



목 차



2	설치하기	37	부족 조작법
3	시작하기	38	부족 마을
4	조작법	39	부족 목록
4	SPORE™ 인사말	39	부족 세우기
5	은하계 화면	40	다른 부족과 교류하기
5	진화와 문명	40	문명 단계
6	저장하기	41	문명 단계 화면
6	블러오기	41	시작하기
6	진행상태 보기	43	자금 관리하기
7	연대기	43	유닛 편성하기
10	스크린샷 및 동영상 캡처	44	다른 도시와 교류하기
11	창조를 배포	45	우주 단계
11	SPORE 창조기	46	행성 화면
19	세포 창조기	46	시작하기
20	크리쳐 창조기	47	우주선
24	옷가게	47	행성 방문하기
24	건물 생성기	49	행성 식민지화
26	유닛 생성기	50	우주 통신
27	플래너	50	관계도
27	부족 플래너	50	전투
27	도시 플래너	51	무역
29	식민지 플래너	51	수집
30	세포 단계	51	스파이스
30	세포 단계 화면	51	SPORE피디아
31	세포 조작법	52	SPORE피디아 창조물 찾기
31	세포 단계 진행하기	52	SPORE 커뮤니티
32	크리쳐 단계	53	SPORE캐스트
32	크리쳐 단계 화면	54	수행성능 관련 팁
32	종의 발달	55	기술 지원
34	관계도	56	EA 코리아 고객센터 안내
35	부족 단계	56	EA 코리아 고객센터실
36	부족 단계 화면		

SPORE 창조기를 비롯한 EA의 다양한 게임 타이틀에 대한 보다 자세한 정보는 www.ea.co.kr에서 확인하실 수 있습니다.



설치하기

알림: 시스템 요구사항은 www.spore.com/systemrequirements.html을 참고하십시오.
알림: 이전에 Spore 크리처 창조기를 설치했다면, Spore 완전판을 설치하기 전에 그것을 제거해야 합니다. 모든 창조물은 “내 문서(또는 “문서”)\My Spore Creations\Creatures” 폴더에 저장되며 Spore에서도 불러올 수 있습니다.

PC에 설치하기(디스크):

디스크 드라이브에 디스크를 넣고 화면에 나타나는 지시에 따르십시오.

게임이 설치된 후에는 시작 메뉴에서 게임 폴더를 찾아 실행할 수 있습니다.

Windows Vista™에서는 “시작 > 게임” 메뉴에 있으며, 이전 버전의 Windows™에서는 “시작 > 프로그램(또는 “모든 프로그램”)” 메뉴에 있습니다.

PC에 설치하기(EA 스토어):

알림: EA로부터 직접 다운로드 하여 구입하려면 www.eastore.ea.com에 방문하여 ‘직접 다운로드에 대하여(MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS)’를 클릭하십시오.

EA 다운로드 매니저를 통해 게임을 다운로드 한 후에는, 나타나는 설치 아이콘을 클릭한 후, 화면에 나타나는 지시를 따르십시오.

설치가 끝난 후 EA 다운로드 매니저에서 직접 게임을 실행하십시오.

알림: 이미 게임을 구입한 후 다른 PC에 설치하려면, 먼저 다른 PC에 EA 다운로드 매니저를 설치한 후, 응용프로그램을 실행하고 EA 계정으로 로그인 하십시오. 나타나는 목록에서 해당 타이틀을 선택한 후 시작 버튼을 클릭하여 게임을 다운로드 하십시오.

SPORE 패치하기

PC 사용자는 종종 게임의 버그 픽스 및 게임 환경 개선을 위한 패치 및 업데이트를 할 기회가 생길 것입니다. 게임 패치를 위한 자동 알림 기능을 설정하려면, 먼저 EA 다운로드 매니저(EADM)를 설치해야 합니다. 이것은 Spore 설치 과정 중에서도 할 수 있으며, www.eastore.ea.com에서 언제든지 EADM을 다운로드하고 설치할 수 있습니다.

EADM은 온라인 등록이 필요하며, 게임 내에서 등록할 수 있습니다.



시작하기



Spore를 시작할 때 게임을 등록하는 것이 좋습니다. 등록을 하면 당신이 창조한 Spore 콘텐츠를 공유하고, 다른 플레이어가 창조한 콘텐츠를 이용할 수 있으며, 업데이트 및 패치, 새로운 콘텐츠 등을 얻을 수 있습니다. 플레이를 위해서는 인터넷 연결, 온라인 인증, 최종 사용자 사용권 계약 동의가 필요합니다. 온라인 기능을 사용하려면, 제공된 시리얼 코드를 사용해 온라인 등록을 해야 합니다. 게임마다 유효한 시리얼 코드는 하나입니다.

EA 서비스 이용 약관 및 업데이트는 www.ea.com에서 확인할 수 있습니다. 온라인에 등록하려면 만 13세 이상이어야 합니다. EA는 www.ea.com에 30일간 공지한 후 온라인 서비스를 임의로 철회할 수 있습니다.

Spore 시작하기:

1. 열려 있는 모든 응용프로그램과 배경 작업을 닫으십시오.

PC: 게임은 Windows Vista™에서는 “시작 > 게임” 메뉴에 있으며, 이전 버전의 Windows™에서는 “시작 > 프로그램(또는 “모든 프로그램”)” 메뉴에 있습니다. (EA 스토어 사용자는 EA 다운로드 매니저가 실행 중이어야 합니다.)

2. 등록 화면에서 기존의 ea.com 계정으로 로그인하거나 새로운 계정을 생성한 후, Spore 화면 이름을 원하는 대로 입력하십시오.

알림: 온라인 배포용 콘텐츠를 사용하려면 로그인 계정과 비밀번호를 생성해야 합니다.

