

SPORE™

ス ポ ア



プレイマニュアル

EA



ス ポ ア

CONTENTS

■ ゲームのセットアップ	1	■ クリエイター	14
ディスクの準備	1	創造力を発揮しよう	14
ゲームのインストール	2	細胞クリエイター	24
ゲームの起動	3	クリーチャークリエイター	25
ゲームのアンインストール	3	服装クリエイター	28
■ SPOREの世界へようこそ	4	テスト	29
細胞レベルから宇宙の覇者へ	4	建物クリエイター	32
■ 基本操作方法	5	ビークルクリエイター	36
ホットキー操作	5	■ ブランナー	38
■ メインメニュー	5	設計図をつくる	38
銀河画面の見方	5	■ 細胞ステージ	42
■ ゲームの進め方	6	■ クリーチャーステージ	46
進化の旅路	6	■ 集落ステージ	54
進行状況の確認	7	■ 文明ステージ	62
スクリーンショットとムービー	9	■ 宇宙ステージ	70
継承アビリティ	10	■ スポアベディ	80
オプション	13		

【はじめに】

このたびは「SPORE」をお買い上げいただきありがとうございます。
プレイする前にプレイマニュアルをお読みいただけますと、より一層楽しく遊ぶことができます。
正しい使用法でご愛用ください。なお、プレイマニュアルは大切に保管してください。

※プレイマニュアルに掲載されている画面写真は開発中のものです。



ゲームのセットアップ

● ディスクの準備

本ソフトをインストールする前に、スキャンディスク、デフラグ、ディスククリーンアップを行って、お使いのハードディスクが正しく動作することを確認しておきましょう。

■ スキャンディスク

- ① 「マイコンピュータ」(Vistaの場合は「コンピュータ」)を開きます。
- ② チェックしたいドライブ(例C:)を右クリックします。
- ③ 「プロパティ」をクリックします。
- ④ 「ツール」のタブをクリックします。
- ⑤ 「チェックする」をクリックします。
Vistaの場合は確認ウィンドウが表示されるので「続行」をクリックします。
- ⑥ 「開始」をクリックします。

※「不良セクタをスキャンし、回復する」にチェックマークを付けると、時間がかかる場合がありますが、より正確なチェックを行うことができます。

■ デフラグ

- ① 「マイコンピュータ」(Vistaの場合は「コンピュータ」)を開きます。
- ② チェックしたいドライブ(例C:)を右クリックします。
- ③ 「プロパティ」をクリックします。
- ④ 「ツール」のタブをクリックします。
- ⑤ 「最適化する」をクリックします。Vistaの場合は確認ウィンドウが表示されるので「続行」をクリックします。
- ⑥ 「ディスクデフラグツール」が起動するので「最適化」(Vistaの場合は「今すぐ最適化」)をクリックします。

■ ディスククリーンアップ

- ① 「マイコンピュータ」(Vistaの場合は「コンピュータ」)を開きます。
- ② チェックしたいドライブ(例C:)を右クリックします。
- ③ 「プロパティ」をクリックします。
- ④ 「全般」のタブをクリックします。
- ⑤ 「ディスクのクリーンアップ」をクリックします。
Vistaの場合はオプションウィンドウが表示されるので「このコンピュータの全ユーザーのファイル」をクリックします。さらに確認ウィンドウが表示されるので「続行」をクリックします。
- ⑥ 「削除するファイル」の欄にある「一時ファイル」のボックスをクリックして、チェックマークを付けます。他のボックスにチェックマークが付いているときは、ボックスをクリックしてチェックをはずします。
- ⑦ 「OK」をクリックすると、ディスククリーンアップが実行されます。
- ⑧ 操作を実行するかどうかのメッセージが表示される場合は「はい」(Vistaの場合は「ファイルの削除」)をクリックします。

●ゲームのインストール

以下の手順で本ソフトのインストールを行ってください。

■インストール方法

- ① EA ダウンロードマネージャーが起動しているのを確認し、ログインしていない場合はログインしてください。
- ② 購入された製品がリスト内にあります。ダウンロードが終了していない場合はダウンロードを開始してください。
- ③ 「インストール」をクリックし、インストール画面の指示に従ってインストールを行ってください。
- ④ インストールが終了したら、プレイ可能となります。



●ゲームの起動

インストールが終了したら、以下の方法でゲームを起動してください。

■起動方法

- EA ダウンロードマネージャーにログインし、「プレイ」をクリックします。

●ゲームのアンインストール

ゲームの動作に問題が発生した場合は、一度アンインストールを行ってから、再度インストールすることをおすすめします。

■アンインストール方法

- タスクバーから「スタート」「コントロールパネル」「プログラムのアンインストール」を選択して、本ソフトの項目をクリックし、「削除」をクリックします。

■再インストール方法

- EA ダウンロードマネージャーにログインし、「インストール」をクリックします。



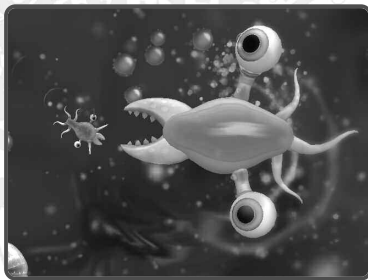


SPOREの世界へようこそ

● 細胞レベルから 宇宙の覇者へ

「SPORE」はあなたが創り上げる、あなた自身の宇宙です。この宇宙では、生命を創り進化させ、集落を作り、文明を築き、さらには全世界を彫刻して形作ることでもできます。「SPORE」の世界は、細胞ステージ、クリーチャーステージ、集落ステージ、文明ステージ、宇宙ステージの5種類によって構成されており、各ステージに異なる目標が設定されています。まずは、小さな1個の細胞から生命の旅を始めましょう。そして銀河の覇者をめざし、進化の階段を一步步上っていきましょう。新たなステージに到達した後にゲームをセーブすれば、初期ステージ～セーブしたステージの中から、任意にステージを選択してゲームを始めることができるようになります。

「SPORE」には、自由に使用できる作成ツールが数多く用意されています（「クリエイター」→P.14参照）。銀河画面の「作成する」ボタンをクリックすれば、ツールを使用して宇宙を満たすさまざまなものを創り出すことができます。クリーチャーやビークルをはじめ、建物や宇宙船まで作成できるのです。これらのクリエーション（プレイヤーの作品のことをこう呼びます）は、スポアベディアにセーブされます。セーブしているクリエーションには、どのステージからでもアクセスできます。



基本操作方法

● ホットキー操作

本ソフトではマウスを使用して操作を行います。キーボードのホットキーを使うことで、各操作をショートカットできます。

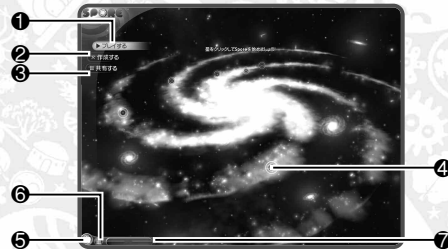
操作	アクション
W / S / A / D	前／後／左／右に動く
P	ゲームのポーズ
Esc	イベントシーンをスキップする／オプションを開く
C	スクリーンショットを撮る
V	ムービーキャプチャーに切り替える
H	「Sporeガイド」に切り替える
T	歴史画面に切り替える
B	「スポアベディア」に切り替える
L	「マイ・コレクション」を開く
Ctrl + S	セーブする



メインメニュー

● 銀河画面の見方

銀河画面からは、新しくゲームを始めたり「クリエイター」にアクセスしたりできます。クリエイターでは、惑星の生態系や文明を豊かにするさまざまなものを作成できます。クリエイターに直接アクセスしたいときは「作成する」ボタンをクリックし各クリエイターを選択してください。くわしくはP.14の「クリエイター」を参照してください。



- 1 ゲームを始めます
- 2 クリエイターを開きます
- 3 スポアベディアを開きます
- 4 新しくゲームを始めたり、セーブしておいたゲームをロードしたりできます（任意の惑星選択）
- 5 オプションを開きます
- 6 スポアベディアを開きます
- 7 登録／ログイン／ログアウト



ゲームの進め方

● 進化の旅路

生命の壮大な旅は、彗星の尾に乗って惑星に向かうところから始まります。幸運なことにとどろいた惑星は、“潮だまり”の中で生命が爆発的に増えるのに適した状態にあります。ただしそれは、厳しい生存競争を勝ち抜かなければならないということも意味しています。

激しい競争は陸に上がっても続きます。5種類のステージでは、他の種よりも一歩でも先に進むことをめざし、適者生存の戦いを繰り広げることになります。あなたの生み出した単純な細胞が銀河の支配者に進化する日は、はたして来るのでしょうか？

細胞ステージのスタート方法と他のステージへの進み方についてはP.42「細胞ステージ」を参照してください。



セーブ

ゲームは、それぞれのステージをプレイしているときのみセーブできます。プレイ中に「オプション」ボタンをクリックしてください。「セーブ」をクリックすると、ゲームがセーブされます。

ロード

銀河画面からゲームをロードできます。セーブしておいたゲームをロードしたいときは、銀河画面に表示されている青い惑星（あなたの母星）をクリックしてください。ゲームがロードされます。

宇宙ステージでのセーブ

宇宙ステージでは、恒星間を移動中の宇宙画面でのみゲームをセーブできます。惑星画面ではセーブできないので注意してください。

● 進行状況の確認

各ステージに用意されている目標やミッションを達成することは、ステージをクリアするのに役立ちます。各ステージをクリアするための個々の目標の進行状況は、プレイ中に確認できます。

プログレスゲージ

画面下部のプログレスゲージを見ると、各ステージの進行状況を確認できます。アイテムを入手したり、ステージの画期的な出来事を達成したりすると、プログレスゲージが伸びていきます。ゲージがいっぱいになると、次のステージへの進化を選択できます。

プログレスゲージは、各ステージでさまざまなミッション（他の部族を征服する、他の種族と友好関係を結ぶ、など）を達成すると伸びていきます。



- ① プログレスゲージ
- ② プログレスゲージがいっぱいになると進みます

目標カード

画面左上には目標カードが表示されています。カードを見ると、各ミッションの内容を確認できます。すべての目標が記されているミッションログを見たいときは目標カードのログアイコンをクリックしてから「マイ・コレクション」の「ミッションリスト」ウィンドウを開いてください。



マイ・コレクション

「マイ・コレクション」では、プレイ中のステージに応じたさまざまな情報を確認できます。「マイ・コレクション」を閉じたいときは、右上の×アイコンをクリックしてください。ステージによって、使用できるタブが変わります。

■細胞ステージ

アンロックしたパーツだけが表示されます。

■クリーチャーステージ

ミッションリストとアンロックしたパーツが表示されます。

■集落ステージ

ミッションリストと、集落のアクセサリ、集落ツールが表示されます。

■文明ステージ

ミッションリストだけが表示されます。

■宇宙ステージ

ミッションリストの他に、バッジ、レアアイテム、ツールが表示されます（詳細は下記参照）。

宇宙ステージ「マイ・コレクション」の項目

■ミッションリスト

宇宙ステージのミッションリストでは、有効な目標とミッションに関するくわしい情報を見ることができます。ミニ・ミッションログ（画面左上）を表示したいときは、リストの中からミッションを選択して、ウィンドウの下にあるチェックアイコンをクリックしてください。ミニ・ミッションログは、最大3つまで表示させることができます。ミッションを並べ替えるときは、ソート基準を指定するメニューからソートキーを選択してください。ミッションを削除したいときは、リストからミッションを選択してウィンドウ右下にあるごみ箱アイコンをクリックしてください。

■バッジ

「[バッジ]」タブをクリックすると、集めたバッジをランクごとに見ることができます。集めたバッジのリストを表示させたいときは、見たいランクをクリックしてください。バッジにカーソルを合わせると情報が表示されます。バッジもミニ・ミッションログと同様に画面左上に表示させることができます。「全てのバッジ」画面から、表示させたいバッジにカーソルを合わせ、左クリックしてください。

■レアアイテム

「レアアイテム」タブでは、それまでに見つけたレアアイテム（貴重なアーティファクト）を見ることができます。

■ツール

「ツール」タブでは、集めたツールと機能を確認できます。ツールを選択すると、くわしい情報が表示されます。

歴史

ステージをプレイしていくと、歩んできた歴史が記録されていきます。プログレスゲージの右端にある歴史アイコンをクリックすると、進化や行動をどのように選択してきたかを振り返ることができる歴史画面になります。また、[T]キーを押して歴史画面に切り替えることもできます。



- ①カーソルを合わせると各ステージでの特性が確認できます
- ②時系列順のクリエーションの行動記録
- ③進化時計
- ④クリックすると歴史画面を閉じます

●スクリーンショットとムービー

プレイ中、あるいはスポアクリエイターのテストモードでは、スクリーンショットを撮影できます。プレイ中には、スクリーンショットやムービーを撮影できます。スクリーンショットを撮りたいときは、[C]キーを押してください。PNGという拡張子のついたファイルが、お使いのコンピュータ内のフォルダ（「マイドキュメント」（Vistaの場合は「ドキュメント」）「My Spore Creations」 「Pictures」の順に選択して表示）に保存されます。ムービーを撮りたいときは、[V]キーを押してください。一度押すと撮影が始まり、もう一度押すと撮影が終了します。撮影されたムービーは、フォトと同じ「My Spore Creations」内の「Movies」に保存されます。

● 継承アビリティ

進化とは旅であり、あるステージにおける選択や行動が、後のステージにさまざまな影響を及ぼします。つまり、小さな細胞のときの選択が、クリーチャーとしての能力に影響を及ぼしたりするのです。また、どんな行動を取ったかによって、種の将来が大きく左右されることもあります。進化の途中の各ステージでは、特性を決定づける選択を行うこととなります。将来の世代は、こうして決まった特性によって固有の能力を獲得します。

このような能力は「継承アビリティ」と呼ばれ、各ステージのプログレスゲージの上に表示されます。以下の表は、各ステージで獲得できる特性と、特性によって後のステージで使えるようになる「継承アビリティ」をまとめたものです。能力についてくわしく知りたいときは、能力のアイコンにカーソルを合わせてください。



細胞ステージの継承アビリティ

特性	クリーチャー ステージの 継承アビリティ	集落 ステージの 継承アビリティ	文明 ステージの 継承アビリティ	宇宙 ステージの 継承アビリティ
肉食 肉食性の細胞の 主食は肉です。	激しいなり声	震	無敵	力の亡者
草食 草食性の細胞の 主食は植物で す。	セイレーンの歌	実りの嵐	回復オーラ	社交的な丁寧さ
雑食 雑食性の細胞は どんな食料でも 食べます。	群集の召喚	トビウオ	静止爆弾	紳士的なジェネ ラリスト

クリーチャーステージの継承アビリティ

特性	集落ステージの 継承アビリティ	文明ステージの 継承アビリティ	宇宙ステージの 継承アビリティ
捕食 捕食性のクリーチャーは、 常に獲物を探しています。 いくら社交能力があっても、 彼らの前では無力でしょう。	火炎爆弾	強化爆弾	高度生命体
社交 社交的なクリーチャーは、 常に新しい仲間を探してい ます。彼らにとって新 たな種族との出会いは最 高の喜びなのです。	火花	外交修道僧	幸福
順応性 順応性のあるクリーチャー には、多くの友と多くの 敵がいます。その場の 状況に応じて態度を決め るのです。	ビーストマスター	ワイロ爆弾	スピードデーモン

集落ステージの継承アビリティ

特性	文明ステージの 継承アビリティ	宇宙ステージの 継承アビリティ
攻撃的 攻撃的な部族は、ライバルを根絶やしにしよう とします。容赦なく攻撃を加え、資源はすべて 自分たちのために蓄えます。	ガジェット爆弾	武器商人
友好的 友好的な部族は、チームワークの重要性を理解 しています。他の部族と同盟を結び、資源を分 け合い、共存共栄をめざします。	暗雲	優雅な挨拶
勤勉 勤勉な部族は、状況に応じて敵対したり、同盟 を結んだりします。素晴らしい味方にもなりま すが、気を許すことはできません。	広告キャンペーン	コロニーの流行

文明ステージの継承アビリティ

特性	宇宙ステージの継承アビリティ
軍事的 軍事を重視する文明の繁栄の源は、兵器と軍力です。他の国家を破壊するために、あらゆるものを利用するでしょう。	海賊お断り
経済的 経済を重視する文明は、現金と交易ルートによって他の国家に影響を及ぼそうとします。同盟も結びますが、自分たちに有利なように事を運ぶのが普通です。	スパイス学者
宗教的 宗教を重視する文明は、言葉や思想の力を利用して、他の国家が自分たちと同じ考え方をするように仕向けます。	緑の管理者

