a bolygók légkörébe, ha az ott élő értelmes lényekkel akarsz kommunikálni.

Amikor birodalmad egyik gyarmatával kommunikálsz, a Kommunikáció képernyő segítségével javíthatod meg a hajót és töltheted fel akkumulátorait. A gyarmatokon különféle cikkeket is vásárolhatsz.

Bejövő adások

Időnként adások érkeznek messzi gyarmatokról vagy idegen fajoktól. Ezek mindig egyirányú adások, melyek valójában nem élőben, hanem felvételtől szólnak.

A csillagközi űrben repülve láthatod a bejövő adásokat. Ezeket általában megelőzi a különleges események naplójának jelzése. Kattints az eseménynaplóra, amikor a csillagközi űrben vagy, és hajód az üzenetet küldő csillag felé fordul. Az üzenetet küldő bolygó csillaga felett ilyenkor kommunikációs ikon jelenik meg. A csillagra kattintva válaszolhatsz az adásra.

Kapcsolatok

A kapcsolatfenntartás fontos része a galaktikus egyensúly megteremtésének. Más birodalmakkal való kapcsolataidat úgy javíthatod, ha küldetéseket fogadsz el tőlük, adományokat adsz nekik, nagykövetségeket hozol létre bolygóikon, segítesz, ha katasztrófa sújtja őket, vagy rájuk lösz a boldogságsugárral. Ezek a tevékenységek növelik a birodalmak megnyerésének esélyét.

A kapcsolatok romlanak, ha valami ellenségesnek számító dolgot teszel (pl. megtámadod egy gyarmatukat). Ha már eleve rosszban vagy egy birodalommal, a területértés csak ront a dolgokon. Amennyiben háborúba keveredsz, gyarmataidat és anyabolygóidat bármikor támadás érheti.

Stratégiák

Az Űrfázisban eldöntheted, hogy a többi birodalommal való kapcsolataidban katonai (hódító), gazdasági (kereskedő), birodalmi (gyarmatosító) vagy leletvadász (felfedező) irányultságot követsz. A cél persze mindig ugyanaz: hódítsd meg őket, hogy fejlődhess!

Habár birodalmad valószínűleg abban a stratégiában lesz a legsikeresebb, melyre specializálódott, előfordulnak esetek, amikor különféle stratégiák keveréke hozza a legjobb eredményt.

A groxok

Óvakodj a groxoktól! Nem ismerik a kapcsolat fogalmát.

Harc

Kalandjaid során intergalaktikus hódításaid néha vad ellenállásba ütköznek. Annál jobb.

A küzdelem során akár ellenséges hajók tucatjai ellenében is irányítanod kell védelmedet és támadásaidat. A csata folyamán figyelned kell az állapot(életerő)- és energiamérőket, valamint a rendelkezésre álló fegyverkészleteket is.

Az űrhajók elleni küzdelemlről és a szövetségesek segítségül hívásáról további információt a játékban található Spórákalauzban találsz.

Katonai megszállás

Valahányszor egy csillagrendszer egy gyarmata megadja magát, előrébb megy a rendszermegszállás-jelző csíkja. Dönts szolgáorba minden gyarmatot a rendszerben, és az egész csillagrendszer a tiéd!

☞ Az ellenség által megszállt bolygók a kép felső részén, a rendszermegszállás panelen láthatók.

Amikor a védekező csillagrendszer végül megadja magát, a rendszermegszállás panelen megjelenik a RENDSZER ELFOGLALÁSA gomb. Kattints ide az ellenséggel való kommunikáció megnyitására! Ezen a ponton elfogadhatod megadásukat: ebben az esetben megkapod az egész rendszert és a bolygókon maradt gyarmatokat. Ha nem vagy különösebben irgalmas hangulatban, utasítsd el az ajánlatot, és lézereiddel söpörd le őket a bolygóról!

Javítások

Ha ki akarsz javítani egy sérült hajót, repülj egy baráti bolygón lévő gyarmatra, és nyisd meg a Kommunikáció képernyőt, ahol láthatod a javítási és feltöltési beállításokat.