3. 온화계 화면이 나타납니다. (5페이지 참조) 새 게임을 시작하려면, 행성을 클릭하십시오. (‘생성’을 선택하여 Spore 창조기로 이동할 수도 있습니다.)
4. 시작할 항성계를 선택하십시오. 항성계는 고향 행성에 상응합니다.
5. 게임을 처음으로 실행하면 세포 단계로 시작합니다. 다음에 새 게임을 시작할 때는 이미 플레이하여 저장된 단계까지는 임의로 선택하여 해당 단계부터 시작할 수 있습니다.



- 1) 세포 단계
- 2) 크리처 단계
- 3) 부족 단계
- 4) 문명 단계
- 5) 우주 단계

6. 행성의 이름을 입력하고 드롭다운 메뉴에서 난이도를 선택한 후, 오른쪽 화살표를 클릭 하십시오.
7. 더 자세한 내용은 5페이지의 ‘진화와 문명’을 참고하십시오.
8. 소개말이 지나간 후, 게임을 시작할 수 있습니다.



조작법

행동	조작키
전/후/좌/우 이동	W/S/A/D 또는 화살표키
일시 정지	P 또는 ~
동영상 스킵/설정 메뉴 이동	ESC
스크린샷 저장	C
동영상 캡처 스위치	V
Spore 안내 표시	H
연대기 표시	T
Spore 피디아 표시	B
내 수집품/임무 기록 열기	L
저장하기	CTRL + S

알림 : 키보드 단축키에 대한 전체 목록을 보려면 www.spore.com에 방문하십시오.



SPORE™ 인사말

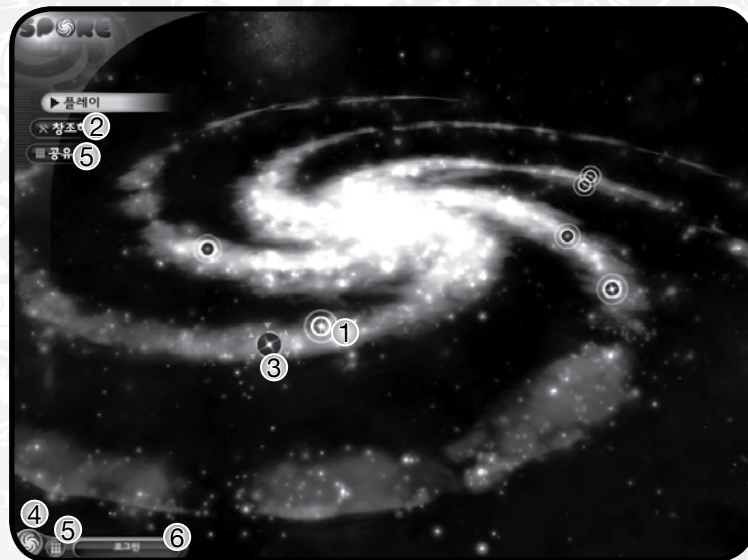
Spore는 당신만의 우주입니다. 이 우주 안에서 생명체를 탄생시키고 진화시키며, 부족과 문명을 건설하고, 심지어 행성 전체를 원하는 형태로 조성할 수도 있습니다.

Spore는 5단계로 이루어져 있으며, 각 단계는 세포, 크리처, 부족, 문명, 우주의 진화 단계에 따라 구분되어 있습니다. 각 단계별로 상이한 과제와 목표가 있습니다.

단세포 생물로 시작하여 나머지 단계를 거치며 은하계의 신이 되십시오.

또한, Spore의 다양한 창조 도구 프로그램을 편리하게 사용할 수 있습니다. 은하계 화면의 '생성' 버튼을 눌러 이 도구들을 연 후, 크리처, 유닛, 건물, 우주선에 이르기까지 우주의 모든 것들을 창조하십시오. 창조물을 저장하면 Spore피디아에 저장되며 모든 단계에서 사용할 수 있습니다.

은하계 화면



- 1) 새 게임 시작
- 2) Spore 창조기로 이동
- 3) 게임 불러오기
- 4) 옵션 보기
- 5) Spore피디아 열기
- 6) 로그인/로그아웃

은하계 화면에서는 새 게임을 시작하거나 Spore 창조기를 실행할 수 있습니다. Spore 창조기로 행성의 생태계, 문명 등을 구성하는 콘텐츠를 창조할 수 있습니다.

바로 Spore 창조기로 이동하려면, '생성'을 클릭한 후, 실행할 Spore 창조기를 선택하십시오. 보다 자세한 정보는 11페이지의 'Spore 창조기'를 참고하십시오.

진화와 문명

생명의 위대한 탐험은 유성을 타고 새로 명명된 행성에 도착하면서 시작됩니다. 다행스럽게도 행성의 환경 조건은 원시의 수준에서 생명이 꽃을 피우기에 적합합니다. 하지만 불행한 것은 수준의 지배자가 되기 위한 경쟁자들이 많이 있다는 것입니다.

지상으로 나와도 흉악한 경쟁자들은 여전히 존재합니다! Spore의 각 5단계를 거치는 동안, 적자생존의 법칙에 따라 당신의 크리처는 다른 종족들보다 언제나 한발 더 앞서 나가야 합니다. 크리처가 진화하고 발전하면서 어떤 식으로 행동하느냐 하는 것은 모두 당신에게 달려 있습니다. 당신의 단세포 생물이 과연 장차 은하계의 지배자가 될까요?

세포 단계에서 시작하고 다른 단계로 발전하는 것에 대한 자세한 내용은 3페이지의 '시작하기'를 참고하십시오.

알림: 게임에서 한 단계를 클릭하면, 언제든지 해당 단계에서부터 새 게임을 시작할 수 있습니다.