宇宙ステージの継承アビリティ

宇宙ステージでは、長年にわたって身につけてきた種族の特性が、哲学形成に影響を及ぼします。哲学は、ゲームの進め方によって変化します。また、形成された哲学によって、あなたの帝国が自由に使うことのできる特別なツールが決まります。これらのツールは宇宙船ツールに含まれていて、宇宙ステージに入ると使用できるようになります。こうしたツールは、アイコンの緑どりが通常のアイコンとは違っています。ただし、種族の哲学は不変ではありません。別の種族の哲学に興味を持った場合には、その哲学を取り入れることもできます。哲学を変更したいときは、相手種族の哲学を探索するミッションを引き受けてください。

特性	宇宙ステージの継承アビリティ
吟遊詩人 社交性に富んだ宇宙のエンターテイナーです。吟遊詩人にとって銀河系は遊び場のようなものです。	沈静の歌
エコロジスト 自然の保護者です。銀河を搾取したり、破壊したりしようとする種族は滅ぼさなくてはなりません。	サファリ・バキューム
狂信者 自分たちの信仰こそ唯一の真実であると確信しています。この考えに同調しない者は、銀河系に存在する価値がありません。	強烈な熱狂

外交官

交渉や問題の解決に才能を発揮します。銀河系の平和は、種族間のコミュニケーションによってのみもたらされます。

静電接着

科学者

論理的で抜け目がありません。銀河は研究し理解するために存在しています。

重力波

貿易商

ひたすら利益を追求します。万能なるスポアボックスにのみ忠誠を捧げています。

資金投入

シャーマン

すべての生物が共通のきずなを分かち合っていると理解しています。宇宙はすべての生命の中に存在しているのです。

帰りの切符

戦士

欲しいものは誰がなんと言おうと手に入れます。銀河は最強の者に与えられる褒美なのです。

侵略者集結

放浪者

あらゆることを少しずつ試したいと思っています。広大な銀河のすべてを体験することが彼らの望みです。

なし

オプション

銀河画面の表示中やプレイ中に画面左下のオプションアイコンをクリックすると「オプション」メニューにアクセスできます。銀河画面から「オプション」メニューを開くと「Sporeガイド」を見てゲームの詳細を調べたり、spore.comにアクセスしたり、「設定」メニューを開いたり、ゲームを終了したりできます。

アクセスできないオプション項目

細胞ステージをプレイ中、または各種クリエイター画面や銀河画面の表示中は「双眼鏡」オプションと「禁止」オプションにはアクセスできません。設定の詳細については、ゲーム内の「Sporeガイド」を参照してください。

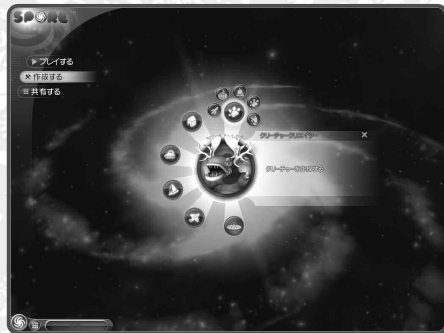


クリエイター

創造力を発揮しよう

創造性を発揮して『SPORE』の世界を豊かにする素晴らしいクリエイションを生み出しましょう。主なツールは「クリエイター」と「プランナー」の2種類あります。「クリエイター」を使用すれば、単細胞生物から宇宙船までありとあらゆるものを作れます。また「プランナー」は、集落や都市、コロニーを思い通りに設計するためのツールです（→P.38参照）。

ここで紹介するクリエイターは、細胞やクリーチャー、宇宙船など、思いつくかざりのものを自由に作成できるツールキットです。クリエイターには、共通の要素と個別の要素があります。



クリエイターへのアクセス方法

銀河画面から呼び出すこともでき、プレイ中のステージからそのステージ固有のクリエイターにアクセスすることもできます。「スポアペディア」からは、どのクリエイターにも入れます。アセットの青いバーをクリックすると「編集」ボタンが表示されるのでクリックしてください。

■細胞ステージ／クリーチャーステージ

同じ種族のパートナーとつがいになると、細胞／クリーチャークリエイターにアクセスできます。

■集落ステージ

住み家にカーソルを合わせると、集落プランナーにアクセスできます。

■文明ステージ

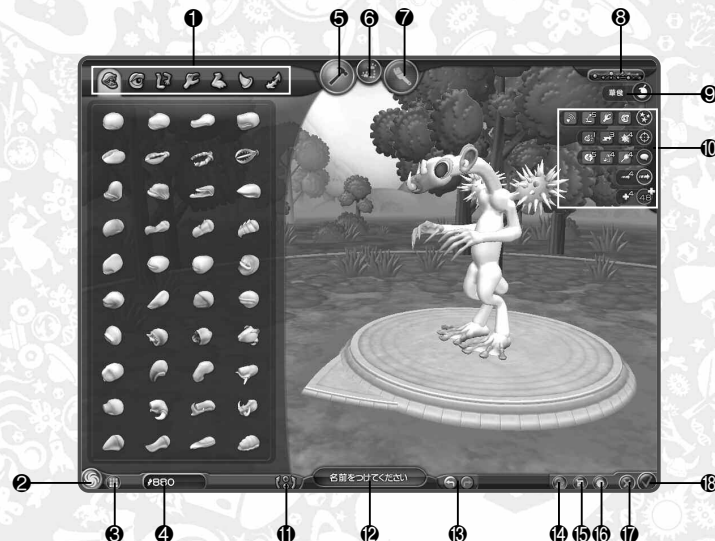
シティホールにカーソルを合わせると、都市プランナーにアクセスできます。

■宇宙ステージ

コロニーのシティホールにカーソルを合わせると、コロニープランナーにアクセスできます。

クリエイター画面の見方

クリーチャーや建物、ビークルなどのクリエイションは、すべて台座の上で作成します。この台座の上でクローズアップすれば、自分のクリエイションの今の姿を詳細に見ることができます。また、クリエイションを見るときのカメラは操作可能です（→P.16参照）。



① パーツのカテゴリー

② オプション（→P.13参照）

③ スポアペディア（→P.80参照）

④ 現在のDNAコスト

⑤ 作成モード（→P.17参照）

⑥ テスト（一部のクリエイターのみ
→P.29参照）

⑦ ペイントモード（→P.20参照）

⑧ 複雑度ゲージ

⑨ 補食タイプ（→P.27参照）

⑩ 能力表（作成するクリエイションによって表示される能力が変化します）

⑪ ズームとカメラの回転

⑫ クリエーションの名前

⑬ 取り消し／やり直し

⑭ 共有（→P.23参照）

⑮ セーブ

⑯ 新しいクリエイション

⑰ キャンセル

⑱ 完了

クリエイターのカメラ操作

カメラの操作方法は「クリエイター」の3種類のモード（「作成モード」「テスト」「ペイントモード」）のすべてに共通です。

■ ボタンを使用する

📷 クリエーションを中心にしてカメラが回転します。

🔍 ズームイン／アウトします。

■ マウスを使用する

右クリックした状態で背景をドラッグすると、クリエーションを中心にしてカメラが回転します。[Shift] キーを押しながらマウスホイールをスクロールさせると、ズームイン／アウトします。

■ キーボードを使用する

⬆️/⬆️ キーを押すと、ズームイン／アウトします。

⬅️/⬅️ キーを押すと、クリエーションを中心にしてカメラが回転します。

名前をつける

作成中のクリエーションに名前をつけましょう。

■ 名前入力の手順

1. 画面中央の「名前をつけてください」というテキストボックスをクリックします。
2. ポップアップウィンドウに名前を入力してください。
3. 作成したクリエーションの性質や特長がわかるように、簡単な紹介文を入力することもできます。
4. タグの入力エリアには、キーワードを入力します。2単語以上のときは、カンマで区切ってください（2足, ストライプ, オレンジ等）。www.spore.com や「スポアベディア」でクリエーションを検索するときに便利です。
5. 「▼」をクリックしてウィンドウを閉じます。

クリエーションをセーブする

クリエーションのセーブはどのモード（「作成モード」「テスト」「ペイントモード」）でも可能です。セーブ方法は2通りあります。「セーブ」アイコンをクリックすると、クリーチャーをセーブした後で、そのまま作業を続けることができます。「完了」アイコンをクリックすると、セーブして元の画面に戻ります。ただし、クリーチャーをセーブするためには、口と名前をつける必要があります。また、セーブしたクリエーションは「スポアベディア」の「マイ・クリエーション」で見ることができます。ファイルは「マイ・ドキュメント」（Vistaの場合は「ドキュメント」）の「My Spore Creations」内にある「Creatures」や「Cells」にセーブされます。銀河画面から「クリエイター」に入った場合は、クリエイターを終了するとクリエーションの確認画面の後に「スポアベディア」に戻ります。

作成モード

「作成モード」では、パレットからパーツをドラッグしてボディに取り付けたり、取り外したりすることができます。ゲーム中に新しいパーツを見つけることもあります。新しいパーツは、パーツパレットの各カテゴリーに追加され、カテゴリーのタブを選択したときに表示されます。

クリエイター画面の右上には、作成中のクリエーションの能力が表示されます。パーツを追加するたびに、能力も変化します。パーツにカーソルを合わせると、パーツの能力が表示されるので参考にしましょう。ただし、建物と宇宙船に能力はありません。また、補食タイプなど、あるステージで下した決断が、他のステージに影響を及ぼすこともあります。

新しくクリエーションを作成する場合は、[Ctrl] キーと [N] キーを押してください。

■ カメラの操作

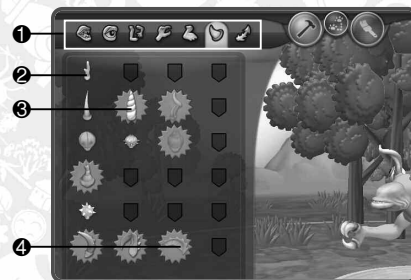
「回転」ボタンを使用、または左または右マウスボタンで背景をドラッグすると、カメラが回転します。「+」「-」キーを押す、または「shift」キーを押しながらマウスホイールを回すと、カメラがズームイン／アウトします。

■ 胴体の選択

最初に「新しいクリエーション」ボタンをクリックして、胴体を選択しましょう。クリエーションを少しでも変更するときは、まずセーブするようにしてください。セーブすると、新しい胴体を選択できるようになります。

■ パーツパレット

パーツのカテゴリー（口、目、ディテールなど）を選択したいときは、画面左側のパーツパレットの上に表示されているタブをクリックしてください。「作成モード」を選択すると、選択したパーツのカテゴリーが画面左側に表示されます。各カテゴリーのパレットでくわしく描かれているのが選択可能なパーツで、輪郭だけが描かれているのが選択できないパーツです。新しく選択できるようになったパーツは、ハイライト表示されています。どのカテゴリーでも、一番右側にあるものが最も能力が高い（そして最も高価な）パーツです。



- 1 クリックするとカテゴリーが選択できます
- 2 利用可能なパーツ
- 3 新しいパーツ
- 4 利用できないパーツ（コスト不足）

■ パーツを取り付ける

以下の手順でパーツを取り付けてください。パーツを削除したいときは、取り除きたいパーツを左クリックしたまま、クリエーションの外へドラッグしましょう。パーツを取り付けるとコストが減り、クリエーションの複雑度が上がります。

■ パーツ取り付けの手順

1. パレットに表示されている選択可能なパーツをクリックして、クリエーションにドラッグします。パーツのドラッグを始めると、パーツのコストが引かれます。
2. クリエーションの中心線にパーツを置くと、パーツが1つだけ追加されます。中心線からはずれたところに置くと、同じコストで1対(2個)のパーツを取り付けることができます。
3. 取り付けたい場所で左マウスボタンを離すと、そこにパーツを取り付けることができます。
4. パーツを取り付けると、パーツに付加されている能力に基づいて、クリエーションの能力が変化します。
5. パーツを取り付けた後にパーツのサイズや位置を調整したり、パーツを回転させたりすることもできます(→P.19参照)。

■ パーツのコスト

ゲームの状況に合わせてクリエーションをデザインすることは、それ自体が芸術であり、楽しみでもあります。能力とコストの適切な組み合わせを探るため、クリエイターのあらゆるパーツを使用して試行錯誤を繰り返してください。

プレイ中には、何度もクリエイターを開き、クリエーションに手を加える必要があるかもしれません。クリエーションを作成するときには、不要になったパーツを売ると、コストが戻ってきます。失敗しても、いつでもやり直すことができます。どのクリエイターでも、クリエーションの複雑度には上限が設定されています。複雑度は、パーツを追加するたびに上がります。上限を超えるとパーツの取り付けができなくなるので注意してください。

コストの額は、作成モードのパーツパレットの下に表示されます。ペイントにはコストがかかりません。



■ パーツを削除する

パーツを削除するときには以下の手順で行ってください。

■ パーツ削除の手順

1. 取り除きたいパーツをクリック&ドラッグして、クリエーションから取り外してください。また、パーツをクリックしてから **[Back]** キーや **[Delete]** キーを押して取り外すこともできます。
2. パーツを取り外すと、パーツのコストが払い戻されます。クリエーションの能力などもパーツに応じて変化します。

■ パーツを編集する

パーツを取り付けた後で、パーツの大きさを変更したり、回転させたり、形を変更したりすることもできます。

編集する場合はまず、編集したいパーツをクリックしてください。パーツの周囲に3種類の青い「ハンドル」が表示され、パーツを調整できるようになります。各ハンドルの役割は以下のとおりです。

■「調整アロー」をクリック&ドラッグすると、パーツの高さや幅、長さを変更したり、曲がり具合を調整したりできます。

■「位置ボール」はパーツの向きを表しています。ボールをクリック&ドラッグすると、向きを変更できます。

■「回転リング」をクリック&ドラッグすると、パーツを回転できます。



■ パーツの拡大縮小

パーツの形を変更しないで大きさだけを調整したいときは、パーツを選択してからマウスホイールを回してください。

ペイントモード

画面の上部に表示されている「ペイントモード」アイコンをクリックすると、ペイントモードに入ります。各パーツやクリエーションをペイントして、命を吹き込んであげましょう。ペイントには次のような方法があります。

- 「スタイル（全体）」を選択して、カラーを全体的に変更します。
- 「モノマネペイント」機能を使用して、作成済みのクリエーションのスタイルをコピーします。
- 「スタイル（一部）」を選択して「ベース」「コーティング」「ディテール」などの3種類のペイント層でカラーを変更します。
- 「ペイントブラシモード」を選択して、任意の場所にカラーを付けます。



- ① スタイル（全体）
- ② スタイル（一部）
- ③ ペイントブラシモード
- ④ 選択可能な色見本（クリックホールドすると色の選択肢がさらに増えます）
- ⑤ 選択可能なテーマ
- ⑥ クリックすると他のテーマが表示されます

□ スタイル（全体）をペイントする

1回の操作でクリエーション全体の色を変更できます。「スタイル（全体）」タブから、表示されているスタイルをひとつ選択してください。



- ① 選択したスタイル
- ② 矢印をクリックすると他のスタイルが表示されます

□ モノマネペイント

「スポアベディア」にある他のクリエーションと同じようにペイントできます。

■ モノマネペイントの手順

1. 画面上部の「ペイントモード」アイコンをクリックします。
2. 「スタイル（全体）」パレットの下部にある「モノマネペイント」アイコンをクリックして「スポアベディア」を開きます。
3. ペイントスタイルをコピーしたいクリエーションを選択し、OKアイコンをクリックします（選択してダブルクリックでも可能です）。
4. 「ペイントモード」に戻ると、クリエーションのカラーが「スポアベディア」で選択したクリエーションと同じスタイルに変わっています。



■ スタイル（一部）をペイントする

「スタイル（一部）」タブでは、クリエイションの層ごとにペイントのスタイルと色を選択できます。スタイルを選択してから色を決めてください。

通常、クリエイションには「ベース」「コーティング」「ディテール」などの3種類のペイント層があります。層の呼び方はクリエイターの種類によって異なります。

ベース	クリエイションの基本的なスタイルと色を選択できます。
コーティング	ベースの色に上塗りします。
ディテール	さまざまなスタイルの中から模様を選択できます。