☞ Utazásaid során mega-javítócsomagokat és más hasznos holmikat is találhatsz. Ezek az eszközök űrhajóeszközeid Fő fülét megnyitva láthatók (58. o.).

Kereskedés

Űrprogramod akkor virágzik, ha saját gyarmataiddal és idegen fajokkal egyaránt kereskedsz.

Hozz létre kereskedelmi útvonalakat idegen fajokkal (persze csak ha jóban vagytok), és megindul a csillagrendszerek közti fűszerkereskedelem. A kereskedelmi útvonal fenntartása biztosítja, hogy az illető fajjal való kapcsolatot folyamatosan javuljon.

A kereskedésről, kereskedelmi útvonalak létrehozásáról, és csillagrendszerek kivásárlásáról a játékban található Spórákalauzban olvashatsz.

Gyűjtemények

Galaxissszerte szétszórvá hihetetlenül ritka és értékes leletek várnak rád. Egyes küldetésekbek arra kérhetnek, hogy kutass fel bizonyos leleteket. Mások kellemes meglepetésként érhet egy-egy lelet, miközben felderítesz egy bolygót. Minden ritkaság jó áron eladható. Egyeseket elhelyezhetsz a gyarmatokon dekorációnak.

☞ Egyes ritkaságok egy gyűjtemény részei. Ha egy gyűjtemény minden darabját megtalárod, egy különleges kitüntetést és extra kompenzációt kapsz a teljes gyűjtemény birtoklásáért.

Fűszer

A fűszer a legkeresettebb nyersanyag a galaxisban. A fűszer lehel életet a városokba, gyarmatokba, járművekbe és hajókba. A fűszer teszi gazdaggá a szegény birodalmakat, miatta korrumpálódnak ártatlan lelkek és robbannak ki csillagközi háborúk. A legtöbbet mindent megtesznek, hogy megszerezzék, és nagy pénzt fizetnek érte bárkinek. Többféle színű fűszer létezik, egyesek ritkák, mások gyakoribbak. Minden bolygón egy bizonyos színű fűszer terem, és egyes csillagrendszerek különösen gazdagok fűszerben.

Fűszert gyarmatok felépítésével, kereskedelmi útvonalak létrehozásával, fűszerkereskedelemmel vagy gyanútlan gyarmatok kirablásával lehet szerezni.

Spóropédia

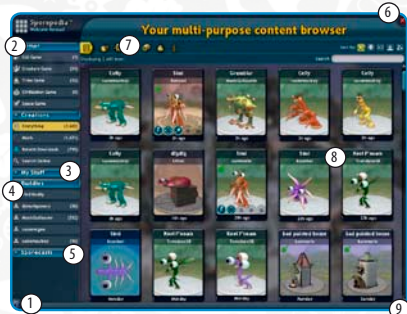
A Spóropédiában közzéteheted és magad is bármikor elérheted összes alkotásodat és más *Spore* játékosok műveit az egész világból. Minden, a Spóropédiában látható alkotást használhatsz a játékban.

Amikor létrehozol valami újat, és csatlakozol a világhálóra, alkotásod automatikusan feltöltődik az Alkotásaim oldalra.

MEGJEGYZÉS: Ha nem hozol létre fiókot és jelentkezel be a Spóropédiába, nem érheted el az online tartalmakat. A helyi rendszerre a játékkal telepített tartalmakat használhatsz, és mindent, amit te hoztál létre.

Spóropédia

- 1 A játék Spórakalauz nevű súgójának megnyitása.
- 2 Alkotásforrások (a böngészőablakban látható alkotások)
- 3 Közösségi források
- 4 Haverjaid
- 5 Spóradások (65. o.)
- 6 A Spóropédia bezárása
- 7 Szűrők
- 8 Böngészőablak
- 9 Léptetve megtalálod a képernyőn nem látható tartalmakat



☞ A Spóropédia megnyitásához nyomd meg a **B** gombot! A Galaxis képernyő vagy a játékképernyő bal alsó sarkában található Spóropédia ikonra is kattinthatasz.