저장하기

어느 단계든지 실제로 플레이 중일 때에만 게임을 저장할 수 있습니다.

- 플레이 도중 게임을 저장하려면, 옵션 버튼을 클릭한 후, 디스크 아이콘을 클릭하십시오. 게임이 저장됩니다.

알림: 우주 단계를 플레이할 때는 태양계 화면 또는 항성간 화면일 경우에만 저장할 수 있습니다. 행성 화면에서는 저장할 수 없습니다.

불러오기

은하계 화면에서 게임을 불러올 수 있습니다.

- 저장된 게임을 불러오려면, 은하계 화면에서 당신의 고향인 파란색 행성을 클릭하십시오. 게임을 불러옵니다.

진행상태 보기

각 단계별로 목표 내지 임무가 주어지며, 달성하면 해당 단계를 클리어하는데 도움이 됩니다. 게임을 진행하는 동안 해당 단계를 완료하기 위해 개별 목표를 완수하는 과정을 시각적으로 확인할 수 있습니다.

진행상태 바

- 1) 현재까지 진행상태
- 2) 표시
- 3) 다음 단계로 진행하려면 모두 채워십시오.

화면 하단에 있는 진행상태 바를 통해 각 단계의 진행 현황을 알 수 있습니다. 플레이 도중 아이템을 얻거나 표식을 달성하면, 진행상태 바가 채워집니다. 완전히 채워지면, 언제든지 다음 단계로 이동할 수 있습니다.

- 각 단계에서는 다른 종류의 임무를 성공적으로 완수했을 때 진행상태 바가 채워집니다.

예를 들면, 다른 부족 정복하기 또는 다른 종과 사귀기 등입니다.

미니 목표 카드

게임 화면의 왼쪽 상단에는 미니 목표 카드가 있습니다. 이 카드를 통해 해당 목표의 진행 현황을 알 수 있습니다.

- 모든 목표를 기록하고 있는 임무 기록을 보려면, L을 누르거나, 내 수집품 버튼을 클릭한 후, 임무 기록 탭을 클릭하십시오.

내 수집품

내 수집품 창을 통해 플레이하고 있는 단계별로 다양한 정보를 볼 수 있습니다. 세포 단계에서는 수집한 모든 기관을 볼 수 있습니다. 크리처 단계에서는 임무와 수집한 모든 기관을 볼 수 있습니다. 부족 단계에서는 임무와 수집한 모든 도구 및 장신구를 볼 수 있습니다. 문명 단계에서는 임무만 볼 수 있습니다. 우주 단계에서는 임무, 배지, 희귀품, 도구를 볼 수 있습니다.

알림: 게임 단계에 따라서는 사용할 수 없는 탭도 있습니다.

- 내 수집품 창을 닫으려면 오른쪽 상단에 있는 X 아이콘을 클릭하십시오.

임무 기록

임무 기록을 통해 현재 활성화 되어 있는 모든 목표와 임무에 관한 세부 정보를 볼 수 있습니다. 또한 영광스런 임무 및 정복의 역사도 볼 수 있습니다.

- 우주 단계의 임무를 삭제하려면, 목록에서 선택한 후 휴지통 아이콘을 클릭하십시오.

배지

배지 탭에서는 수집한 모든 배지를 등급별로 볼 수 있습니다.

- 수집한 배지의 목록을 보려면, 해당 등급을 클릭한 후 보고자 하는 배지 위에 마우스 포인터를 올려 놓으십시오.


희귀품

희귀품 탭에서는 게임 중에 발견한 모든 희귀 유물을 볼 수 있습니다.

도구

도구 탭에서는 단계별로 수집한 모든 도구와 해당 속성을 볼 수 있습니다. 도구에 대한 보다 자세한 정보를 보려면 해당 도구를 선택하십시오.

연대기

Spore의 각 단계를 진행하는 동안, 게임에 대한 사적인 역사가 기록됩니다. 당신의 선택과 행동이 어떻게 진행되고 있는지 보려면 진행상태 바 끝에 있는 연대기 아이콘  을 클릭하십시오.



- 1) 시간별 참조물의 행로
- 2) 표시/이벤트
- 3) 속성 카드
- 4) 획득한 귀납적 능력(세부 정보를 보려면 마우스 포인터를 올려 놓으십시오.)

- 5) 게임 시계
- 6) 연대기 창 닫기
- 7) 연대기표를 더 보려면 스크롤 바를 사용하거나 마우스 휠로 스크롤 하십시오.

연대기 창 단축키는 T입니다.

귀납적 속성

하나의 게임 단계 내에서의 선택과 행동은 다음 단계에 결과로 나타납니다. 예를 들어 미생물일 때 당신이 걸어온 길은 크리처로 진화했을 때의 능력에 영향을 미칩니다. 당신의 행동 또한 당신의 크리처의 먼 미래에까지 지대한 영향을 미칩니다. 각 단계를 진행하면서 크리처의 속성에 영향을 미치는 선택을 하게 됩니다. 속성에 따라 미래의 세대에게 반영이 될 고유 능력을 얻게 됩니다. 이러한 귀납적 능력은 각 단계별 진행상태 바 바로위에 표시됩니다.

아래의 표는 단계별로 얻을 수 있는 속성과 각 속성별로 다음 단계에서 얻을 수 있는 귀납적 능력입니다.