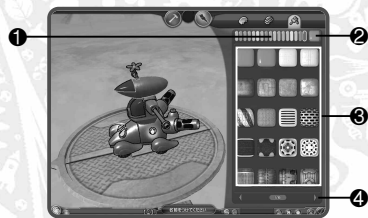
- 1 クリックすると選択したテーマの色が変わります
- 2 クリックすると現在の層のテーマが変わります
- 3 クリックすると他のテーマが表示されます
- 4 クリックすると他の層のパレットが表示されます

■ 重ね塗り作業の手順

1. 「スタイル（一部）」タブをクリックします。
2. ペイントする層をクリックします。基本は「ベース」から始めましょう。
3. 矢印をクリックしてページを切り替え、使用できるスタイルを確認しましょう。気に入ったスタイルをクリックすると、クリエイションの色が変わります。
4. 表示されている色とは違う色を選択することもできます。色を選択して左マウスボタンを押し続けると、色のバリエーションが表示されます。好みの色をクリックしてください。
5. 他の層（「コーティング」「ディテール」）でも同じ手順を繰り返してください。

■ ペイントブラシモード

ペイントブラシモードでは、クリエイションのパーツごとに色や模様を変更できます（「細胞クリエイター」と「クリーチャークリエイター」では使用できません）。



- 1 クリックすると選択中のパターン色が変わります
- 2 選択中のパターン
- 3 クリックすると現在のパターンが変わります
- 4 クリックすると他のパターンが表示されます

取り消し／やり直し

失敗した直後であれば、直前の作業を取り消すことができます。取り消したいときはクリエイター画面の右下にある左向きの矢印をクリックしてください。また、最後に行った変更をやり直したい場合は右向きの矢印をクリックしてください。

クリエイションの共有

自分のクリエイションを他のプレイヤーと共有することもできます。友だちや家族にクリエイションを送ったり、インターネットのwww.spore.com 経由で「Spore コミュニティ」に公開したりしてみてください。また「クリエイター」から直接公開することもできます。「クリエイター」で撮影したスクリーンショットやムービーを公開する方法はP.30、P.31を参照してください。

■ Spore.comにクリエイションを公開する

クリエイションを公開する前に、タグが付いていることを確認しましょう。タグがないと検索するときに不便です（→P.16 参照）。自分が作成した「スポアキャスト」にクリエイションを追加することもできます（→P.83 参照）。

■ 公開の手順

1. 「スポアベディア」の画面左側にある「マイ・クリエイション」をクリックして表示します。
2. 公開したいアセットを選択します。
3. 画面右下の公開アイコンをクリックします。
4. クリエーションがwww.spore.comに公開されます。

■ クリエーションをメールで送る

作成したクリエイションは、相手を選択してメールで送信することもできます。

■ 送信の手順

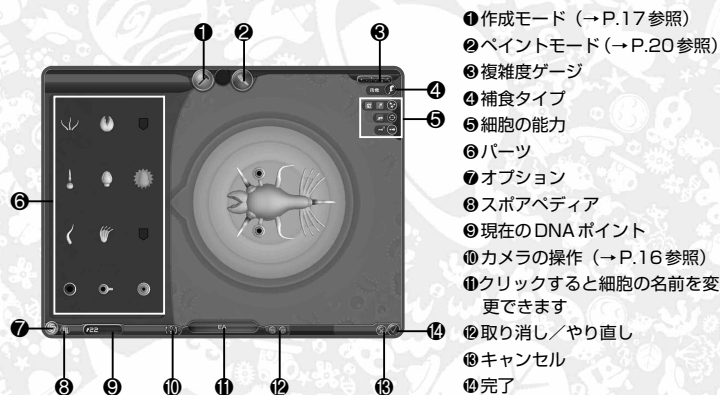
1. パソコンのハードディスクドライブの「マイドキュメント（Vistaの場合は「ドキュメント」）内にある「My Spore Creations」ディレクトリにアクセスします。
- ※ご注意：上記は初期設定の保存先です。保存先を変更した場合は、変更後のフォルダを選択してください。
2. 送信したいクリエイションが含まれているカテゴリを選択します。
3. クリエーションの.PNG ファイルを探し、メールで送ります。
4. メールで送られてきたクリエイションをインストールしたいときは、送られてきた.PNG ファイルをデスクトップに保存し、対応するフォルダにドラッグ＆ドロップしてください。

※ご注意：ゲーム中にクリエイションを使用したいときは、.PNG ファイルを上ディレクトリに保存してください。保存後にSPOREを起動すると、スポアベディアの「すべて」タブにクリエイションが表示されます。

●細胞クリエイター

「細胞ステージ（→P.42 参照）」では、他の細胞や隕石の欠片からパーツを集めることができます。食べ物から集めたDNA ポイントを使用して「細胞クリエイター」でパーツを追加すれば、新たな能力を入手できます。

「細胞クリエイター」にアクセスするときは、まず「求愛コール」ボタンを使用してパートナーを呼びます。呼ばれたパートナーが反応したら、そこまで泳いでいきましょう。美しい愛の儀式が繰り広げられた後で、卵が生まれ「細胞クリエイター」に運ばれます。「細胞クリエイター」で選択できるパーツ（口、目、武器など）の詳細については、ゲーム内の「Spore ガイド」を参照してください。



細胞クリエイターでの注意点

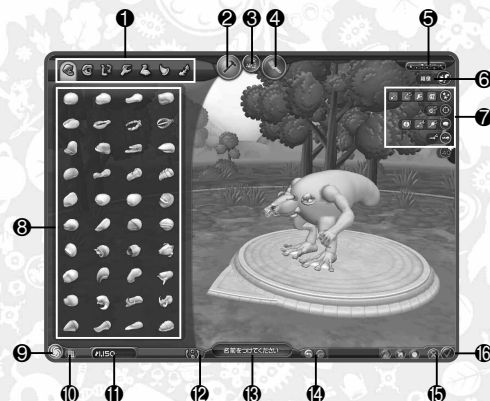
銀河画面から「細胞クリエイター」に入ることはいけません。「細胞ステージ」からアクセスしてください。

パーツを追加すると、新しい能力を獲得したり、すでにある能力を高めたりすることができます。細胞の能力は、細胞クリエイターの右上に表示されます。

ドロップしようとしたパーツが赤色でハイライト表示された場合は、そこにはパーツを付けることはできません。

●クリーチャークリエイター

「クリーチャークリエイター」は銀河画面からすぐに入ることができます。銀河画面で「作成する」を選択後、「クリーチャークリエイター」を選択してください。「クリーチャークリエイター」のくわしい使用方法については、ゲーム内の「Spore ガイド」を参照してください。



■ パーツのカテゴリ

「クリーチャークリエイター」のパーツパレットには、カテゴリごとに分類されたたくさんのパーツが並んでいます。カテゴリの中身を確認したいときは「作成モード」アイコンをクリックして「作成モード」を開いてください。画面左上に並んでいるカテゴリのタブをクリックすると、各パーツを確認できます。さらに、それぞれのパーツにカーソルを合わせると、追加される能力や、向上できる能力が表示されます。パーツを追加することにより、新しい能力を獲得したり、すでにある能力を高めたりできるのでチェックしましょう。

■ 四肢

四肢を付けるときは、胴の向きを変えながらちょうどよい位置を見つけましょう。左右の腕や脚の間隔を決めるときは、クリーチャーを正面に向けたり、後ろに向けたりすると見やすいです。高さを決めるときは、横向きにすると作業しやすいでしょう。取り付けてから、四肢の関節（青い円）にマウスカーソルを合わせてマウスホイールを回すと、大きさを変更できます。

■ 手と足

四肢の先端には手と足が付いていますが、必要に応じて取り替えることができます。ただし、先端以外の場所に付けることはできません。手や足を取り替えるときは、すでに付いているパーツをクリック&ドラッグします。パーツが外れ、DNAポイントが増加します。この後に、新しい手や足を付けます。

■ 胴の形を変更する

胴の大きさ、形、曲がり具合も変更できます。胴をクリックすると、背骨が表示され、同時に両端に調整用のハンドルが表示されます。

■ 胴を長くする

ハンドルをクリックし、背骨の先端へ向けてドラッグしてください。背骨を構成するせきついが追加され、胴が伸びていきます。逆方向にドラッグすれば短くなります。

※注意：短くしすぎると、取り付けスペースを失ったパーツが胴から外れてしまいます。

■ 胴を曲げる

胴の先端を曲げたいときは、ハンドルをクリックしながら背骨の先端と違う向きにドラッグしてください。

背骨を曲げたいときは、せきついをクリック&ドラッグします。様子を見ながら少しずつ調整しましょう。

■ パーツと胴の大きさを変更する

パーツを選択してマウスホイールを回すだけで、特定のパーツを大きくしたり、小さくしたりすることができます。

同じ方法で胴の太さを変更することもできます。太さを変更したい部分のせきついにカーソルを合わせて、マウスホイールを回すだけです。[↑] キーと[↓] キーでも同じことができます。

■ パーツの調整

パーツの調整をするときは、以下の操作を行ってください。

■ 高度なパーツハンドル

クリーチャーにパーツを取り付けてから、再びパーツを選択して[Tab]キーを押し続けると、追加調整のためのハンドルが表示され、さらに綿密な調整を行うことができます。

■ パーツをコピーする

パーツを選択して[Alt]キーを押し続けると、コピーを作ることができます。ただし、パーツのコストに応じてDNAポイントが減ります。パーツがクリーチャーの中心線に沿って付いている場合には、パーツをクリックして中心線から外れる位置にドラッグすると、中心線の反対側にもコピーが作成されますが、この場合のコピーにはコストはかかりません。

■ 四肢の微調整

四肢の一部を削除することもできます。[Ctrl]キーを押しながら削除したい部分（関節と関節の間）をクリックしてください。ただし、肩と腰は削除できません。残った関節には、新しい腕や脚を取り付けることができます。[Ctrl]キーを押しながら、取り付けたい腕や脚を関節までドラッグしてください。

■ 補食タイプ

クリーチャーの補食タイプは、どのような口を選択するかによって決まります。補食タイプはその後のプレイに大きな影響を与えます。草食性のクリーチャーは植物だけを食べるようになります。肉食性のクリーチャーが食べるのはもちろん肉だけです。雑食性なら両方食べることができます。



● 服装クリエイター

「集落ステージ」が始まったら、いつまでもクリーチャーを裸のままにしておくわけにはいきません。集落、都市、コロニーのそれぞれの「服装クリエイター」にアクセスすれば、クリーチャーにぴったりの装備を整えることができます。クリーチャーの装備を整えるときは、各ステージのプランナー中にある「服装」タブをクリックして「集落の服装」などのアイコンを選択してください。

ステージ アクセス方法

集落ステージ	住み家にカーソルを合わせると「集落プランナー」が表示されます
文明ステージ	シティホールにカーソルを合わせると「都市プランナー」が表示されます
宇宙ステージ	コロニーのシティホールにカーソルを合わせると「コロニープランナー」が表示されます



■ 服装クリエイター作成モード

「服装クリエイター」の作成モードでは、クリーチャーに新しい装備を追加したり、身に付けた装備を外したりすることができます。装備にカーソルを合わせると、戦闘や防御能力に与える影響がわかります。服の中には集めた品物を入れておけるポケットが付いているものもあります。装備を追加したいときは、装備をクリックして、ふさわしい場所までドラッグしてください（→P.18参照）。装備には、ペイントモードの「スタイル（全体）」または「スタイル（一部）」でペイントを施すこともできます（→P.20参照）。

□ 装備の複雑度

新しい装備を追加すると、複雑度ゲージが上昇します。画面右上には装備全体の複雑度が表示されます。複雑度ゲージには上限があり、これを超えて装備を追加することはできません。

● テスト

テストでは、作成したクリーチャーが動く様子を確認できます。「クリーチャークリエイター」や「服装クリエイター」の「テスト」アイコンをクリックするとテストモードになります。ポーズを取る、バック転をさせる、笑う、泣く……作成したクリーチャーでさまざまな動きを試してみましょう。



- ① フォトビューアー
- ② フォトを撮影します
- ③ 動画アバターをキャプチャします
- ④ ムービーを録画します
- ⑤ クリーチャーを動かします
- ⑥ 背景が変わります
- ⑦ 赤ちゃんを追加します
- ⑧ カメラを操作できます

■ 移動

テストモードでクリーチャーを移動させたいときは、円の中でどこか一点をクリックしてください。そこまでクリーチャーがゆっくりと歩いていきます。クリーチャーを走らせたいときは、どこか一点をダブルクリックします。笛アイコンをクリックすると、クリーチャーの注意を引くことができます。

■ アクション

アクションタブをクリックすると、クリーチャーに指示できる動きが表示されます。ダンスをさせたり、何かに反応させたり、感情を表現させたりと、さまざまな動きを見ることができます。

■ 背景

必要に応じて背景を変更することもできます。背景タブをクリックすると、テストモードで表示できるさまざまな背景を確認できます。黒い背景を選択すると、クリーチャーの背景が黒一色になります。この背景はクリーチャーをアップで撮影するときに役立ちます。

■ 赤ちゃん

クリーチャーの赤ちゃんを見たいときは、赤ちゃんタブの卵アイコンをクリックしてください。赤ちゃんは同時に3匹まで表示でき、親の動きをまねたり、はしゃいだりします。赤ちゃんを消したいときは、同じアイコンを再度クリックしてください。

■ フォト撮影

クリーチャーを撮影するときは「フォト撮影」をクリックしてください。フラッシュが光り撮影が終了すると、「マイドキュメント (Vistaの場合は「ドキュメント」)」の「My Spore Creations」内にある「Pictures」に写真が保存されます。また、撮影する写真の解像度は変更可能です。オプションの「設定」メニューの「ゲーム&キャプチャー設定」で「小」「中」「大」の中から選択してください。



■ 写真を管理する

撮影した写真は「フォトビューア」で管理できます。「フォトビューア」では、数枚ずつにまとめられたクリーチャーの写真を見ることができます。次の組の写真を見たいときは「フォトビューア」の左右にある矢印をクリックしてください。写真をクリックすると、メールで送信できます（以下参照）。「フォトビューア」に収録できる写真は99枚までです。これ以上は、他のディレクトリに移すか削除するかして、空きスペースを作る必要があります。「フォト管理」をクリックすると、すべての写真を保存または削除できます。「すべてセーブ」をクリックすると、写真ディレクトリ内のバックアップ用ディレクトリに保存されます。

■ ポストカード

『SPORE』のポストカードを友だちに送みましょう。自作したクリーチャーの写真「フォトビューア」から直接メールで送信できます。

■ 写真送信の手順

1. 「フォトビューア」の中から送りたい写真をクリックします。
2. 宛先と自分のメールアドレスを入力します。
3. ポストカードに添えるメッセージも入力しましょう。
4. 送信アイコンをクリックすると、メールを送信できます。写真を削除したいときは「消去」アイコンをクリックしてください。写真をバックアップ用のディレクトリに保存したいときは「セーブ」アイコンをクリックしてください。

■ ムービーを作成する

テストモードでは、クリーチャーのムービーを作成できます。ムービーは、コンピュータ内のフォルダに保存され、いつでも眺めることができます。「ムービー録画」アイコンをクリックすると録画が始まり、もう一度クリックすると録画が停止します。ムービーの長さは最長で2分です。作成されたムービーは「マイドキュメント (Vistaの場合は「ドキュメント」)」の「My Spore Creations」内にある「Movies」に保存されます。



■ ムービーの解像度を変更する

ムービーの解像度を変更する場合は「オプション」「設定」「ゲーム&キャプチャー設定」の順に選択し、「ムービーサイズ」を変更してください。

※注意：ムービーは、解像度が高くなるにしたがって、ハードディスクに占める容量が大きくなります。

■ ムービーをYouTubeに投稿する

コンピュータに保存したムービーは、YouTubeにアップロードできます。アップロード機能を使用するためには『SPORE』のユーザー登録が必要です。また、YouTubeにログインするためには、YouTubeのアカウントも必要です。

■ 動画アバター

クリーチャーのアニメーションを作成してコンピュータに保存することもできます。GIFファイルとして保存したアニメーションは、動画アバターのサイトに投稿できます。動画アバターは「マイドキュメント (Vistaの場合は「ドキュメント」)」の「My Spore Creations」内にある「AnimatedAvatars」に保存されます。

●建物クリエイター

「文明ステージ」では「都市プランナー（→P.39参照）」を使用して自国の整備やビークルの生産に努めることにより、都市を発展させ、全惑星規模の国家建設をめざします。さまざまな建物を建設して、都市の力と影響力を高めましょう。