A bal oldali navigációs csíkon böngészhetsz az összes *Spore* alkotás közt, felfedezheted a *Spore* közösséget, és elérheted a *Spore* katalógust, ahol a legújabb *Spore* játékokról olvashatsz. Lásd a *Spore katalógus* fejezetet (64. o.)

☞ A legújabb online *Spore* hírekről a MySpore honlapon találsz felvilágosítást (64. o.).

Minden, a játékhoz mellélt alkotás elérhető a Maxis Spóradás segítségével. A Spóradás rendszeresen frissül. Megtekintéséhez kattints a MAXIS menüpontra az Alkotások alatt!

☞ Saját *Spore* alkotásaidat egy Spóradásba csoportosíthatod, melyre csak haverjaid iratkozhatnak fel.

Testreszabhatod MySpore honlapodat is, ahol kommentálhatod alkotásaidat, és megtekintheted mások véleményét, online eseményeket szervezhetsz vagy kapcsolódhatsz azokhoz, és megtudhatod a legújabb *Spore* híreket.

Alkotások keresése a Spóropédiában

A Spóropédiában az Alkotások fülénél, vagy a Spóradásokban kereshetsz alkotásokat, ez utóbbiakra feliratkozhatasz. Ha a kurzort ráviszed az alkotásra, többet is megtudhatsz róla. Kattints az információs csíkra, mely a kurzor rávelekor megjelenik, ha többet akarsz megtudni az alkotásról vagy módosítani szeretnéd.

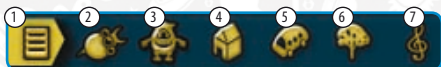
Játékom

A bal oldali navigációs csíkon, a Játékom fül alatt nézhetsz meg minden olyan alkotást, melyekkel a játék egyes fázisaiban találkozottál.

Szűrés

A képernyő felső részén találhatók a szűrő ikonok, melyek az alkotások típusa szerint osztályozzák a Spóropédia tartalmát. Egy kijelölt típus rendelkezésre álló alkotásainak megjelenítéséhez kattints a következő ikonok egyikére:

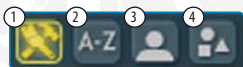
Szűrő ikonok	
1	Minden
2	Egysejtű
3	Lény
4	Épület
5	Jármű
6	Növény
7	Zene



Rendszerezés

A feltüntetett alkotások a jobb felső sarokban látható eszközökkel rendezhetők.

Ikonok	
1	Rendezés a megjelenés ideje szerint.
2	Rendezés az alkotás neve szerint.
3	Rendezés alkotó szerint.
4	Rendezés alkotástípus szerint. (Csak a Minden nézetben elérhető.)



A következő Megosztott ikon aszerint osztályozza az alkotásokat, hogy közzétett-e őket a www.spore.com oldalon, és csak akkor látható, ha a Saját alkotások menüt nézed:

Keresés

Ha egy bizonyos online tartalmat keresel, használhatod a Keresés mezőt. Amikor megadsz egy keresési kifejezést, az alkotás nevére, alkotójára és kulcsszavaira kereshetsz rá.

MEGJEGYZÉS: A keresőmező élő kereső. A megjelenített eredményeket a keresőmező tartalma minden alkalommal azonnal megszüri. Ha például beírod a keresőmezőbe, hogy „ant”, kiadhatja az „ant” és az „anteater” szavakat, de a „cant” szót nem.

Spore közösség

Az online Spore közösséghez való kapcsolódásaid csomópontja a MySpore oldal. Megnyitásához kattints a MY SPORE OLDAL menüpontra a bal oldali navigációs csíkon!

☞ Megnézheted a Spore katalógust is.

MySpore Oldal

A MySpore oldalon megtekintheted jelenlegi statisztikáidat, köztük eddigi alkotásaid vagy az általad létrehozott Spóradások számát, valamint azon Spóradásokét, melyekre feliratkoztál. Továbbá értesülhetsz a közösség legújabb híreiről és jövőbeli eseményeket tervezhetsz.

☞ Avatarként kijelölhetsz és feltölthetsz egy képet. További információkat a www.spore.com honlapon találsz.