세포 단계

속성	크리처 단계 귀납적 능력	부족 단계 귀납적 능력	문명 단계 귀납적 능력	우주 단계 귀납적 능력
육식성: 육식성 세포는 주로 고기를 먹습니다.	포효: 일정 시간 동안 주위의 동물들이 겁에 질려 도망칩니다.	합정: 족장은 야생 동물을 공격하고 중독시키는 합정을 설치할 수 있습니다.	무적: 일정 시간 동안 유닛이 아무런 피해를 입지 않습니다.	전기 상인: 에너지 용량을 증가시킵니다.
초식성: 초식성 세포는 주로 식물을 먹습니다.	사이렌의 노래: 일정 시간 동안 주위의 동물들이 당신에게 매혹됩니다.	상쇄한 폭풍: 족장은 폭풍을 소환할 수 있습니다. 나무들이 살아나고 과일이 떨어집니다.	치료의 아우라: 유닛을 치료합니다.	사교적 친절: 사고 도구의 비용이 절약됩니다.
잡식성: 잡식성 세포는 거의 모든 종류의 음식을 먹습니다.	무리 소환: 일정 시간 동안 크리처의 무리를 소환하여 사교 및 전투를 돕게 합니다.	나는 물고기: 족장은 해저에 크리처를 소환해서 물고기들을 물 밖으로 보냅니다.	정전기 폭탄: 유닛, 포탑, 건물을 마비시킵니다.	일반적 교양: 패시브 도구의 비용이 절약됩니다.

크리처 단계

속성	크리처 단계 귀납적 능력	문명 단계 귀납적 능력	우주 단계 귀납적 능력
포식자형: 포식자형 크리처는 대부분의 시간을 먹이를 찾는 데 보냅니다. 그들은 사교 행위를 하느니 차라리 종족 전체를 멸종시킬 것입니다.	불 폭탄: 족장은 불 폭탄을 던져 근처의 크리처와 구조물에 피해를 줍니다.	강력 폭탄: 건물 및 유닛에 불 피해를 입힙니다.	일급 표본: 건강이 증가합니다.
사교형: 사교형 크리처는 계속해서 새로운 친구와 동료를 찾습니다. 새로운 종족을 알게 된 것이 그들 일상의 중요한 사건입니다.	불꽃놀이: 족장은 불꽃을 쏘아 올려 일시적으로 인근 부족과의 우호도를 높입니다.	수도사: 문명 세력이 당신을 적대시하지 않습니다.	기쁨의 공연: 재앙 후 행복도의 감소율이 줄어듭니다.
융통형: 적응형 크리처에겐 많은 친구와 많은 적들이 있습니다. 그들은 처해진 상황에 따라 선택을 합니다.	사육사: 족장은 일정 시간 동안 근처의 동물들을 부릴 수 있는 능력을 가지고 있습니다.	뇌물: 적 유닛들이 서로 공격합니다.	스피드 광: 우주 여행 속도가 빨라집니다.

부족 단계

속성	문명 단계 귀납적 능력	우주 단계 귀납적 능력
호전적: 호전적인 부족은 경쟁 부족을 전멸시키려 합니다. 그들은 무자비하게 공격하고 모든 자원을 독차지하려 합니다.	가제트 폭탄: 건물 및 유닛에 방사능 피해를 입힙니다.	무기 상인: 전투 도구의 비용이 절약됩니다.
종교적: 우호적인 부족은 협동의 중요성을 잘 알고 있습니다. 그들은 다른 부족과 자원을 공유하고 함께 번영하려 합니다.	검은 구름: 오락 건물 및 포탑을 무력화시킵니다.	친절한 인사: 첫 만남 시의 관계도가 높아집니다.
융통적: 이 부족은 기회를 잘 포착하며 필요한 경우 공격하거나 동맹을 맺습니다. 그들과 동맹을 맺으면 유리하지만 조심하십시오.	광고 공세: 도시 구입을 가속화 합니다.	식민지 열기: 식민지화 도구의 비용이 절약됩니다.

문명 단계

속성	우주 단계, 귀납적 능력
군사적: 군사적 문명은 무력을 중시합니다. 그들은 다른 국가를 무너뜨리는 데 모든 가용 자원을 사용합니다.	해적 말살: 습격의 빈도가 줄어듭니다.
경제적: 경제적 문명은 자금과 무역로를 통해 다른 국가들에게 영향력을 발휘합니다. 그들과 동맹을 맺을 수도 있지만 대체로 그들에게 유리한 조건입니다.	우주 학자: 스파이스 생산량이 증가합니다.
종교적: 종교적 문명은 자신들의 신앙과 사상을 통해 다른 국가들을 개종시킵니다.	환경주의자: 생물학적 재앙의 빈도가 줄어듭니다.

우주 단계

우주 단계에서는 종족의 역사를 통해 획득한 속성들이 하나의 철학이 되어 은하계를 탐험 하는데 있어서 특정 전술을 사용할 때 유리하게 해줍니다. 이 철학에 따라 당신의 제국이 유용하게 사용할 수 있는 고유 도구가 결정됩니다.

이 도구들은 우주 단계의 시작 시부터 사용할 수 있으며, 우주선 도구들 가운데에서 찾을 수 있습니다.

이 도구들은 도구 아이콘 가장자리에 강조 표시가 되어 있습니다.

그러나 종족의 철학이 고정되어 있는 것은 아닙니다. 당신의 흥미를 끄는 철학을 가진 종족을 발견하면 그들의 믿음을 받아들이실 수도 있습니다. 이 종족의 철학을 조사하는 임무를 받아들이면 변경할 수 있는 능력을 얻게 됩니다.