「建物クリエイター」には、シティホールをクリックするとアクセスできます。「建物クリエイター」を使用すれば、立派なシティホールをはじめとする、さまざまな建物を建設できます。

建設できる建物のカテゴリーは、シティホール、家、工場、娯楽施設です。他のクリエイションとは異なり、建物の機能はカテゴリーごとに決まっています。しかし、大きさや形、色に関しては、存分に創造力を発揮できます。建物としてセーブするためには、3つ以上のブロックで構成され、名前が付いている必要があります。



■シティホール

都市にはシティホールが必要です。シティホールは都市生活の中心的存在であり、シティホールの崩壊は都市の滅亡を意味します。

都市プランナーについて

「都市プランナー」では、建物の建設やビークルの生産・購入以外にも、装飾品の設置や国歌の作曲、服装へのアクセス、都市のレイアウト作成などを行うことができます。

■作成モード

「建物クリエイター」を開くと、作成モードが起動します。作成モードでは、各ブロックを組み合わせ、建物を築くことができます。画面左上には「屋根」「ボディ」「コネクタ」「窓」「ドア」「ディテール」といったカテゴリーを選択するためのタブが並んでいます。建物の高さや幅には上限があります。

□ブロック

建物に追加したいブロックをクリックすると、調整用のハンドルが表示されます（→P.19参照）。取り付けたブロックを削除したいときは、削除したいブロックを選択して **[Delete]** キーを押してください。また、ブロックをクリック&ドラッグして削除することもできます。ブロックは、積み重ねたり、交差させたりすることもできます。交差させたいときは、一方のブロックをもう片方までドラッグしてください。積み重ねたいときは、上にしたブロックを下になるブロックに完全に重なるようにドラッグしてください。

□窓の整列

窓は、最初に配置した高さに整列できるようになっています。2つ目以降の窓を配置する場合、最初の窓と高さを合わせたいときは、上下にスライドさせて窓が止まるポイントを探してください。

□ブロックの移動

配置したブロックは、自由に移動できます。ブロックを垂直方向に移動させたいときは、**[Ctrl]** キーを押しながら目的のブロックをクリックし、移動先までドラッグしてください。水平方向に移動させたいときは、**[Shift]** キーを押しながらブロックをクリックし、移動先までドラッグしてください。

□高度なパーツハンドル

建物にブロックを配置すると、追加調整ハンドルを使用できるようになります。追加調整ハンドルは、ブロックをクリックしてから **[Tab]** キーを押すと表示されます。ハンドルを使用すれば、配置したブロックにさまざまな調整を施すことができます。

□ブロックをコピーする

ブロックを選択して **[Alt]** キーを押し続けると、コピーを作ることができます。

□複雑度とコスト

ブロックの配置には、コストが必要です。また、ブロックを増やすと、建物の複雑度は上昇します。コストがゼロになった場合は、新しいブロックを追加するために既存のブロックを削除する必要があります。

建物の複雑度は画面右上に表示されます。この限度を超えてブロックを追加することはできません。

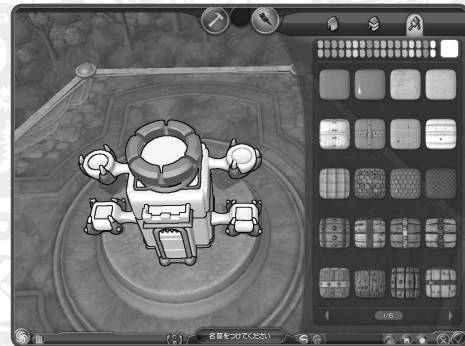
■ 建物とビークルのペイントモード

「ペイントモード」を利用すると、好みの色やスタイルで建物を飾ることができます。ペイントの基本についてはP.20「ペイントモード」を参照してください。画面右上には、建物のペイントのカテゴリーを示すタブが並んでいます。間違えたときややり直したいときは、画面下の「取り消し」ボタンをクリックしてください。また「モノマネペイント」を利用すれば、他のクリエーションをペイントするのに使用したスタイルとパターンを、建物にも使用できます（→P.21 参照）。例えば、以前にペイントしたビークルとまったく同じように建物をペイントする、ということもできるのです。



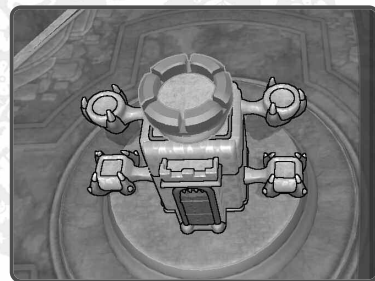
■ 複数の部位を同時にペイントする

ショートカットキーを使用すると、同じブロックや部位を同時にペイントできます。①キーを押した後、**[Ctrl]**キーを押しながらブロックやパーツにカーソルを合わせると、カーソルを合わせている部位と似た範囲を同時に選択することができます。カーソルを合わせた部位と同じ範囲をすべて選択したいときは、まず②キーを押してください。次に**[Ctrl]**キーを押しながらブロックやパーツにカーソルを合わせると、同じ部位を同時に選択できます。



■ スポイトツール

スポイトツールを使用すれば、ペイント済みのブロックの色やテクスチャ、パターンを抽出して、他のブロックのペイントに利用できます。色とテクスチャについては、次のコマンドを使用します。



スタイル (全体)	1 回クリックするだけで、建物全体を同じスタイルでペイントすることができます（→P.21 参照）。
スタイル (一部)	ペイント層ごとにスタイルを選択できます（→P.22 参照）。
ペイントブラシモード	ブロックごとに色やテクスチャを選択できます（→P.22 参照）。

色のみ抽出

③キーを押してから、**[Alt]**キーを押しながらペイント済みのブロックを選択します。

テクスチャのみ抽出

④キーを押してから、**[Alt]**キーを押しながらペイント済みのブロックを選択します。

色とテクスチャを抽出

⑤キーを押してから、**[Alt]**キーを押しながらペイント済みのブロックを選択します。

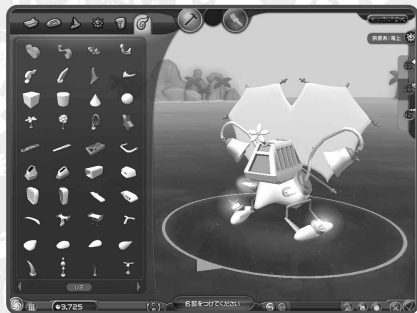
※ 上記2つの操作は「ペイントブラシモード」でのみ行うことができます。

● ビークルクリエイター

「ビークルクリエイター」では、大望を達成するのに必要なビークルを作成できます。「文明ステージ」では、陸上、海上、飛行ビークル（以下参照）、「宇宙ステージ」では、コロニービークルと宇宙船（→P.37 参照）を作成できます。コロニービークルはコロニーの発展に伴って自動的に登場しますが、惑星ごとに独自のコロニービークルを作成したり、カスタマイズしたりすることができます。

■ 陸上、海上、飛行ビークル

シティホールをクリックすると「ビークルクリエイター」にアクセスできます。「文明ステージ」は一定のパーツリストを与えられた状態でスタートします。これを使用すれば、最初のビークルを作成できます。生産可能なビークルには、経済、軍事、宗教ビークルがあります。



□ ビークルに新しいパーツを追加する

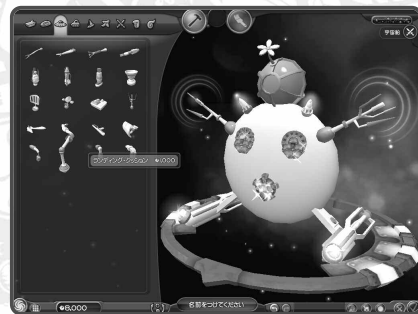
ビークルにパーツを追加する方法は、クリーチャーにパーツを追加する方法とほとんど同様です（→P.18 参照）。ボディとコックピットは、ビークルの中心線に沿って自動的に配置されます。また、ビークルの高さや幅には上限があります。**[Shift]** キーを押しながらマウスを動かすと、ビークルが移動します。パーツを削除するときは、取り除きたいパーツをクリック&ドラッグして、クレーションから取り外してください。また、パーツをクリックしてから **[Backspace]** キーや **[Delete]** キーを押して取り外すこともできます。さらに、**[Alt]** キーを使用してパーツのコピーを作することもできます（→P.27 参照）。

ビークルの生産

「文明ステージ」のスタート直後は、飛行ビークルを作成できません。他の都市を占領すると、その都市の特性に応じたビークルを生産できるようになります。

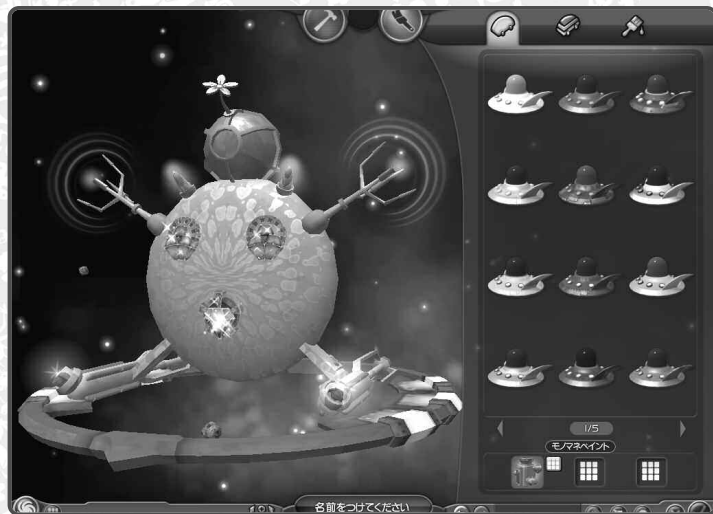
■ 宇宙船

宇宙船の作成は、陸上、海上、飛行ビークルの作成とほとんど同様です。「宇宙船クリエイター」のバレットにあるパーツは「ボディ」「コックピット」「宇宙」「陸」「水」「空」「武器」「効果」「ディテール」といったカテゴリーに分類されています。宇宙飛行に必要な「宇宙」以外のカテゴリーは、他のビークルクリエイターと同様です。



■ ビークルをペイントする

「ペイントモード」では、作成したビークルや宇宙船に色やテクスチャを追加できます。画面上部の「ペイントモード」アイコンをクリックしてアクセスしてください。まずスタイルを選択し、続いて色を選択します。ペイント方法には「スタイル（全体）」「スタイル（一部）」「ペイントブラシモード」があります。「ペイントモード」のくわしい説明はP.20を参照してください。





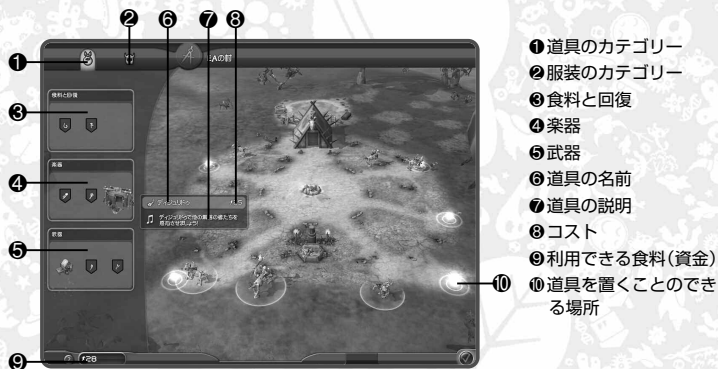
プランナー

● 設計図をつくる

「クリエイター」では、クリーチャーや建物、ピークルなどを作成しますが、「プランナー」の役割は、集落や都市、コロニーの設計図を描くことです。

● 集落プランナー

「集落プランナー」には、集落を発展させ、部族に新しい能力を与えるための道具がすべてそろっています。集落プランナーで入手した新しい道具を使用すれば、集落メンバーの能力を高めることができます。また、ファッションナブルなアクセサリで生まれながらの能力に磨きをかけることも可能です。



□ 集落の道具

利用できる道具を確認したいときは「集落プランナー」の左上にある「道具小屋」タブをクリックしてください。部族の道具は「食料と回復」「楽器」「武器」の3種類に分類されています。「集落ステージ」のスタート直後には入手できない道具もあります。自分の持っていない道具でも、その道具を持っている近隣部族と同盟を結んだり、倒したりすると「集落プランナー」で購入できるようになります。部族に新しい道具を追加したいときは、パレットの中から望みの道具小屋をクリックし、自分の集落の空き地までドラッグしてください。回転ハンドルを使用して道具小屋の向きを調整することもできます。道具小屋は、他の集落の襲撃によってダメージを受けることがあります。その場合は壊れた道具小屋のそばに集落メンバーを近づけると、集落メンバーが修理を始めます。

● 都市プランナー

「文明ステージ」では、シティホールを守りながら経済を発展させ、さらには住民を満足させるため、都市開発を推し進める必要があります。家、工場、娯楽施設などは「都市プランナー」で建設できます。カーソルをシティホールに合わせると表示される「都市プランナー」ボタンをクリックすると「都市プランナー」にアクセスできます。

□ 都市のレイアウト

都市のレイアウトは、住民の満足度と生産性に大きな影響を与えるので、建物を配置するときにはくれぐれも注意してください。隣接する建物の組み合わせによっては、生産性は高まるが住民の満足度は下がる、といったことも起こります。新しい建物を追加すると、既存の建物との間にリンク（光の帯で表示）ができ、「都市プランナー」に表示されます。住民の満足度には常に注意を払いましょう。住民の不満が高まると生産性が下がり、暴動が起こりやすくなります。また、現状に不満を抱く住民が増えると、他の都市に転向の可能性も高まります。

□ 家

家と娯楽施設や工場の間には連絡路ができ、都市全体の生産性と満足度が上昇します。シティホールは家に分類されます。

□ 娯楽施設

住民の満足度を高めますが、娯楽が盛んになりすぎると、生産性が下がる恐れがあります。

□ 工場

生産性を高める一方で、住民の満足度を下げます。

□ 砲塔

敵の攻撃から都市を守ります。城壁に設置された砲塔は、交戦状態にある国のピークルが接近すると、自動的に攻撃を開始します。また、生産したピークルも都市の防衛に役立ちます。ピークルは周囲の状況に応じた行動をとるので、必要に応じて配置してください。

□ 装飾品

見た目重視のアイテムです。満足度や生産性には影響を与えません。

□ スポアバックス（通貨）

建物やピークルの購入には、文明ステージの通貨であるスポアバックスが必要です。安定した収入源がなければ、新しい建物やピークルを購入したり、機能を向上させたりすることはできません。「都市プランナー」の画面左下に、手持ちのスポアバックスが表示されます。この数字にカーソルを合わせると、国全体の毎分の生産量が表示されます。収入は、スパイス間欠泉を確保したり、交易を行ったり、工場を建設したりすることで獲得できます。

市民の服装

「都市プランナー」では、市民の装備をそろえることができます。また、少しばかりのおしゃれを楽しむこともできます。くわしくはP.28「服装クリエイター」を参照してください。

国歌の作曲

「都市プランナー」では、都市の国歌を作ることもできます。国歌は、画面にあなたの都市が表示されているときに必ず演奏されます。また、他の都市を征服したときにも、征服された側の住民によって演奏されます（喜んで演奏しているかどうかは微妙なところですが……）。

作曲ツールを使用すれば、都市の雰囲気を表すリズム、主旋律、環境BGMを作ることができます。また、各パートの音量を調整して、オリジナリティあふれる組み合わせにすることも可能です。

「スポアベディア」にあるテーマ曲をダウンロードして使用することもできます。

オリジナルのメロディを作る

既存の国歌に手を加えたり、まったく新しい曲を作曲したり、用意されたメロディをランダムに再生したりすることもできます。おおまかなメロディが決まったら、個別の音の高さを上げ下げして、細かな調整をしましょう。必要に応じて新しい音を加えたり、既存の音を消したりすることもできます。個別の音の長さを変更するときは、カーソルを音符に合わせてマウスホイールを回すか、↑/↓キーを押してください。メロディ作曲パネルの背景をクリックすると、メロディが再生されます。



- ① クリックすると音符を追加または削除します
- ② 音符をクリック&ドラッグすると音の高低を調整できます
- ③ オートプレイのオン/オフが切り替わります
- ④ クリックすると国歌がランダムに再生されます