Spore katalógus

A Spore katalógus segítségével megszerezheted a legfrissebb Spore tartalmakat, például új alkotásokat és szolgáltatásokat.

☞ A képernyőn kívüli tartalom megtekintéséhez használd a görgetősávot!

Eredmények

Itt láthatók a különféle fontos mérföldkövek, melyeket a Spore-játszmák során elértél.

Haverok

A Spóropédia segítségével online haverokat kereshetsz és csatlakozhatsz hozzájuk, valamint feliratkozhat Szóradaikra. Amikor feliratkozol egy Spóradásra, nő a valószínűsége, hogy az abban található alkotások megjelennek a játékodban.

A haverok kereséséről további információkat a játékban található Spórakalauz Megosztás szekciójában találsz.

Spóradás

A Spóradás alkotások egy csoportja, melyet a Maxis, te, vagy a Spore univerzum bármely más játékosa küld. Létrehozhat olyan csoportokat, melyekre egy bizonyos vizuális téma vagy funkció jellemző, vagy amelyeket a játékban találtál.

☞ A Spóradásra való feliratkozás eredményeként megnő az esély arra, hogy az illető tartalom bekerüljön a játékodba.

MEGJEGYZÉS: Automatikusan fel vagy iratkozva a Maxis Spóradásra. Ez a Spóradás tartalmaz minden alkotást és frissítést, melyet a Maxis készített.

A Spóradások kereséséről további információkat a játékban található Spórakalauz Megosztás szekciójában találsz.

Teljesítménytípek

Problémák a játék futtatásakor

- ☞ Bizonyosodj meg arról, hogy géped eleget tesz a játék futtatásához szükséges minimális követelményeknek, valamint arról, hogy telepítetted a legfrissebb illesztőprogramokat hangkártyádhoz és videokártyádhoz: NVIDIA videokártya használata esetén látogasd meg a **www.nvidia.com** honlapot és töltsd le a megfelelő! ATI videokártya használata esetén látogasd meg a **www.ati.amd.com** honlapot és töltsd le a megfelelő!
- ☞ Ha PC felhasználó vagy és a játék lemezes verzióját használod, próbáld meg újratelepíteni a DirectX programot a lemezről. Ez általában a lemez DirectX mappájában található. Ha rendelkezel internet-hozzáféréssel, látogasd meg a **www.microsoft.com** honlapot és töltsd le a DirectX legújabb változatát.

Általános hibaelhárítási tippek

- ☞ Ha PC felhasználó vagy, a játék lemezes verzióját használod és telepítéskor/játék közben nem jelenik meg automatikusan az AutoPlay képernyő, kattints az egér jobb gombjával a lemezmeghajtó ikonjára a My Computer (Sajátgép) mappában és válaszd az AutoPlay pontot.
- ☞ Ha a játék futása lassú, próbáld alacsonyabbra állítani a videó és hangbeállításokat a játék beállítások menüjében. A képernyőfelbontás csökkentése szintén javíthatja a teljesítményt.
- ☞ Ha játék közben az optimális teljesítmény elérésére törekszel, javasolt, hogy a Windows összes háttérben futó funkcióját kikapcsold (kivéve az EADM alkalmazást).

Az internetes alkalmazások esetleges problémái

Ha internetes játék közben problémák lépnek fel a teljesítménnyel, kapcsolj ki minden fájlmegosztó alkalmazást, internetes audio-, és csevegőprogramot. Ezek az alkalmazások foglalják sávszélességedet, így a játék akadozhat vagy más, nemkívánatos hatások léphetnek fel.

Ha céges internetkapcsolaton keresztül kívánsz játszani, lépj kapcsolatba a hálózat adminisztrátorával.

Terméktámogatás

Ha problémák lépnek fel a játékkal kapcsolatban, az EA terméktámogatás lesz segítségére.

Az EA Help (segítség) fájl a legtöbb, gyakran előforduló problémára megoldást kínál és tanácsokat tartalmaz a termék megfelelő használatával kapcsolatban.