속성	우주 단계, 귀납적 능력
음유시인: 음유시인은 사교적이며 뛰어난 연예인들입니다. 은하계는 그들의 놀이터입니다.	위로곡: 다른 제국들을 진정시키는 효과가 있습니다.
생태학자: 생태학자는 자연의 수호자들입니다. 은하계를 개발하여 더럽히려는 종족들은 멸망해야 합니다.	건강 광선: 행성 위의 표본들을 납치합니다.
광신도: 광신도는 자신들의 믿음만이 유일한 진리라고 확신합니다. 자신들과 다른 생각을 가진 자들은 은하계에 존재할 가치가 없습니다.	종교의 난: 행성을 종교적으로 점령합니다.
외교관: 외교관은 협상가이며 해결사들입니다. 종족 간의 열린 대화만이 은하계에 평화를 가져다 줍니다.	정지 폭탄: 행성의 모든 다른 우주선과 포탑을 마비시킵니다.
과학자: 과학자는 논리적이며 계산적입니다. 은하계는 이해와 연구의 대상입니다.	중력 파장: 행성 위의 모든 구조물을 파괴시킵니다.
무역업자: 무역업자는 이익을 추구합니다. 그들에게 가장 중요한 것은 오로지 돈입니다.	자금 투입: 무역 진행상황을 급격히 진전시킵니다.
주술사: 주술사는 모든 생명이 하나로 연결되어 있다고 생각합니다. 우리 내면에도 우주가 존재합니다.	복귀 티켓: 고향 행성으로 돌아갑니다.
전사: 전사는 원하는 것을 가질 때 허락을 구하지 않습니다. 은하계는 강자만이 가질 수 있는 전리품입니다.	침략자 유인: 해적들을 유인해 행성을 공격하게 만듭니다.
방랑자: 방랑자는 모든 것들의 표본을 원합니다. 은하계는 넓고 그들은 그것을 모두 경험하길 원합니다.	없음 (방랑자는 우주 단계에서 게임을 시작할 경우의 초기 속성입니다.)
기사: 기사는 개인적인 이유가 아닌 대의를 위해 싸우는 명예로운 전사입니다. 약이 근절되어야만 은하계에 평화가 찾아옵니다.	미니우 소환: 당신을 도울 우주선을 소환합니다.

옵션

은하계 화면 또는 게임 내에서 왼쪽 하단에 있는 옵션 아이콘 을 클릭하여 옵션 메뉴로 이동할 수 있습니다.

알림: 세포 단계, 창조기, 은하계 화면에서는 망원경과 배제 옵션은 사용할 수 없습니다.

설정에 대한 내용은 게임 내의 Spore 안내를 참고하십시오.

스크린샷 및 동영상 캡처

게임 내 또는 Spore 창조기의 테스트 모드 내에서의 Spore 장면을 캡처할 수 있습니다. 게임 도중 스크린샷을 캡처하거나 게임 장면을 동영상으로 촬영할 수 있습니다.

스크린샷을 찍으려면 C를 누르십시오. 캡처한 .png 파일은 다음의 디렉토리에 저장됩니다: "내 문서(또는 "문서")\My Spore Creations\Pictures" 동영상을 촬영하려면 V를 눌러 녹화를 시작하고 다시 한 번 V를 눌러 촬영을 종료하십시오. 촬영한 동영상은 다음의 디렉토리에 저장됩니다: "내 문서(또는 "문서")\My Spore Creations\Movies"

● Spore 창조기에서의 촬영에 대한 자세한 정보는 22페이지의 '테스트 모드'를 참고하십시오.



창조물

창조력을 자극하고 Spore 유니버스를 놀라운 창조물들로 가득 채울 수 있는 도구는 2종류가 있습니다. Spore 창조기는 단순한 세포에서부터 놀라운 우주선까지 모든 것을 만들 수 있게 해줍니다. 플래너는 부족 마을, 도시, 우주 식민지 등을 원하는 대로 디자인할 수 있게 해줍니다.



SPORE 창조기

Spore 창조기는 세포에서 크리쳐, 우주선에 이르기까지 상상할 수 있는 모든 것들을 Spore 유니버스 안에 창조할 수 있는 도구입니다. Spore 창조기는 모두 인터페이스가 유사하지만, 각각 다른 점도 있습니다. 은하계 화면에서 원하는 창조기로 이동하거나, 게임 도중 해당 단계의 특정 창조기로 이동할 수 있습니다.

게임 도중 Spore 창조기 열기:

- 세포 또는 크리쳐 단계에서는 같은 종의 다른 구성원과 짝짓기를 합니다.
- 부족 단계에서는 부족 오두막 위로 포인터를 옮겨 부족 플래너로 이동합니다.
- 문명 단계에서는 시청 위로 포인터를 옮겨 도시 플래너로 이동합니다.
- 우주 단계에서는 식민지의 시청위로 포인터를 옮겨 식민지 플래너로 이동합니다.

또한 SPORE피디아에서도 모든 Spore 창조기로 이동할 수 있습니다. Spore 창조물을 클릭 하여 선택한 후 나타나는 창조기 버튼을 클릭하십시오.

아래의 크리쳐 창조기 화면 정보는 모든 Spore 창조기의 공통 요소를 나타냅니다.



- 1) 기간 카테고리
- 2) 옵션
- 3) SPORE피디아로 이동(52페이지)
- 4) 사용 가능한 예산
- 5) 생성 모드(12페이지)
- 6) 테스트 모드(22페이지)
- 7) 색칠 모드(14페이지)
- 8) 복장셋 미터
- 9) 건강 및 기 능력
- 10) 카메라 조작
- 11) 창조물 이름
- 12) 실행 취소/반복
- 13) 새 창조물 공유: 저장한 크리쳐를 SPORE 피디아에 공개합니다. (은하계 화면에서 Spore 창조기에 입장했을 때만 가능합니다.)
- 14) 저장 (은하계 화면에서 Spore 창조기에 입장했을 때만 가능합니다.)
- 15) 새 창조물로 시작 (은하계 화면에서 Spore 창조기에 입장했을 때만 가능합니다.)
- 16) 저장하지 않고 나가기
- 17) 저장 후 나가기

SPORE 창조기 카메라 조작법

카메라를 조작하는 것은 쉽습니다. 이 조작법은 Spore 창조기의 모든 세 가지 모드에서 동일합니다: 생성, 테스트, 색칠

인터페이스 버튼 사용하기:

📷 창조물 주변으로 카메라를 회전합니다. 🔍 줌을 확대하거나 축소합니다.