都市を管理する

「文明ステージ」が進むにしたがって、各都市の状況を把握することが重要になっていきます。満足度が低下すると、宗教的な攻撃にさらされる危険が高まります。さらに、満足度の低い都市では住民の抗議行動が起こりやすくなり、生産が停止することもあり得ます。各都市の状況は「都市プランナー」で確認できます。いずれかの都市で重大なイベントが起こると、ゲーム画面左のイベントログに内容が表示されます。まめにイベントログをチェックして、各地で何が起こっているのかを、常に把握するようにしましょう。



コロニープランナー

「コロニープランナー」は「文明ステージ」における「都市プランナー」とほとんど同様です。「コロニープランナー」を使用して、家、工場、娯楽施設、砲塔を建設できます。生産性を高め、「宇宙ステージ」の目標である惑星全土の征服を達成しましょう。ただし、都市では工場の生産が収入源になりましたが、コロニーではスパイスを生産し、それを売ってスポアバックスに換えます。また、コロニーには特別なルールがあり、建設できる建物の数は、惑星のテラフォーム・スコアによって決まります。





細胞ステージ

● 陸をめざして進化しよう

生命の大いなる旅路は、たったひとつの細胞から始まります。細胞は徐々に進化の階段を上っていき、やがて立派な生物となって陸へ上がります。また、このステージでは捕食タイプが確定されます。



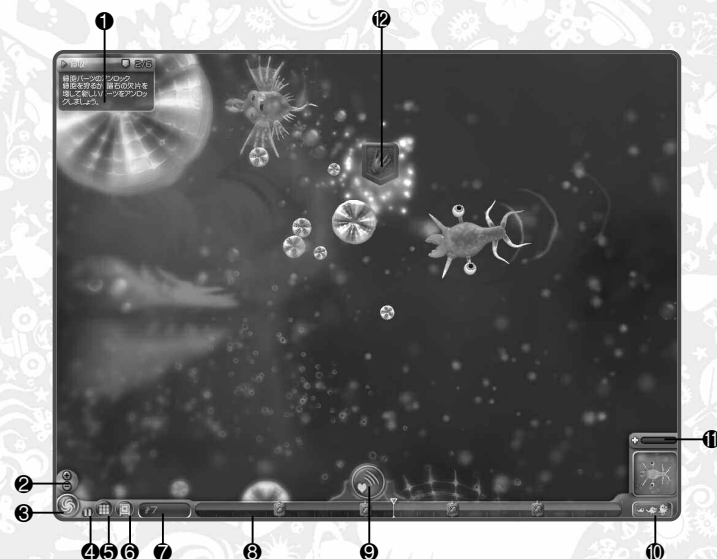
陸へ上がるには……

1. 植物や他の細胞を食べてDNAを取り込み、細胞を成長させます。
2. 他の細胞や隕石の欠片からパーツを集めます。
3. 「細胞クリエイター」でDNAポイントを使用して新しいパーツを入手し、細胞を進化させます。



● 細胞ステージ画面の見方

「細胞ステージ」の画面中央に表示されているのが、あなたが操作している細胞です。そのまわりには、緑色をした植物（細胞が草食性なら餌になります）や他の細胞（避けるべき相手ですが細胞が肉食性なら餌になります）、パーツ（集めることができます）などがあります。



- 1 目標カード
- 2 ズームイン/アウト
- 3 オプション
- 4 ポーズ
- 5 スポアベディア
- 6 マイ・コレクション
- 7 DNAポイント

- 8 プログレスゲージ
- 9 求愛コール
- 10 歴史
- 11 体力ゲージ
- 12 パーツ

●細胞の操作

あなたの細胞は、生命の海の波にゆられながら水中を漂っています。水中で何かに近寄ったり、逆に何かから離れたりするのには、少し練習が必要です。細胞を移動させるコツは、その何かが今どこにあるかではなく、どちらに動いているかを見きわめることです。

細胞の進む方向を変更するときは、望む方向にマウスを動かしてクリックしてください。細胞はカーソルの方に向きを変更します。同じ方向に一定のペースで進みたいときは、画面の一点をクリックして、そのまままたは右マウスボタンを押し続けてください。



操作	アクション
望みの場所にカーソルを動かし 左または右クリックして ボタンを押し続ける	一方向に動く
W / ↑	上に進む
S / ↓	下に進む
A / ←	左に進む
D / →	右に進む
+ / □ または マウスホイール	ズームイン/アウト

●細胞ステージの進め方

細胞の誕生後に、ただ「潮だまり」に身をゆだねているだけでは「細胞ステージ」をクリアすることはできません。ここでは、補食タイプに沿った食料（DNA）を口にしながら、大きく進化していく必要があります。段階的に大きくなって目標の条件をすべてクリアすると、次の「クリーチャーステージ」へと進むことができます。



■DNAを集める

食べ物に近づき、口から食べ物にぶつかる、DNAを取り込むことができます。食べ物を食べるとDNAポイントがたまります（プログレスゲージの左に表示されます）。このDNAポイントを「細胞クリエイター」で使うことにより、細胞を進化させるのに役立つ新しいパーツや能力を入手できます。

※食べ物を食べるには、細胞に口が必要です。



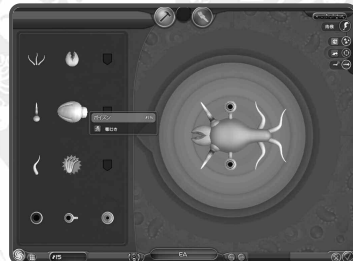
■パーツを追加する

水中を旅していると、細胞に追加できる新しいパーツを見つけることがあります。パーツの入手方法には、水中を漂っている隕石の欠片の上を通過する、名前の横にパーツアイコンが表示されている細胞を餌食にする、の2種類があります。入手したパーツは「細胞クリエイター」にアクセスしたときに選択できます。また、水中にパーツが出現することもあります。パーツを発見したら、そこまで泳いでいきましょう。「細胞クリエイター」では、パーツを細胞にドラッグ&ドロップできます（→P.18参照）。最初のパーツを入手すると「求愛コール」ボタンが使用できるようになります。画面に表示されるインジケータを追いかけ、パートナーのところへ行き、「細胞クリエイター」にアクセスしてください。クリックすると求愛して「細胞クリエイター」が表示されます（→P.24参照）。細胞が大きくなると、生きていくために必要な食べ物も多くなっていきます。つまり、草食性ならより多くの植物性物質を、肉食性ならより大きな細胞を食べなければならないのです。



■戦い

自分の身を守るため、「肉食の口」といった攻撃用の武器を追加することもできます。同様に、追っ手から身を守る「スパイク」のような防具を入手することもできます。他の細胞を攻撃するときは、危険なパーツを避けつつ、武器を相手にぶつけます。敵の攻撃から自分の細胞を守るときは、スパイクなどの防具が相手に当たるように自分の向きや位置を変更してください。





クリーチャーステージ

知的生物へ進化しよう

「細胞ステージ」をクリアしたら、いよいよ上陸です。2本の足を手に入れたあなたのクリーチャーは、同じ星で誕生したその他の陸上生物たちに交じって、陸地で繁殖していかなければなりません。陸では、さまざまな種との出会いが待っています。友好的な種もいれば、友好的とはいえない種もあります。他の種との付き合い方を学んで味方を増やすだけでなく、戦いの技にも磨きをかけ、生存競争を勝ち抜きましょう。その過程で獲得したDNAポイントをを使用してクリーチャーを進化させ、知能を高めることがこのステージの目的です。“知的生命体”へと進化したクリーチャーだけが、次なる「集落ステージ」へと進むことができます。ちなみに、途中で死んでしまっても、巢で復活できるのでゲームオーバーはありません。



身体的な進化の終了

クリーチャーの身体的属性は「クリーチャーステージ」で決まり、以後は変化できなくなります。目標をすべてクリアして「集落ステージ」へ進むとき、「歴史」ボタンを押すとクリーチャーのクリエイター画面になります。ここで、納得するまで編集してから次へ進みましょう。

クリーチャーステージ画面の見方

「クリーチャーステージ」では、1匹のクリーチャーだけを操作することになります。同じ種に属する他の個体は、操作中のクリーチャーの行動を彼らなりに理解しようとし、条件が整えば一緒に行動することもできます(→P.53参照)。左マウスボタンを使用してクリーチャーを動かし、世界中を探検させましょう。



- ① 目標カード
- ② ミニマップ
- ③ オプション
- ④ ボース
- ⑤ スポアベディア
- ⑥ マイ・コレクション
- ⑦ DNAポイント
- ⑧ プログレスゲージ

- ⑨ 社交スタンス
- ⑩ 継承アビリティ
- ⑪ 攻撃スタンス
- ⑫ 歴史
- ⑬ 体力ゲージと空腹ゲージ
- ⑭ 群れの仲間

●クリーチャーの操作

「クリーチャーステージ」での移動には、カーソルを使用します。クリーチャーはカーソルが指している場所をめざし、到着後は次の指示を待ちます。休むことなく移動させたいときは、画面をクリックしてから、ボタンを押し続けてください。この状態でマウスを動かすと、クリーチャーの向きを変更できます。クリーチャーに腕がある場合は、地上や樹上にあるアイテムを拾い上げることができます（アイテムをクリックしてください）。視点を移動させたいときは、右クリックしてマウスを動かしてください。また、クリーチャーを元気な状態に保つには、定期的に食事を取る必要があります（→P.49参照）。



操作	アクション
W / ↑	前に進む
S / ↓	後ろにさがる
A / ←	左を向く
D / →	右を向く
E	右横移動
Q	左横移動
Space	ジャンプ、滑空（能力がある場合）
Z	スニーキング能力の切り替え
Shift	ダッシュ能力の切り替え
1	能力の使用：歌う（社交）／かみつく（攻撃）
2	能力の使用：ダンス（社交）／突進（攻撃）
3	能力の使用：チャーム（社交）／ストライク（攻撃）
4	能力の使用：ポーズ（社交）／スピット（攻撃）
+ / □ または マウスホイール	ズームイン／ズームアウト
< / >	カメラの左／右回転
右ボタンを押しながらマウスを動かす	カメラの回転／上下角調整
Back Space	遠吠え

●世話と食事

クリーチャーには食事が大切です。動き回ることによって減っていく空腹ゲージの補充には、食べ物が必要になります。果実を食べなければならぬのか、肉を食べなければならぬのか、はたまたどちらでも構わないのかは、クリーチャーの口の種類（草食性、肉食性、雑食性）によって決まります。口の種類は「クリーチャークリエイター」で変更できます。ただし「細胞ステージ」での進化を経てきている場合は、補食タイプはすでに決まっています変更はできません。たとえば「細胞ステージ」で肉食性だった場合は「クリーチャーステージ」になっても肉食性のままなのです。



他のクリーチャーと戦って負傷した場合には、空腹ゲージが減ります。飢え死にした場合、あるいは他のクリーチャーに倒された場合には、最も近い巣で復活します。

- ① 体力ゲージ
- ② 空腹ゲージ

●クリーチャーを進化させる

クリーチャーを進化させるには、十分なDNAポイントを入手し、クリーチャーの能力を向上させるパーツを購入する必要があります。パーツを入手してクリーチャーを進化させる方法については、ゲーム内の「Sporeガイド」を参照してください。

■継承アビリティ

社交能力、攻撃能力、移動能力に加え、進化の過程で選択したことの結果として特殊能力を獲得することができます（→P.10参照）。このような「継承アビリティ」には「細胞ステージ」で獲得した特性が反映されます。継承アビリティはプログレスゲージの上に表示されます。継承アビリティはとても強力ですが、一度使用すると次に使用するまで時間がかかります。

■知性の獲得

十分なDNAを入手し、プログレスゲージが一定の水準を超えると、知性のレベルを次なる段階、つまり「集落ステージ」へと飛躍させることができます（歴史アイコンをクリックしてください）。また、途中の段階で知性レベルが上がったときには、1匹のクリーチャーを群れに迎えることができます（最大3匹まで）。

移動のタイプ

「クリーチャーステージ」では、歩き以外の方法でも移動できます。スニーキングやジャンプ、滑空などは、進化を促進してくれる便利な能力です。

● 巣

巣では、休息や回復の他にも、クリーチャーをつがわせたり、進化させたりすることができます。戦いで傷ついたときは、巣に戻って体を休めてください。巣でじっとしていれば、やがて体力ゲージは元どおりになります。また、巣は「クリーチャークリエイター」の入口にもなっています（→P.25 参照）。「クリーチャーステージ」では、巣を守る必要はありません。



● 求愛

求愛して子どもを作ることはいつでもできます。卵がかえると、操作の対象は新しく生まれた子どもに移り、新しく加えた能力を使用できるようになります。求愛したいときは、[Back] キーを押すか、プログレスゲージのすぐ上にある「遠吠え」ボタンをクリックしてください。パートナーからの返事（ハートがまわりに浮かんでいます）を追いかけ、パートナーをクリックすると「クリーチャークリエイター」に移行します。「クリーチャークリエイター」での変更は、操作しているクリーチャーや子どもを含む、同じ種のすべての個体に適用されます。

※求愛に対する返事は、必ずパートナーが今いる巣から返ってきます。



● 移住

新しい食べ物や資源を求め、つがいの相手が別の巣に移ってしまうことがあります。パートナーでい続けるには、後を追いかける必要があります。「遠吠え」ボタンをクリックすると仲間が反応し、巣のアイコンが画面に表示されることで、新しい巣にたどり着けるようになります。また、ミニマップを頼りにして世界を歩き回って新しい巣を探すという方法や、ミニマップに表示されている家アイコンをめざすという方法もあります。



● 他の種との関係

他の種との関係を確認することもできます。カーソルを他の種族の個体に合わせてください。関係とアイコンの詳細については、ゲーム内の「Spore ガイド」を参照してください。



■ 他のクリーチャーと友好関係を築く

他のクリーチャーと友好関係を築きたいときは、「社交スタンス」ボタンをクリックしてから、相手のクリーチャーをダブルクリックしてください。交流を成功させるためには、相手と同じ行動を、相手の社交スタンスの能力と同じかそれ以上のレベルで行う必要があります。たとえば、相手が歌いかけてきた場合は「歌う」能力を使用して、同じかそれ以上の歌を返さなければならないのです。首尾よくメーターがいっぱいになると、相手との関係がより良いものになります。関係が「味方」のレベルに達すると、相手の巣で傷をいやすことができるようになります。社交スタンスを獲得、あるいは向上させるには「クリーチャークリエイター」でパーツを追加する必要があります。他の種のリーダークリーチャーと友好関係を築くのは容易なことではありませんが、成功すると新しいパーツを入手できます。「味方」関係にあるクリーチャーは、群れに迎えることもできます（群れに空きがある場合）。



社会的なクリーチャー

相手クリーチャーが使用しているのと同じ社交能力を持ち、レベルが相手と同じかそれ以上でないかぎり、交流は成功しません。社交能力を身につけるには、パーツを見つけて「クリーチャークリエイター」で自分のクリーチャーに能力を付け加える必要があります。

■ 戦い

他のクリーチャーと戦う以外に選択肢がないこともときにはあります。また、口の種類によっては、他のクリーチャーを餌として狩らなければならないこともあるでしょう。戦闘では、他のクリーチャーを負かすのに、1種類以上の攻撃能力を使用します。

クリーチャーを攻撃するときは、「攻撃スタンス」をとらせた状態で狙いを定め、使用する攻撃能力をクリックするか、①から④までのショートカットキーのいずれかを押してください。

□ 攻撃能力を得る

攻撃能力を獲得、あるいは向上させるには「クリーチャークリエイター」でパーツを追加する必要があります。攻撃能力はレベル1から5までの5段階です。

□ アイテムを投げる

アイテムをつかんで投げつけ、他のクリーチャーを昏倒させることもできます。

□ 逃げる

形勢が不利なときは、回れ右をして一目散に逃げましょう。スニーキングなどの能力も逃げるときに使用できます。

□ 戦闘不能

敵に倒されてしまっても、クリーチャーは最も近い巣で復活します。



■ 群れを作る

知性を獲得すると、仲間を「群れ」に迎える能力を入手できます。群れの仲間は操作中のクリーチャーに忠実で、他のクリーチャーに対する攻撃や食べ物探しなど、さまざまな仕事を喜んで手伝ってくれます。群れに加わった仲間は画面右の群れのスロットに配置されます。群れに加えるときは、友好関係を結ぶときと同様にまず社交スタンスをとります。その上で相手を感じさせ、歌や踊りを上手にこなして群れに加わりたいという気を起こさせる必要があります。群れを大きくするのは意味のあることです。群れが大きいと、他のクリーチャーと友好的に接するのに役立ちます。