Az EA Help (segítség) fájl elérési útvonala (a játék telepítése után):

Windows Vista esetén nyisd meg a **Start > Games** (játékok) menüt, jobb kattintás a játék ikonján, majd válaszd a megfelelő support (támogatás) hivatkozást a lenyíló menüből!

A Windows régebbi változatai esetén kattints a **Technical Support** (technikai támogatás) hivatkozásra a játék mappájában a következő menüben: **Start > Programs** (programok) (vagy **All Programs** (minden program)).

Az EA Help (segítség) fájl elérési útvonala (a játék telepítése után):

1. Helyezd a lemezt a DVD-ROM meghajtóba!
2. Kattints kétszer a My Computer (Sajátgép) ikonra az asztalon! (Windows XP esetén kattints a **Start** gombra, majd a My Computer (Sajátgép) ikonra)!
3. Kattints az egér jobb gombjával a DVD-ROM meghajtóra, amely a játék lemezét tartalmazza, majd válaszd az OPEN (NYITÁS) opciót!
4. Nyisd meg a **Support > EA Help > Electronic_Arts_Technical_Support.htm** fájlt!

Ha az EA Help (Segítség) fájlban foglalt információk nem segítenek a probléma megoldásában, lépj kapcsolatba az EA technikai támogatásával!

EA terméktámogatás az interneten

Ha rendelkezel internet-hozzáféréssel, látogasd meg az EA technikai támogatásának honlapját a következő címen:

<http://eusupport.ea.com>

Itt számos információt találhatsz a DirectX alkalmazásról, a játék kontrollereiről, a modemekről, a hálózatokról, valamint a rendszer karbantartásáról és a teljesítményről. Honlapunk naprakész információkat adhat a leggyakrabban fellépő problémákról, segítséget nyújthat a játékmenettel kapcsolatos kérdések esetén és válaszokat ad a leggyakrabban feltett kérdésekre. Ezek megegyeznek azokkal az információkkal, amelyeket közönségszolgálatunk munkatársai adnak a teljesítménnyel kapcsolatos kérdésekre. Támogató honlapunkat rendszeresen frissítjük, így célszerűbb először odalátogatnod, ha gyors megoldásokat szeretnél.

Kapcsolat, támogatóközpont

Ha további segítségre van szükséged és egy munkatársunkkal kívánsz beszélni, hívd fel telefonon terméktámogatási csapatunkat hétköznap délelőtt 9 és délután 5 között:

Telefon: +36 1 50 595 50

<http://termektamogatas.electronicarts.hu>

Email: termektamogatas@ea.com

MEGJEGYZÉS: A támogatóközpont nem ad ki sem kódokat, sem tippeket.

A telefon díjszabása nem emelt díjas. Az árakról érdeklődj telefonszolgálatodnál!

A probléma megoldása érdekében, hívás előtt készíts jelentést a gépeden a DirectX futásáról. Ezt a következőképpen teheted meg:

Kattints a **Start > Run...** (futtatás) menüre, majd írd be a következőt: dxdiag. Kattints az OK gombra, majd ha a jelentés elkészült, a **SAVE ALL INFORMATION...** (ÖSSZES INFORMÁCIÓ MENTÉSE) pontra, és mentsd el a jelentést a Windows asztalra!

Garancia

MEGJEGYZÉS: Az alábbi garancia csak viszonteladótól vásárolt termék esetén érvényes. Ezen garancia nem vonatkozik az EA boltjában vagy harmadik féltől vásárolt termékekre.

Korlátozott garancia

Az Electronic Arts az eredeti termékek vásárlói számára garantálja, hogy ez a PC szoftver termék, a médiahordozó, amin ez a szoftver található és rögzített, mentes a gyártási, előállítási és anyaghibáktól. A garancia a vételi időponttól számított 12 hónapig érvényes. Ez alatt az idő alatt, az Electronic Arts az esetlegesen hibás termékeket kicseréli, amennyiben a hibás médiahordozót a reklamáló elküldi az alább található címre, a vételi számlával, a hiba leírásával és a visszaküldési cím feltüntetésével. A garancia ezeken túl semmilyen más formában nem befolyásolja az egyéb vásárlói jogokat. A garancia nem érvényes magára a szoftverre, önmagában került átadásra, és nem érvényes azon médiahordozókra, amelyek sérültek, elhasználódtak, avagy nem megfelelő módon voltak felhasználva.