마우스 사용하기:

배경을 오른쪽 클릭한 후 드래그하여 카메라를 창조물 주변으로 회전시킵니다. SHIFT 키를 누른 상태로 마우스 휠을 스크롤하여 줌을 확대 및 축소합니다.

키보드 사용하기:

+와- 키로 줌을 확대 및 축소합니다. <와 >키로 카메라를 창조물 주변으로 회전시킵니다.

창조물 이름 정하기

창조물에 이름을 정하지 않으면 세상에 내보낼 수 없습니다.

1. 화면 중앙 하단에 있는 '이름 정하기' 텍스트상자를 클릭하십시오.
2. 팝업 창에 창조물의 새 이름을 입력하십시오.
3. 설명 란에 창조물의 업적을 포함한 짧은 소개문을 입력할 수 있습니다.
4. 태그 란에 콤마로 구분되는 1개 이상의 단어 태그를 입력하십시오.

이 태그들은 www.spore.com 또는 SPORE피디아에서 당신의 창조물을 검색할 때 도움을 주는 검색어가 됩니다.

5. 팝업 창을 닫으려면 아래 화살표를 클릭하십시오.

창조물 저장하기

어떤 모드(생성, 색칠, 테스트)에서도 창조물을 저장할 수 있습니다. 게임 도중 Spore 창조기에 입장한 경우에는 확인 아이콘 (👁) 을 클릭하여 창조물을 저장합니다. 또는, 저장 아이콘 (💾) 을 클릭하여 창조물을 저장한 후 계속 편집하거나, 저장 후 나가기 아이콘 (🏠) 을 클릭하여 창조물을 저장한 후 Spore피디아로 이동할 수 있습니다.

내 창조물 화면의 Spore피디아에 있는 저장된 창조물을 다시 불러오거나 다음의 경로에서 파일을 찾을 수 있습니다: "내 문서(또는 "문서")\My Spore Creations"

알림: 저장하기 전에 입 기관을 추가하고 이름을 정해야 합니다. 크리처는 먹어야 합니다.

다른 플레이어의 창조물을 편집한 경우에는 같은 이름으로 저장할 수 없습니다.

- 은하계 화면에서 Spore 창조기에 입장한 경우에는 퇴장하면 Spore피디아로 이동합니다. 당신의 새 창조물은 내 창조물 안에 있습니다.

생성 모드

생성 모드에서는 사용 가능한 기관 카테고리의 팔레트를 통해 기관을 추가하고 제거할 수 있습니다. 게임 도중 새 기관을 발견하거나 기관을 잠금해제할 수 있습니다. 이러한 기관들은 Spore 창조기를 통해 추가할 수 있습니다. 새 기관들은 기관 팔레트의 탭으로 지정된 해당 카테고리 내에 있습니다.

Spore 창조기 화면의 오른쪽 상단에는 창조물의 능력이 표시됩니다. 기관 위에 포인터를 올려 놓으면 해당 기관의 관련 능력을 보여줍니다.

알림: 건물 및 우주선은 능력이 없습니다.

- 기관의 비용 및 장점을 보려면 해당 기관에 마우스 포인터를 올려 놓으십시오.

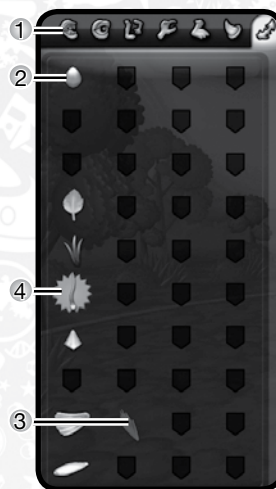
팁: 한 단계에서 창조물을 위한 결정은 다음 단계에 영향을 미칩니다. 예를 들면 크리처 단계에서 크리처에게 초식성의 입을 추가하면 당신의 크리처는 초식성 생물로 결정됩니다.

- 새 창조물로 시작하려면 CTRL + N을 누르십시오.

카메라 조작

회전 버튼을 사용하거나 편집대를 왼쪽 클릭한 상태로 드래그하면 카메라를 크리처 주변으로 회전시킵니다. +/-를 누르거나 SHIFT 키를 누른 상태로 마우스 휠을 스크롤하면 줌을 확대/축소 합니다.

몸통 선택



새 창조물 버튼 (📷) 을 클릭한 후 시작할 새 몸통을 선택하십시오. 어떠한 변경을 가하면 먼저 저장하라는 지시 문구가 나타납니다. 그 뒤 새로운 몸통 종류를 사용할 수 있습니다.

기관 팔레트

기관 카테고리(입, 눈, 세부, 기타)를 선택하려면 화면 왼쪽에 있는 기관 팔레트의 상단에서 해당 아이콘을 클릭하십시오.

- 1) 클릭하면 카테고리가 열립니다.
- 2) 사용 가능한 기관
- 3) 사용할 수 없는 기관(너무 비싸거나 복잡성이 높은 경우)
- 4) 새 기관

생성 모드를 선택하면 선택한 기관 카테고리가 화면의 왼쪽에 정렬됩니다. 카테고리별로 사용 가능한 기관은 상세히 표시되며, 사용할 수 없는 기관은 빈 방패 아이콘으로 표시됩니다. Spore 창조기의 최근 방문 시 이후에 새로 사용할 수 있게 된 기관은 강조 표시됩니다. 어떤 카테고리든지 사용할 수 있는 기관 중 가장 오른쪽에 있는 기관은 가장 좋고 비싼 기관입니다.