■ 壮大なクリーチャー

世界のあちこちでは、巨大なクリーチャーが孤独に暮らしていて、さまざまな伝説の源になっています。社交にも長けた勇猛な戦士の群れを率いているのならともかく、そうでないならこのようなクリーチャーには近づかないのが無難です。



肉の入手

クリーチャーを倒すと、肉を入手できます。この肉は食べ物になり、肉を食べると空腹ゲージを満たすことができます。また、DNAポイントも入手できます。ただし、倒したクリーチャーと同じ種に属するすべての個体との関係が悪化します。



集落ステージ

● 地上初の文明を築こう

「集落ステージ」に進んだ種は、火を使いこなし、小さな部族（集落）を形成します。しかし、やがては他の集落も発展をとげ、惑星上で最初の文明になるべく争うことになります。新たに獲得した知性のおかげで、あなたの集落のクリーチャーたちは、道具を作って使うことを覚えます。これにより、これまで以上に多くの食べ物を集めるのが容易になるので、以前より多くの人口を養い、集落の影響力を拡大できます。ただし、かがり火の明かりがとどかない闇の中には、今でも多くの野獣がひそんでいます。中には狩りの獲物になるものや飼い慣らして家畜にできるものもありますが、あなたのクリーチャーを餌食にしてしまう天敵もいるので注意が必要です。ステージをクリアするための方法については、ゲーム内の「Spore ガイド」を参照してください。

この「集落ステージ」まで進むと、クリーチャーの大きさや形を変更することはできなくなります。以後は大小の道具に手を加えていくことになります。



● 集落ステージ画面の見方

「集落ステージ」では、複数のクリーチャーを動かすことが必要になります。



- | | | |
|-----------|-------------|--------------------------|
| ① 目標カード | ⑥ マイ・コレクション | ⑩ 攻撃スタンス |
| ② 集落ミニマップ | ⑦ 収集した食料 | ⑪ 歴史 |
| ③ オプション | ⑧ プログレスゲージ | ⑫ クリックすると集落メンバーすべてを選択します |
| ④ ポーズ | ⑨ 継承アビリティ | |
| ⑤ スポアベディア | ⑩ 社交スタンス | |

集落メンバー全体を操作しよう

「細胞ステージ」や「クリーチャーステージ」との最も大きな違いは、操作対象が1体の個体にとどまらないという点です。「集落ステージ」では、複数の集落メンバーを操作することができます。1体、あるいは複数の個体に指示を与え、彼らを操ってください。視点をあちこちに動かし、近くで何が起きているのかを確認することも可能です。また、ステージの冒頭に用意されているチュートリアルでは、実際にゲームをプレイしながら基本操作を確認できます。

● 集落ミニマップの見方

集落ミニマップは、あなたの集落の周辺で何が起きているのかを知るのにとても便利です。集落の建物や集落メンバーは、集落の色と同じ色のアイコンで示されています。他の集落についてもっとくわしく知りたいときは、ミニマップ上の集落にカーソルを合わせてください。なお、あなたの集落がいくつかの食べ物を集め、赤ちゃんが2人ほど追加されるまで、競争相手となる集落は出現しません。



- ① 集落の位置
- ② プレイヤーのクリーチャー
- ③ 他の種族の村
- ④ 野生クリーチャーの巣
- ⑤ ミニマップの表示切り替え
- ⑥ カメラ操作
- ⑦ アイコンにマウスを重ねると、その集落メンバーの数と関係アイコンが確認できます
- ⑧ 漁場
- ⑨ 食料源

ミニマップアイコン



近隣集落です。集落ごとに設定されている色で表され、あなたの集落の味方になることもあれば敵になることもあります。



果実の森は食料の供給源になります。



野生クリーチャーの巣は、集落へと発展を遂げることがあります。



このアイコンの付近は絶好の漁場です。

● 集落メンバーの操作

「集落ステージ」では、自分の集落メンバーを自由に選択し、指示を与えることができます。

■ 集落メンバーを選択する

選択されている集落メンバーは、黄色い円で囲まれます。左マウスボタンはユニットの選択に使います。集落メンバーを選択するときは、左クリックするか、画面右側の集落リストから選択してください。複数の集落メンバーを選択するときは、**[Ctrl]** キーを押しながらフィールドや集落リスト上で集落メンバーを1人1人クリックしていくか、クリック&ドラッグで一度に全員を選択してください。グループにメンバーを追加したくなったときは、**[Ctrl]** キーを押しながら集落メンバーをクリックしてください。

■ 選択を取り消す

[Ctrl] キーを押しながらフィールドや集落リスト上で集落メンバーをクリックすると、選択が取り消されます。また、**[Esc]** キーを押すとメンバー全員の選択を解除できます。

■ 指示を与える

集落メンバーを選択してから場所、物、クリーチャーを右クリックすると、そこへ行かせたり、何らかの“働きかけ”をさせたりすることができます。たとえば、食べ物を集めさせたいときは、集落メンバーを左クリックしてから、果実を右クリックするといった具合です。こうして指示を与えられた集落メンバーは、果実を集めて集落に持ち帰るという行動を、果実がなくなるか別の指示を与えられるまで繰り返します。世界中でハイライト表示されているものや、合わせたカーソルが変化するものが“働きかけ”が可能なものです。資源がなくなるか“働きかけ”が不可能になるか、空腹や負傷で動けなくなるまで集落メンバーは同じ行動を繰り返します。

■ カメラの操作

視点を変更し、常に集落の置かれている状況を把握するようにしましょう。カメラの向きを変更するときは、矢印キーか右クリック&ドラッグを使用します。「設定」メニュー内「ゲーム&キャプチャー設定」にある「エッジスクロール」をオンにしている場合には、カーソルを画面の端に動かすと、カメラがその方向に移動します。カメラを回転させたいとき、あるいは上下の角度を変更するときは、左右のマウスボタンを同時に押したまま、マウスを上下左右に動かしてください。回転操作は[左]/[右]キーで行うこともできます。[Space]キーを押すと、特定の集落メンバーをカメラが自動的に追いかけます。もう一度[Space]キーを押すと、選択対象が別のメンバーに移ります。大陸上の別の地点にすばやく視点を移動させたいときは、ミニマップを左クリックしてください。カメラの移動には、矢印キーやその他のキーボードコマンドも使用できます。



● 集落

集落は言ってみれば種であり、ゆくゆくはそこから文明が芽生えていきます。かがり火を中心にして、道具小屋をどんどん建てていきましょう（道具小屋は集落に新しい道具と能力をもたらしてくれます）。これらの道具は、より効率的に食べ物を集める能力、楽器を使用して社交能力を高める能力、武器を使用して戦闘能力を高める能力などを集落メンバーにもたらしてくれます。集落の村についての詳細（住み家、食料庫、トータルボール等）は、ゲーム内の「Sporeガイド」を参照してください。



■ 集落リスト

集落リストは、集落メンバーの行動を把握したり、集落メンバーを選択したりするのに使用できます。画面右側に表示されているアイコンは、各集落メンバーと体力および空腹度、さらには現在の行動と気分を表しています。道具を装備している場合には、道具もアイコンで示されます。このアイコンを見れば、狩猟を担当している者と採取を担当している者のバランスを把握できます。



■ 食料を集める

集落メンバーにとって何よりも切実な問題は食料であり、まずは食料を安定して入手できるように計らうことが必要です。集落リストを見ると集落メンバーのアイコンにオレンジ色のバーが表示されています。これが集落メンバーの今の空腹度です。また、集落ステージにおいて、食料は通貨となります。集落メンバーに食事をさせつつ「集落プランナー」で道具を購入するために余剰食料を確保しなければなりません（集落の道具についてはP.60を参照）。

■ 魚捕り

食べ物は、海で魚を捕って入手することもできます。海岸の近くで魚がはねているのが良い漁場の目印です。魚捕りをするには、道具のひとつである「ヤス」が必要です。集落に「ヤス」の小屋を建てて道具を持たせ、魚を捕りに出かけましょう。



■ 集落メンバーの傷をいやす

原始社会での生活は負傷と隣り合わせです。集落メンバーが戦いで負傷したときに、傷を治すには次の方法があります。

○ ヒーリングロッド

ヒーリングロッドを入手しておく、次の戦いが始まる前に集落メンバーの傷を治すことができます。また、集落メンバーにヒーリングロッドを持たせて戦いに送り込むことも可能です（戦闘中に他の集落メンバーをいやすことができます）。

○ 休息

集落のかがり火の近くで休ませると、ゆっくりと傷が治っていきます。

■赤ちゃん

近隣の集落と同盟を結んだり、征服したりして集落の権威が増すのにともない、養うことができる人口も増えていきます。集落の人口を増やしたくなったら、集落の住み家にカーソルを合わせ「赤ちゃんを増やす」ボタンをクリックしてください。やがて卵が小屋から転がり出てきて、卵がかえると赤ちゃんが生まれます。赤ちゃんは集落の食料を少なからず消費しますが、大人になると集落メンバーとして選択可能になります。

■集落プランナーと集落の服装

「集落プランナー」では、集落メンバーに使わせる新しい道具を購入したり、集落メンバーに服装を身に付けさせて生来の能力を高めることができます（→P.28 参照）。

□集落メンバーに道具を持たせる

道具を買ったら、集落メンバーを道具小屋に行かせて装備させる必要があります。集落メンバーに道具を持たせたいときは、集落メンバー1人を選択し、道具小屋を右クリックして選択してください。すると、集落メンバーは小屋に歩いて行き、道具を身に付けます。各集落メンバーが使用している道具を確認したいときは、カーソルを集落リストの集落メンバーアイコンに合わせてください。

■集落を守る

集落を守るには、集落メンバーに適切な道具を持たせる必要があります。「集落プランナー」で「道具小屋」タブを選択し、「武器」カテゴリーの中から、適切な道具小屋を選択してください。武器を持った集落メンバーを選択し、集落の周辺に配置するのも良い考えです。

■他の集落と交流する

他の集落とあなたの集落の関係は、ゲームが進むのともなって変化していきます。文明への階段を一步一步上っている過程で、自分の集落より小さな集落をどうするかは、あなたの考え次第です。根絶やしにしたり、資源を奪ったりすることもでき、同盟を結ぶこともできます。自分たちより大規模な集落に対しては、交流を通じてより良い関係を築き、同盟関係にまで持っていくのが得策です。他の集落との関係を確認したいときは、カーソルを他の集落メンバーに合わせてください。表示されるアイコンを見れば、関係がわかります。

関係アイコン



社交（絆）



攻撃



贈り物（外交手段）



襲撃（食料の強奪）

■社交

「集落ステージ」では、集落メンバーに楽器を持たせることにより、他の集落との関係をすばやく向上させることができます（→P.60 参照）。

■社交の手順

1. 集落メンバーを選択し「社交スタンス」に切り替えます。
2. 感心させたい他の集落メンバーをクリックします。
3. 演奏をしに、あなたのあなたの集落メンバーが対象の村へ移動します。
4. 手の集落メンバーが特定の楽器の演奏を要求してくるので、一致する楽器のアイコンをクリック、またはショートカットキー1～3を使用してください。
5. 演奏終了までに社交バーがいっぱいになると、同盟締結に近づきます。

※注意：関係が悪化している他の集落には演奏することができません。まずは贈り物をして、関係を中立にしましょう。

□贈り物

贈り物をする事で、他の集落との関係を改善したり、良好な関係を築くことができます。贈り物をするには、集落メンバーを選択後「社交スタンス」に切り替え、他の集落の小屋、もしくは食料庫をクリックしてください。

□同盟締結

他の集落と交流をして良い関係を築いたら、同盟を結べるようになります。「社交」と同じ手順で楽器を演奏し、同盟締結を成功させましょう。

□戦闘

他の集落との戦闘には犠牲が伴いますが、成功すればあなたの集落への脅威を取り除くことができます。

■戦闘の手順

1. 集落メンバーに武器を持たせ、戦闘に参加するメンバーを選択します。
2. 「攻撃スタンス」に切り替え、攻撃したいターゲットをクリックします。

□他の集落を襲撃する

果実を集めるのが趣味に合わないのであれば、近隣の集落を襲撃し、彼らが苦労して集めた食べ物をいただくとしましょう。

■襲撃の手順

1. 村にある武器を襲撃隊に持たせ、集落メンバーを選択し、襲撃隊を編成します。
2. の集落からそれほど遠くない、安全な場所に移動させます。そして、ターゲットとなる集落が無防備になるのを待ちます。
3. 相手集落が蓄えている食べ物を右クリックします。[Space] キーを押すと、襲撃隊の大暴れを追いかけるように視点が移動します。

□集落の占領

他の集落を完全に占領するには、彼らの住み家を破壊しなければなりません。



文明ステージ

宇宙への進出をめざそう

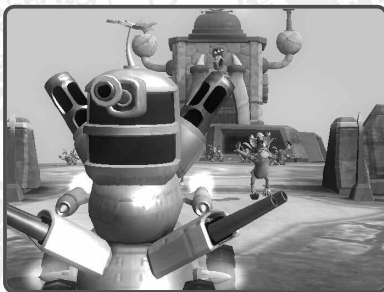
いよいよ文明が花開きます。最初は都市がひとつあるだけです。世界を手中におさめるために奔走することになるでしょう。惑星のすみずみにまで国を広げる過程では、文明を発展させる動力源となる資源「スパイス」を入手する必要があります。さらに、他の文明を征服したり、同化させたりして併合した先には、大宇宙への進出という大いなる飛躍のときが待っています。「文明ステージ」の世界には、他部族が築いた都市が点在しています。軍事力と経済力、そして宗教の力で全世界を統一することによって、人々を重力のくびきから解放し放つ技術とビークルを作り上げることが可能になるのです。「文明ステージ」をクリアするための方法については、ゲーム内の「Spore ガイド」、「文明ステージ」の項を参照してください。

はじめに

銀河画面から「文明ステージ」を始めた場合は、画面の指示にしたがってゲームのセットアップをしてから、以下の操作をしてください。ステージが始まってからしばらくの間は、大陸を探索してみましょう。新しい部族との出会いを通じ、戦利品や新しい技術を手に入れることもあります。同じ大陸に存在する他の文明を偵察して、最良の接触方法を考えることも大切です。スパイスを調達することと工場を建設すること、そして都市を発展させることは「文明ステージ」にとってとても大切な要素です。

文明ステージ開始の手順

1. シティホールを選択し、好みに合わせて手を加えてください。
2. 最初の陸上ビークルを選択し、好みに合わせて手を加えてください。
3. 都市とビークルがマップ上に配置されます。最初の目標は、ビークルを使用してスパイス間欠泉を見つけ、そこをスパイス産出場として稼働させることです。この目標は左上の目標カードに表示されます。



文明ステージ画面の見方

「文明ステージ」では、ビークルを操作して世界中を探索して回ります。



- | | | |
|------------|-------------|------------------|
| ① 目標カード | ⑥ ポーズ | ⑪ 継承アビリティ |
| ② ビークルアイコン | ⑦ スポアベディア | ⑫ 防衛的 (ビークルスタンス) |
| ③ すべて選択 | ⑧ マイ・コレクション | ⑬ 攻撃的 (ビークルスタンス) |
| ④ ミニマップ | ⑨ 現在のスパイス | ⑭ 歴史 |
| ⑤ オプション | ⑩ プログレスゲージ | |

チュートリアルについて

「集落ステージ」や「文明ステージ」では、操作方法を覚えるためのチュートリアルからステージが始まります。画面の指示に従って、マウスやキーボードを操作してください。また、チュートリアルが終了するまでは、クリエイターやプランナー、セーブなどの機能は使用できません。

文明ステージミニマップの見方

ミニマップ上の一点をクリックすると、視点がそこへ移動します。また、ビークルを選択してからミニマップ上の一点を右クリックすると、そこへ移動します。惑星各地での出来事を把握するには、ミニマップが役立ちます。



① カメラ操作

② 惑星の名前

③ ミニマップの表示切り替え

④ カメラの表示エリア

⑤ プレイヤーの都市

⑥ 資源（スパイス間欠泉）

ミニマップアイコン



色を見とどの文明の都市かわかります。



スパイス間欠泉も表示されます。色がついているのは所有者がいる産出地です。



ビークルも色を見ることでどの文明のものかわかります。

所有者がいるもの（ビークルなど）にカーソルを合わせると、さらに詳しい情報が表示されます。都市にカーソルを合わせた場合は、都市の情報に加え、境界線も表示されます。今、何が起きているかは、マップ上のアイコンから判断することもできます。