Visszatérítési garancia

Az Electronic Arts kicseréli a sérült médiahordozót, amennyiben a jelenlegi árukészlet ezt lehetővé teszi, illetve ha az eredeti médiahordozót visszaküldi az EA csomagoláson feltüntetett postacímére, Electronic Arts Magyarország Kft. 1072 Budapest, Rákóczi út 42. Magyarország, a vásárlást igazoló számlával. A küldeményben tüntesse fel a hiba részleteit, nevét, címét, és amennyiben lehetséges, egy telefonszámot, amelyen munkaidőben felvehetjük Önnel a kapcsolatot!

Az Electronic Arts semmiféle garanciát nem vállal, ha a terméket a vásárló másodkézből vásárolta és nem az első végfelhasználó.

© 2008 Electronic Arts Inc. Az EA, az EA logó, a Maxis és a SPORE az Electronic Arts Inc. védjegyei vagy bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. A RenderWare a Criterions Software Ltd. Védjegye vagy bejegyzett védjegye. E szoftver egyes részeinek szerzői jogai: 1998-2008 Criterion Software Ltd. és licenclői. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdona.

A termék az OpenSSL Project által az OpenSSL Toolkithez kifejlesztett szoftvert tartalmaz (<http://www.openssl.org/>). A termék Eric Young által írt szoftvert is tartalmaz (ey@cryptsoft.com). Az érvényes szerzői jogi feljegyzések, elvek és feltételek valamint lemondó nyilatkozatok a SPORE OpenSSL Licenc fájlban találhatók.

A játék a TransGaming Inc. Cider™ technológiáját használja. Cider, Copyright © 2000-2007 TransGaming Inc.

A Cider C/C++ futtatási komponensek (msvcrt.dll, msvcrt71.dll és msvcrt71.dll) magában foglalnak Visual C++ 6.0 futtatási komponens részeket és Dinkum Compleat C/C++ Libraries részeket. Visual C++ 6.0 futtatási komponensek, Copyright © 1999 Microsoft Corp. Dinkumware komponensek, Copyright © 1989-2006 P.J. Plauger and Dinkumware Ltd. A Cider MFC & ATL komponensek (MFC42.dll, MFC71.dll) magában foglalják a Visual C++ 6.0 MFC & ATL komponenseket. Visual C++ 6.0 MFC & ATL komponensek, Copyright © 1992-1999 Microsoft Corp.

A libpng a Cider része, Copyright © 1995-2004 a libpng projekt szerzői (teljes lista, lásd <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt>).

Ezen szoftver részben az Independent JPEG Group munkája nyomán készült. A libpng a Cider része, copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane.

A Cider az NVIDIA Cg Toolkit-et használja, Copyright © 2002-2006, NVIDIA Corporation.

A dmalloc a Cider része, Copyright © 2001-2006 Wolfram Gloger.

A The Better String Library (bstring) a Cider része, Copyright © 2002-2006 Paul Hsieh.

iniParser részek, Copyright © 2000, Nicolas Devillard.

A Cider libquartz.dylib komponensek magában foglalják az ffmpeg részeit, Copyright © 2000-2006 Fabrice Bellard és mások.

A Cider részei, Copyright © 2002-2006, a ReWind projekt szerzői (teljes lista, lásd <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind>).

A Cider részei, Copyright © 1993-2006, a Wine projekt szerzői (teljes lista, lásd <http://source.winehq.org/source/AUTHORS>).

A Cider és a hozzákapcsolódó komponensek a Cider Technology License és más egyéb licenckek, beleértve a GNU LGPL kikötései alatt kerülnek értékesítésre. A licenc részletei megtalálhatóak a lemez végfelhasználói licencszerződés fájljában.

Az LGPL engedélyezett komponenseinek forráskódja CVS hozzáférésen keresztül elérhető az alábbi helyről: <http://transgaming.org/cvs/>

MXHO16O5658MT