기관 추가하기

1. 팔레트에서 사용 가능한 기관을 클릭 후 드래그하여 창조물의 한 부위로 가져가십시오. 기관을 드래그하자마자 총 자금에서 비용이 감해집니다.
2. 창조물의 정 중앙에 기관을 배치하면 한 개의 기관만 추가됩니다. 중앙에서 벗어나게 배치하면 동일한 비용으로 두 개의 기관이 추가됩니다.
3. 선택한 지점에 기관을 배치하려면 마우스 버튼을 놓으십시오.
4. 기관이 추가되면 해당 기관에 따라 건강이나 능력 혹은 두 가지 다 변경됩니다.
5. 기관을 배치한 후에는 크기, 방향, 위치를 조정할 수 있습니다. 14페이지의 '기관 편집하기' 를 참고하십시오. 기관 배치를 취소하려면 팔레트로 다시 드래그하십시오. 기관을 추가하면 비용이 지출되며 창조물의 복잡성이 높아집니다.

예산

게임의 현재 목표에 부합하는 창조물을 디자인하는 것은 그 자체로도 하나의 재능이며 재미도 있습니다. 능력과 비용을 적절히 혼합하려면 SPORE 창조기의 모든 기관을 경험해 보아야 합니다.

알림: 창조물을 색칠하는 것은 어떠한 비용도 지출되지 않으므로 예산을 걱정할 필요가 없습니다.

- 단계를 진행하는 도중 SPORE 창조기에 입장하여 창조물을 자주 변경해야 할 때도 있습니다. 생성 모드 내에서는 언제든지 기관을 되팔아서 원금을 회수할 수 있습니다.

실수를 한 경우에는 언제든지 실행 취소를 할 수 있습니다.

- 17페이지의 '실행 취소/ 반복' 을 참고하십시오.

복잡성 미터

모든 Spore 창조기의 창조물에는 복잡성에 한계가 정해져 있습니다. 기관을 추가하면 복잡성이 높아지며 최대 복잡성을 초과하여 기관을 추가할 수 없습니다.

- 게임 단계에 따라 새 기관을 구입할 자금으로 DNA, Spore 머니, 기타 다른 통화가 사용 됩니다. 사용할 수 있는 자금의 양은 생성 모드의 기관 팔레트 하단에 표시됩니다.

기관 제거하기

1. 창조물에 있는 기관을 클릭 및 드래그하여 떼어내십시오.
또는 기관을 클릭한 후 BACKSPACE 또는 DELETE를 누르십시오.
2. 기관이 삭제됩니다. 기관의 비용만큼 자금이 늘어나며 그에 따라 창조물의 건강이나 능력, 또는 둘 다 변경됩니다.

기관 편집하기

창조물에 기관을 추가한 후에는 기관의 크기, 방향, 위치, 형태를 변경할 수 있습니다. 변경 방법에 익숙해지려면 Spore 창조기에서 기관 조작법을 직접 경험해 보십시오. 걱정할 필요 없습니다. 변경 사항은 언제든지 실행 취소할 수 있습니다. 17페이지의 '실행 취소/반복'을 참고하십시오.

- 기관을 편집하려면 해당 기관을 선택하십시오. 파란색 편집 핸들이 나타나면 편집할 수 있습니다.
- 조정 화살표를 클릭하고 드래그하여 잡아당기거나 밀면 그에 따라 기관의 높이, 넓이, 길이, 곡선 등이 변경됩니다.
- 위치 구제는 해당 기관의 방향을 나타냅니다. 방향을 변경하려면 위치 구제를 클릭 및 드래그하십시오.
- 회전 고리를 클릭하고 드래그하면 기관이 회전합니다.

기관 크기 조정

기관 전체의 크기를 변경하려면 해당 기관을 선택한 후 마우스 휠을 스크롤하거나 키보드의 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표를 누르십시오.

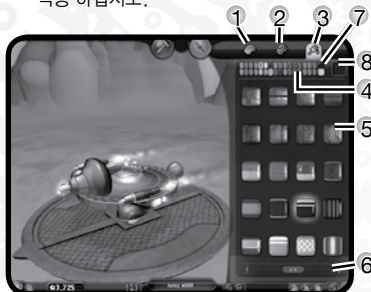
색칠 모드

색칠 모드에서는 색상, 텍스처, 테마 팔레트를 통해 개별 기관 또는 창조물 전체에 색을 입힐 수 있습니다. 색칠을 통해 창조물에 생명을 불어넣으십시오.

- 색칠 모드에 입장하려면 화면 상단에 있는 붓 아이콘을 클릭하십시오.

색칠 팔레트가 화면 오른쪽에 나타납니다.
세 가지 방법 중 하나를 사용해 색칠하십시오.

1. 스타일을 선택하십시오.
2. 색칠 모방 기능을 사용해 기존 창조물의 색칠 스타일을 복사하십시오.
3. 페인트브러시 모드를 통해 기본, 외피, 세부의 세 가지 레이어에 각각의 텍스처와 색상을 적용 하십시오.



- 1) 전체 스타일
- 2) 부분 스타일
- 3) 페인트브러시 모드
- 4) 사용 가능한 색상
- 5) 사용 가능한 스타일
- 6) 다른 스타일 보기
- 7) 레이어에 적용된 색상
(건물, 유닛, 우주선 생성기만 해당)
- 8) 레이어에 적용된 스타일
(건물, 유닛, 우주선 생성기만 해당)

전체 스타일 색칠하기

창조물 전체에 대한 색칠을 한 번에 끝낼 수 있습니다. 전체 스타일 탭에서 표시된 테마 중 하나를 클릭하여 창조물 전체에 적용할 수 있습니다.