所有している都市やビークル、スパイス間欠泉に対する攻撃などが表示されます。



通信画面を使用して他の都市とやり取りしている間は、ミニマップ上の相手都市のアイコンがハイライト表示されます。

文明ステージの操作

「文明ステージ」でのビークルの操作は「集落ステージ」での集落メンバーの操作とほとんど同様ですが、以下のような追加機能があります。

追加操作方法

[Space] キー

あなたが所持しているビークルに切り替わります。

[Back Space] キー

最も近くの都市に視点が移動します。



都市の色

都市の色は「集落ステージ」から引き継がれます。「集落ステージ」をプレイしていない場合（銀河画面から直接始めた場合は「文明ステージ」の最初に決まります）。この色は、ゲーム画面とミニマップで、建物やビークルの所属を見分けるのに使用されます。近隣都市はあなたと同じ種族の別派によって運営されていて、壁や建物、ビークルはその都市の色に塗られています。攻略された都市は征服者の国に併合され、色も征服者の色に変わります。自国の都市とは異なる特徴を持つ都市を併合することもあります。元々の特徴を残すか、あなたの文明に同化させてしまうかは自由ですが、この判断によって国の拡張の方向性、つまり多様性と画一性のどちらを重視するかが決まります。

都市の境界線

所属を表すのに使用されるのと同じ色で、ゲーム画面上に表示されます。境界線を見れば国土の広さもわかり、都市がどこまで広がっているのか一目瞭然です。ミニマップ上でスパイス間欠泉にカーソルを合わせると、これらの境界線も表示されます。また、他の都市の境界線を越え、相手に気付かれたときに、向こうがどのような対応をとるかは、お互いの関係によって異なります。

海上ビークルの作成

内陸の都市では海上ビークルを作成できません。海辺の都市でのみ海上ビークルを作成することができます。

文明を潤す

世界を征服するには、多額のスポアボックス（お金）が必要です。このステージでは、資金源を確保する方法がいくつかあります。文明が成長するのにともない、資金源を守ることも必要になっていくでしょう。

■ スパイスを掘り出す

惑星のあちこちにはスパイス間欠泉があります。これらはスポアボックスの安定した供給源になってくれます。ただし、スパイスを掘って資金源にするには、スパイス間欠泉を確保する必要があります。

※注意：スパイス間欠泉はビークルで守る必要があります。掘削装置を破壊し、資金源を奪おうと、他の都市が攻撃してくることがあるからです。ビークルを選択し、「防衛的」スタンス（→P.63参照）を選択してください。

■ スパイス間欠泉を確保する手順

1. ビークルを選択します。
2. ビークルをスパイス間欠泉まで移動させます。
3. するとビークルがスパイス間欠泉の中心で掘削装置を組みはじめます。
4. 掘削装置が完成するとスパイスの採掘が始まり、スポアボックスに一定のペースで資金が流れ込み始めます。

■ 工場を建設する

都市に工場を建てる、重要な資金源になってくれます。工員を務めるのは市民なので、彼らを満足させるよう、常に気を配る必要があります。不満を抱いている市民は、一生懸命に働いてくれないからです。

■ 交易関係

他の都市と交易関係を築くこともできます。交易は双方の都市にとって、安定した収入源になります。他の都市との関係が良好なときに、相手都市に経済系ビークルを派遣すると、交易ルートの開設を提案できます。他の都市から交易ルートの創設を提案されることもあります。このような提案は、通信画面に表示されます。交易ルートの開設に賛成すると、互いの都市の間を経済系ビークルが行き来し始め、収益を生み出し始めます。交易ルートを行き来する経済系ビークルが増えれば、スポアボックスもそれだけ増加します。交易関係をしばらく維持していると、相手都市を「購入」するチャンスに恵まれることがあります。購入した都市は、新たな資金源として、いっそうの発展をもたらしてくれるでしょう。



■ ビークルを増やす

「文明ステージ」では、多くのビークルを各地に派遣し、全世界を征服する必要があります。ステージ開始当初は、陸上ビークルの購入や生産しかできません。しかし、国が大きくなると海上ビークルや飛行ビークルの生産に必要な技術を手に入れます。そしてゆくゆくは、宇宙にも進出できるようになります。ビークルを購入、または生産したときに搭載される武器は、選択している戦略方針（軍事系、経済系、宗教系）によって自動的に決まります。新しいビークルは、都市プランナーの「ビークル」タブから追加します。

ビークル作成アイコン



表示されているビークルを「ビークルクリエイター」で編集できます。ただし、ビークルを作成していない場合は、新しい名前でセーブする必要があります。



「ビークルクリエイター」でビークルをゼロから作成できます。



「スポアベディア」からビークルをダウンロードできます。

■ 保有ビークルの上限

都市プランナーの都市データのすぐ上には、維持できるビークルの最大数と現在の保有数が、タイプごとに表示されています。保有ビークルの上限は、支配している都市の数によって決まります。



ビークルの追加購入

ひとたびビークルを選択すると、以後は毎回「都市プランナー」に行かなくても、同タイプのビークルであればシティホールから直接購入できます。

■ ビークルを操作する

ビークルの操作方法は「集落ステージ」での集落メンバーの操作方法と同様です（→P.57 参照）。[Ctrl] キーを押しながらビークルを選択した状態で数字キーを押すと、ビークルのグループごとのショートカットキーを設定することができます（数字キーの数字がグループ番号になります）。

■ ビークルのスタンス

スタンスはビークルごとに設定可能です。ビークルの基本的な進軍命令はスタンスによって決まります。スタンスを決めたいビークルを選択してください。画面右下に以下のアイコンが表示されます。

スタンスアイコン



「防衛的」スタンスはある一帯を守らせたいときに使用します。「防衛的」スタンスをとっているビークルはその場を動かず、敵のビークルや都市からの攻撃に対応します。



「攻撃的」スタンスをとっているビークルは、自分から敵のビークルや都市に戦いを挑んでいきます。

■ 戦力を維持する

「文明ステージ」では、各ビークルの耐久力を把握することが必要になります。画面右側の部隊リストに表示されているビークルアイコンの緑色のバーが、ビークルの耐久力を表しています。部隊リストからは自軍を構成しているすべてのビークルにアクセスできます。部隊リストの役割は「集落ステージ」における集落リストとほぼ同様です（→P.59 参照）。ビークルのダメージは修理可能です。ビークルを自分の都市のメインゲートまで移動させると、ダメージが直っていきます。

■ アップグレードする

他の都市を征服すると、その都市が保有していた技術を利用できるようになり、都市で作成されていたビークルを自分の都市でも作成できるようになります。また、他の都市を占領すると、飛行ビークルを作成できるようになります。特性を持った都市を支配すると、その性質に応じたビークルを一定数作ることもできます。たとえば、軍事都市ひとつを支配している場合には、5種類の軍事ビークルを作成できます。さらにひとつの軍事都市を占領すれば、作成できる軍事ビークルの総数は10になります。さらに経済都市ひとつを支配すれば、保有戦力の上限は軍事ビークル10と経済ビークル5ということになります。

■ ビークルを解体させる

ビークルを解体させたいときは、画面右側の部隊リストにあるビークルアイコンをクリックしてから、隅にある「×」をクリックするか、[Delete] キーを押します。こうしてビークルを解体させると、購入価格の半分か戻ってきます。

■ 他の都市との関係

他の都市との交流は、互いの関係を良くも悪くもします。きわめて良い関係を維持することができる、相手都市を購入するチャンスに恵まれることもあります。しかし、関係が険悪になれば、戦争状態におちいってしまうこともあります。他の都市との関係は、交易ルートの開設をする、贈り物をする、賞賛の言葉を贈る、求めに応じて助っ人として戦争に加わるといった行動を通じて、より良いものにすることができます。都市の特性も互いの関係に影響します。他の都市を占領するときに選択できる戦略には、軍事的、経済的、宗教的があります。都市の情報や戦略の詳細については、ゲーム内の「Spore ガイド」、「文明ステージ」の項を参照してください。



■ 集落ステージの名残

「文明ステージ」の開始直後には「集落ステージ」の名残りの集落がまだ相当数、世界各地に存在しています。これらの集落は、熟して食べられるのを待っている果実のようなものです。すばやく行動すれば、これらの集落を征服し、新技術を始めとする戦利品を入手できるでしょう。

■ 超兵器

軍事、宗教、経済のいずれかを重視している都市を支配すると、特性に応じた超兵器のロックが解除されることがあります。超兵器の使用には大量のスポアバックが必要ですが、目標地域に大損害を与えることができます。入手した超兵器は、プログレスゲージの上にある超兵器パネルに表示されます。銀河画面から文明ステージを始めた場合には、占領した都市が7つになるまで超兵器のロックは解除できません。超兵器についてくわしく知りたいときは、プログレスゲージの上にある超兵器ボタンにカーソルを合わせてください。超兵器を使用するときは超兵器ボタンをクリックしてください。相応の資金がスポアバックから差し引かれます。目標地域をクリックすると、超兵器が発射されます。

■ 都市を占領する

征服、転向、購入などの方法で入手した都市は、自国の一部となり、領土拡大に一役買います。以後はその都市を操作し、シティホールから建物やビークルを追加して発展できるようになります。



宇宙ステージ

● 宇宙の覇者をめざそう

地上よ、さらば！ 広大な宇宙があなたを待っています。「宇宙ステージ」に到達した今、ライバルを出し抜くための方法は、すべてプレイヤーにゆだねられています。テラフォーム技術を使用して居住可能な環境に変えれば、別の惑星にコロニーを建設することもできます。銀河の各地に広がっていく過程では、恒星間航行を成し遂げた、他の野心あふれる種族と遭遇することもあるでしょう。友好関係を築くか、宇宙から抹殺するかはあなたの考え次第です。また、狭い範囲で星間帝国を築くのも手ですが、銀河の中心をめざして大いなる探索の旅に出ることもできます。広大無辺な銀河に漕ぎ出していく種族の未来は、あなたの双肩にかかっています。「宇宙ステージ」での目標やプログレスゲージの増やし方については、ゲーム内の「Spore ガイド」・「宇宙ステージ」の項を参照してください。

はじめに

空を自由に飛べるようになったら、次はいよいよ別の惑星に向かうことになります。「文明ステージ」からプレイが続いている場合の「宇宙ステージ」での種族の特性は、これまでの進歩と選択がすべて反映されたものになります。とはいえ、宇宙で遭遇する他の文明から学び、特性を他の文明に合わせていくことも可能です。また、銀河画面から「宇宙ステージ」を始めた場合には、宇宙船とシティホール、種族を選択できます。新規に作成するか、「スポアベディヤ」のデータの中から選択、または「ランダム化」アイコンを選択してそれぞれ決定してください。

■ 惑星から星系画面へ

1. **[Enter]**キーを押すか、マウスホイールを回転させ、惑星の主星（太陽）が表示されるところまでズームアウトして、衛星軌道まで上がります。
2. 別の惑星をクリックすると、宇宙船が惑星に向かって航行を開始します。
3. **[Enter]**キーを押すか、マウスホイールを回転させ、惑星の上空に降下します。



● 宇宙ステージ画面の見方

惑星画面では、宇宙船が惑星の上空を飛んでいます。操縦機能を使用すれば、宇宙船を自由に操ることができます。これにより、探検や興味深い品の発見と回収はもちろん、惑星をコロニーに変貌させることも可能です。



- | | |
|---------------------|-------------|
| ① プレイヤーの宇宙船 | ④ 通信パネル |
| ② テラフォームとミニマップの切り替え | ⑤ 耐久力とエネルギー |
| ③ ミニマップ | |

継承アビリティの集大成

「宇宙ステージ」では「文明ステージ」までに蓄積された「継承アビリティ」の影響が最終段階に入ります。「細胞ステージ」から意識的に「継承アビリティ」の引き継ぎを行っていけば、思い通りの能力を入手できます。「継承アビリティ」ののくわしい説明はP.10を参照してください。

ミニマップ画面の見方

ミニマップを利用すると、すばやく別の場所に移動し、重要な要素を見つけることができます。行きたい場所があるときは、ミニマップ上のその場所をクリックしてください。宇宙船がそこをめざします。ミニマップの機能は「文明ステージ」のミニマップとほぼ同様です。宇宙に飛び立つと、このミニマップにかわって別のツールが表示されます。



- ① カメラの操作
- ② プレイヤーの宇宙船
- ③ 都市
- ④ 惑星の名前

- ⑤ クリックするとミニマップの表示が隠れます
- ⑥ テラフォーム/ミニマップ情報が切り替わります

宇宙でのミッション

母星、あるいは関係向上を望んでいる種族から、ミッションを頼まれることもあります。ミッションを引き受けるか断るかは、通信パネルで決定できます。ミッションに成功すると、スボアボックスや新しいツール、ミッションの依頼者との関係向上といった見返りがあります。最終的にミッションクリアは、バッジの獲得につながります。

宇宙船

宇宙を探索する者にとって、宇宙船は移動手段であり、武器であり、家であり、それら以上のものでもあります。扱いさえ間違えなければ、宇宙船は銀河の神秘を余すことなく見せてくれるでしょう。

操縦

惑星上空での操縦

大気圏内では、以下のような簡単な操縦で目的地まで飛んでいくことができます。右マウスボタンを押し続けると、推進器が作動します。マウスホイールと左マウスボタンは、ツールの操作に使用します。キーを組み合わせれば、2方向に同時に向かうこともできます。宇宙船に対する視点の位置を変更するときは、画面左下の視点操作を使用してください。

操作	アクション
W / ↑	前進
S / ↓	後退
A / ←	左旋回
D / →	右旋回
Home / End	高度を上げる/下げる
E	右横滑り
Q	左横滑り
+ / - または マウスホイール または X / Space	惑星にズームイン/ズームアウト

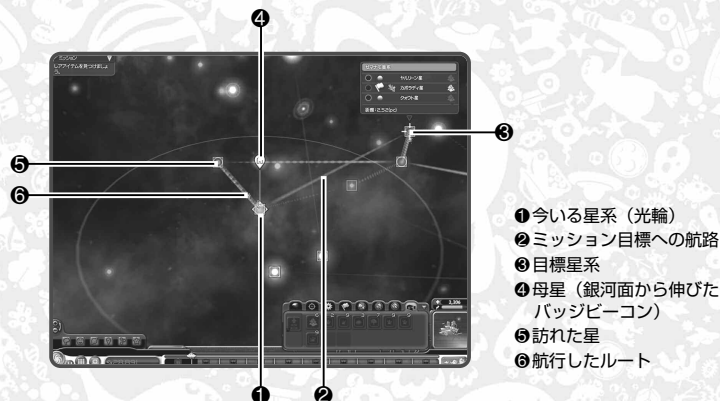
宇宙空間での操縦

星系画面や恒星間宇宙では、惑星や星系をクリックして宇宙船の目的地を設定します。これらの画面では、以下のキーを使用して宇宙船に対する視点の位置を調整してください。

操作	アクション
W / ↑	カメラを上げる
S / ↓	カメラを下げる
A / ←	左回転
D / →	右回転
Home / End	高度を上げる/下げる
+ / - または マウスホイール	ズームイン/ズームアウト

■ 星間宇宙

星間宇宙では、星系から星系へ移動し、宇宙を探検できます。スターマップフィルター（下記参照）を使用して興味深い星系を見つけ、そこへ向かってください。星系と惑星についてくわしく知りたいときは、星系にカーソルを合わせてください。別の星系へ移動したいときは、星系をクリックしてください。母星にカメラを戻したいときは、[Space] キーを押します。宇宙船には航続距離というものがあるので、どの星系へもひとつ飛び、というわけにはいきません。遠くの星系へ行くには、全行程をいくつかに分ける必要があります。

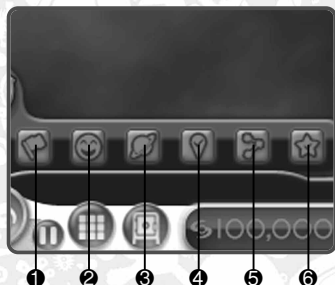


□ スターマップフィルター

星間宇宙では、左下にあるスターマップフィルターを使用すると、以下のように表示情報を切り替えることができます。惑星上空に降下すると、これらのフィルターにかわってミニマップが表示されます。

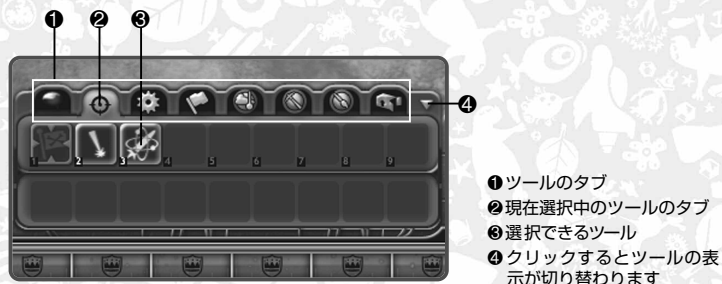
■ 表示される情報

- 1 コロニーを築いた星系が表示されます。
- 2 味方、あるいは敵の星系が表示されます。
- 3 存在が判明している帝国が表示されます。
- 4 実行中のミッションのルートが表示されます。
- 5 今までたどってきた航路が表示されます。
- 6 訪れたことのある星系が表示されます。



■ 宇宙船ツール

「宇宙船ツール」パネルには、惑星や他の宇宙船とのやり取りに必要なツールがすべてそろっています。ツールはタブごとに分類されています。タブの種類については、ゲーム内の「Sporeガイド」を参照してください。また、各ツールについてさらにくわしく知りたいときは、カーソルをツールに合わせてください。惑星上空や星間宇宙など、場所によっては使用できないツールもあります。ツールを使用するときは、タブを選択してからツールをクリックし、惑星上の目標をクリックしてください。左端から4つ目までのタブのツールには、[1] から [9] までのホットキーがあらかじめ割り当てられています。タブをクリックしてから、選択したいキーに応じたホットキーを押してください。下列の 카테고리 については、[Ctrl]+[1] ~ [9] キーを押してください。



■ 耐久力とエネルギー

宇宙船が大きなダメージを負い、燃料であるスポリリウムが残り少なくなったときは、修理や燃料補給のため、母星が自分や同盟種族の惑星に向かいます。航行とツールの使用は、どちらも大量のエネルギーを消費します。通信パネルを開き、修理やエネルギーの注文を出しておきましょう。手ひどくやられ、耐久力メーターがゼロになってしまった場合は、母星にある同型船に一瞬にして転送されます。

エネルギー切れに注意

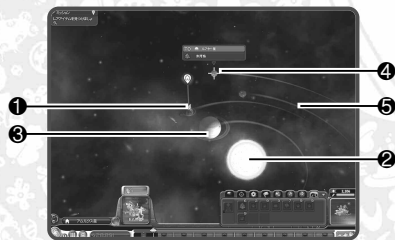
エネルギー切れのまま航行を続けると耐久力が下がり、最終的には宇宙のモくずになってしまうので注意してください。

惑星を訪れる

星系中の惑星をクリックすると、惑星を訪れることができます。また、ズームインして惑星のまわりを飛ぶと、地形や文明の有無を調べることができます。惑星の調査情報や宇宙船の積み荷（採取アイテムや輸送アイテムを含む）に関する情報については、ゲーム内の「Sporeガイド」を参照してください。

星系画面

衛星軌道を離れたときや、星系の航行中は、星系全体が表示されます。惑星の上空を飛んでいるときには、宇宙船のツールを使用して、追加情報の確認、サンプルの収集、テラフォーム、脅威の排除といったことを行うことができます。惑星についてさらに詳しく知りたいときは、カーソルを惑星に合わせてください。大気圏に突入したいときは、**[+]**キーを押すか、マウスホイールを回してください。星系に出たいときは、**[-]**キーを押すか、マウスホイールを回してください。



- ① 母星のニュースを確認できる他、ミッションを引き受けたり、修理や燃料補給を受けることができます
- ② 恒星
- ③ ガス状巨大惑星を訪れることはできません
- ④ 目標惑星
- ⑤ 軌道リング

惑星にコロニーを建設する

宇宙の覇者になるためには、銀河系全域を覆うコロニーのネットワークを築く必要があります。コロニーには以下のような機能があります。コロニーを建設する際には、戦略的な要所にある惑星やスパイスが豊富な惑星を狙いましょう。テラフォームのための投資が不要、あるいは小額で済む、居住が可能であることも重要な条件です。

収益を生み出す

大量のスパイスを産出する惑星もあります。スパイスは帝国建設に不可欠なスボアボックスになります。

修理とエネルギー補給

自分が支配しているコロニーでは、損傷した宇宙船を修理したり、エネルギーを補充したりできます。

コロニービークル

銀河の全域に領土を広げていくのにもとない、さらなるビークルを入手できます。コロニーが発展すると、コロニービークルが自動的に生産されます。つまりコロニービークルは、コロニーの発展のバロメーターというわけです。

テラフォーム

惑星にコロニーを建設するには、テラフォームを行う必要があるかもしれません。テラフォームとは、惑星の気温と大気を変化させて、生命活動に適した環境を作り出す行動のことです。大気モニターと惑星の大気ツールを使い、他の惑星から採取した生命（植物をはじめ、草食動物や肉食動物など）を配置して生態系を作り上げましょう。テラフォームの方法は、該当するチュートリアルミッションを受けるか、ゲーム内の「Sporeガイド」を参照してください。

コミュニケーション

惑星上で暮らしている知的種族とコミュニケーションを取るためには、惑星の大気圏に降りていかなければなりません。コミュニケーションの相手が自国のコロニーである場合は、通信パネルで宇宙船の修理やエネルギー補給を行うことができ、さまざまな品物も購入も可能です。

通信

はるか彼方のコロニーや異種族から通信が送られてくることもあります。このような通信は録音されたものであり、リアルタイムで送られてくるものではないので、会話は成立しません。星間宇宙を航行中にこのような通信を受信することもあります。通常は受信の前に特別イベントログが表示されます。星間宇宙にいるときにイベントログをクリックすると、宇宙船は通信を送信した星へ向かいます。連絡を取りたがっている惑星の主星の上には、通信アイコンが表示されます。このアイコンをクリックすると、返信することができます。

関係

関係の維持は銀河の均衡を保つための重要な要素です。他の帝国との関係を向上させる方法には、相手のためになるミッションを引き受ける、贈り物をする、災害に見舞われたときに救いの手を差し伸べる、などがあります。これらの行動は、いずれも相手を味方に引き入れられる可能性を高めます。中でも、関係を改善する一番の方法はミッションを引き受けることでしょう。これによりスボアボックスも手に入ります。関係は敵対行為と取られかねない行動をとると悪化します（相手のコロニーを襲うなど）。もともと仲の悪い帝国に対する領土侵犯は、事態をいっそう悪化させます。戦争に終わった場合には、コロニーと母星が常に攻撃の危険にさらされることになります。



グロックス

グロックスには注意が必要です。彼らには「関係」という概念がないのです。

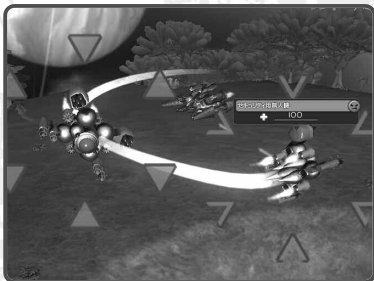
■ 戦闘

銀河を征服する過程では、激しい抵抗に遭遇することもあるでしょう。戦闘になったときは、場合によっては数十隻に達する敵宇宙船を相手にしつつ、攻撃と防御の状況を把握する必要があります。戦闘中は耐久力とエネルギーだけでなく、武器の残弾数にも気を配りましょう。



■ 軍事的占領

軍手的手段で、星系を占領することができます。敵の惑星にあるコロニーを武器を用いて破壊しましょう。敵のコロニーの建物や砲塔を破壊すると、降伏バーが伸びていきます。最終的にコロニーが白旗を掲げると、画面上に占領ボタンが表示されます。このボタンをクリックすると、敵との間に通信回線が開かれます。このとき、降伏を受け入れると、星系全体と惑星上に残っていたコロニーがあなたのものになります。慈悲深い気持ちになれないときは、敵の申し出を拒絶し、レーザーで地表を完全な焦土に変更する方法もあります。



■ 交易

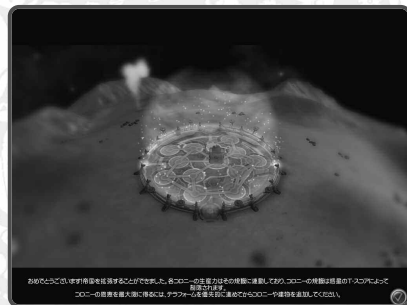
銀河系征服の歩みを着実なものにするため、自分のコロニーはもとより、異種族とも交易しましょう。星系から星系へスパイスを運ぶため、異種族との交易ルートを開設しましょう（相手と友好関係にあることが前提となります）。交易ルートを維持しているかぎり、相手との関係は向上し続けます。交易や交易ルートの開設、星系の買収などについては、ゲーム内の「Sporeガイド」を参照してください。

■ アーティファクト

銀河の各地には、きわめて珍しくて価値のあるアーティファクト（秘宝）が眠っています。ミッションとして特定のアーティファクトの搜索を依頼されることもあるでしょう。また、惑星を探索していて偶然にもアーティファクトを見つけることもあるでしょう。入手したアーティファクトは、高額で売却でき、装飾品としてコロニーに飾ることができるものもあります。いくつかが集まることで完成するアーティファクトもあります。アーティファクトをすべて集めると、特別なバッジとコンプリートしたことに対する報酬が与えられます。

■ スパイス

スパイスは銀河で最も価値のある資源です。都市、コロニー、ビークル、そして宇宙船にいたるまで、スパイスなしでは機能しません。貧しい国を豊かにすることもある反面、国を墮落させたり、恒星間戦争の引き金になったりもします。大抵の種族は、スパイスを入手するためなら手段を選ぶことはしないし、相手が誰だろうと厭うことなく大金を支払います。スパイスにはいくつかの色があり、色によって珍しさが異なっています。産出されるスパイスの色は、惑星ごとにある程度決まっています。また、スパイスを多く産出する星もあれば、そうでない星もあります。スパイスを入手する手段としては、コロニーを築く、交易ルートを開設する、スパイス商人になる、無防備なコロニーから奪う、などがあります。





スポアペディア

クリーチャーの閲覧や管理などをしよう

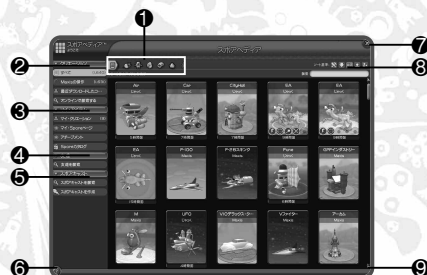
「スポアペディア」では、自分が作ったクリーチャーを見たり、公開したりすることができます。また、世界各地の「SPORE」プレイヤーが公開しているクリーチャーを見ることができます。スポアペディアにあるクリーチャーは、どれもゲームで実際に使用できます。クリエイションを作ってオンラインに接続すると、自動的に「マイ・クリエイション」にアップロードされます。ここでは自分のクリエイションを確認できるほか、世界各地のプレイヤーが公開しているクリエイションを見ることができます。

※注意：オンラインのコンテンツにアクセスするには、アカウントを作成してスポアペディアにログインする必要があります。ただし、ログインしなくても、ローカルシステムにインストールしているコンテンツや自作したクリエイションでプレイすることは可能です。

スポアペディア画面の見方

ⓑ キーを押すか、銀河画面やゲーム画面の左下にある「スポアペディア」アイコンをクリックするとアクセスできます。左側にあるナビゲーションバーを使用すると、クリエイションを見たり、スポアコミュニティーを散策したり、スポアカタログでシリーズの最新情報を確認したりすることができます。オンラインコミュニティーでの「SPORE」の最新の活動は、「マイ・Spore ページ」で確認できます。

Maxis が提供するクリエイションはすべて、Maxis スポアキャストから入手できます。Maxis スポアキャストは定期的に更新されます。「クリエイション」の下にある「Maxis の傑作」をクリックしてください。「マイ・Spore ページ」では、クリエイションの確認やコメントの追加を行うことができる他、オンラインイベントを企画したり、イベントに参加することもでき、「SPORE」関連の最新ニュースを読むこともできます。



- ① フィルター (→P.81 参照)
- ② クリエーション
- ③ マイ・アイテム
- ④ 友達
- ⑤ スポアキャスト
- ⑥ Spore ガイド
- ⑦ スポアペディアを閉じる
- ⑧ 並べ替え
- ⑨ 画面のスクロール

スポアペディアでクリエイションを検索する

「スポアペディア」の「クリエイション」タブからクリエイションを検索することができます。また、購読しているスポアキャストで公開されているクリエイションを検索することもできます。クリエイションの詳細を知りたいときは、カーソルを合わせると表示される青い情報バーをクリックしてください。



マイゲーム

左のナビゲーションバーの一番上にあるあなたの惑星の名前をクリックすると、各ステージで遭遇したクリエイションがすべて表示されます。

フィルター

画面の上には、スポアペディアのコンテンツを種類別に絞り込むためのアイコンが並んでいます。特定の種類のクリエイションだけを見たいときは、以下のアイコンからひとつをクリックしてください。



- ① すべて
- ② 細胞
- ③ クリーチャー
- ④ 建物
- ⑤ ビークル
- ⑥ 植物
- ⑦ ミュージック

■ 並べ替え

表示されているクリエーションの並べ替えには、右上のツールを使用します。



- ① 作成時間
- ② タダダウンロード時間
- ③ タイトル
- ④ 作成者
- ⑤ タイプ



「公開済み」アイコンをクリックした場合は、www.spore.comでクリエーションを公開しているかどうかを基準にして並べ替えが行われます。このアイコンは「マイ・クリエーション」の表示中にもみ表示されます。

■ 検索

オンラインでのコンテンツ検索には、検索バーを使用します。検索のキーワードとして使用できるのは、クリエーションの名前や作成者、タグです。

※注意：検索は、文字を入力するたびに行われます。また、同時に絞り込みも行われます。たとえば“ant”と入力すると“ant”や“anteater”といった検索結果は表示されますが、“cant”は表示されません。

■ スポアコミュニティ

オンラインのスポアコミュニティには「マイ・Sporeページ」からアクセスできます。「マイ・Sporeページ」は、左のナビゲーションバーにある「マイ・Sporeページ」をクリックすると表示されます。

■ マイ・Sporeページ

「マイ・Sporeページ」には、オンラインでのあなたのデータ、つまり、作成したクリエーションやスポアキャスト、登録したスポアキャストの数などが表示されます。また、コミュニティの最新ニュースをチェックしたり、イベントを企画したりすることもできます。アバターとして使用する画像を選択またはアップロードすることもできます。くわしくはwww.spore.comを参照してください。

■ コメント

他のユーザーがあなたの「マイ・Sporeページ」にコメントを残すことができます。コメントを承認すれば、ページにコメントがリストアップされます。

■ Spore カタログ

「Spore カタログ」を使用すると、新しいクリエーションや機能など「SPORE」の最新コンテンツを入手できます。画面に表示しきれないコンテンツがあるときは、スクロールバーを使用して画面をスクロールさせてください。

■ アchievement

達成したアチーブメントを確認できます。

■ 友達

「スポアベディア」を使用すると、オンラインで友達を見つけたり、連絡を取ったり、友達の「スポアキャスト（以下参照）」に登録したりすることができます。誰かの「スポアキャスト」に登録すると「スポアキャスト」にあるクリエーションが、あなたのゲームに高い確率で登場します。友達についての詳細は「Sporeガイド」内の「スポアベディア」、「共有」の項を参照してください。

■ スポアキャスト

「スポアキャスト」とは、Maxisや「SPORE」のプレイヤーが作ったクリエーション（コンテンツ）のコレクションです。外見上の共通点や特定の機能があるクリエーションを「スポアキャスト」にまとめることもでき、プレイしていて見つけたクリエーションをまとめることもできます。どのような「スポアキャスト」を作るかは、すべてあなた次第です。誰かの「スポアキャスト」に登録すると、その「スポアキャスト」にあるクリエーションが、あなたのゲームに高い確率で登場します。

Maxis スポアキャストへの登録


Maxis スポアキャストへの登録は自動的に行われます。Maxis スポアキャストには、Maxis が提供するすべてのクリエーションやアップデートが収録されています。



エレクトロニック・アーツ株式会社

カスタマーサポートについては弊社ホームページをご覧ください。

エレクトロニック・アーツ	検索
--------------	----



© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, SPÖRE and Sporepedia are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

本ソフトは DynaFont を使用しています。DynaFont は、DynaComware Taiwan Inc. の登録商標です。