- 1) 선택된 스타일
- 2) 더 많은 스타일을 보려면 클릭하십시오.
- 3) 스타일 복사

스타일 복사

당신의 창조물을 SPORE피디아에서 보았던 다른 창조물과 어울리도록 색칠할 수 있습니다.

스타일 복사 기능 사용하기:

1. 페인트브러시 모드 탭을 클릭하십시오.
2. 전체 스타일 팔레트의 스타일 복사 옵션을 클릭하여 SPORE피디아로 이동하십시오.
3. 복사하고자 하는 색칠 스타일을 가진 창조물을 선택한 후 확인 아이콘 (●) 을 클릭하십시오.
4. 색칠 모드로 돌아옵니다. 당신의 창조물에게 SPORE피디아에서 선택한 색칠 스타일이 적용 되어 있습니다.

레이어 색칠

부분 스타일 탭에서는 창조물의 개별 레이어에 색칠 테마와 색상을 적용할 수 있습니다. 레이어 별로 한 개의 색칠 테마와 한 개의 색상을 선택할 수 있습니다. 먼저 스타일을 고른 후 색상을 정하는 것이 좋습니다.



- 1) 편집 가능한 패턴 색상(두 가지 색상으로 표시되면 해당 패턴의 두 가지 색상을 선택할 수 있습니다.)
- 2) 현재 레이어에 테마를 적용하려면 클릭하십시오.
- 3) 적용된 테마의 색상을 변경하려면 클릭하십시오.
- 4) 더 많은 테마를 보려면 화살표를 클릭하십시오.
- 5) 스타일을 원래 색상으로 되돌립니다.

레이어 색칠하기:

일반적으로 창조물에는 기본 레이어, 외피 레이어, 세부 레이어의 세 가지 색칠 레이어가 있습니다. Spore 창조기에 따라 이 레이어들은 다른 이름을 가지고 있습니다.

기본 기본 레이어는 창조물의 전체적 스타일과 색상을 결정합니다.

외피 외피 레이어는 창조물의 기본 색상 위에 적용됩니다.

세부 세부 레이어는 스타일에 광범위하게 세부 패턴을 추가합니다.

1. 부분 스타일 탭을 클릭하십시오.
2. 색칠할 레이어를 클릭하십시오. 먼저 기본 레이어를 선택하십시오.
3. 선택된 레이어에 색칠할 부분 테마를 선택하십시오. 모든 테마를 보려면 화살표를 사용하십시오. 원하는 테마를 클릭하면 창조물에 적용됩니다.
4. 원할 경우, 표시된 팔레트에서 다른 색상을 선택하십시오. 색상을 클릭하고 있으면 선택된 색의 변형 색상으로 구성된 팔레트가 나타납니다. 원하는 변형 색상을 클릭하십시오.
5. 다른 두 가지 레이어(외피, 세부)에도 위의 과정을 반복하십시오.

페인트브러시 모드

페인트브러시 모드(세포 창조기 또는 크리처 창조기에서는 사용 불가)를 통해 창조물의 개별 부위에 특정 색상이나 패턴을 적용할 수 있습니다.



- 1) 편집 가능한 패턴 색상(두 가지 색상으로 표시 되면 해당 패턴의 두 가지 색상을 선택할 수 있습니다.)
- 2) 선택된 패턴
- 3) 선택된 패턴의 색상을 변경하려면 클릭하십시오.
- 4) 더 많은 패턴을 보려면 화살표를 클릭하십시오.
- 5) 스타일을 원래 색상으로 되돌립니다.

실행 취소/복원

Spore 창조기에서 실수를 한 경우에는 가장 최근의 변경 사항을 실행 취소할 수 있습니다.

변경 사항을 실행 취소하려면 Spore 창조기의 오른쪽 하단에 있는 왼쪽 방향의 화살표를 클릭하십시오.

최근 편집 내용을 반복하려면 오른쪽 방향의 화살표를 클릭하십시오.

창조물 공유하기

창조물을 Spore 유니버스에서 플레이어들과 공유할 수 있습니다. 친구에게 직접 창조물을 전송하거나 인터넷을 통해 www.spore.com의 Spore 커뮤니티에 공개할 수 있습니다.

또한 Spore 창조기에서 직접 공유할 수도 있습니다.


또한 Spore 창조기에서 캡처한 이미지와 동영상도 공유할 수도 있습니다.

SPORE.COM에 창조물 공개하기

창조물을 공개하기 전에 플레이어가 쉽게 검색할 수 있도록 창조물에 해당 태그를 입력하는 것이 좋습니다. 12페이지의 '창조물 이름 정하기'를 참고하십시오.

● 창조물을 생성한 아이템들을 모은 개인 Spore캐스트에 포함시키는 방법도 좋습니다.

자세한 정보는 54페이지의 'Spore캐스트'를 참고하십시오.

1. SPORE피디아에서 화면 왼쪽에 있는 '내 창조물'을 클릭하십시오.
2. 공개할 창조물을 선택하십시오.
3. 공개 아이콘  을 클릭하십시오.
4. 창조물이 www.spore.com 에 공개됩니다.

친구에게 메일로 창조물 보내기

전체 Spore 유니버스에 창조물을 공개하고 싶지 않다면, 특정 대상에게만 메일로 보낼 수 있습니다.

친구에게 창조물 전송하기:

1. 하드 드라이브에서 다음의 디렉토리로 이동하십시오:
1 "내 문서(또는 "문서")\My Spore Creation

알림: 위의 경로는 Windows에 기본 설치를 하였을 경우의 위치입니다.

기본 설치를 하지 않았을 경우의 경로는 다를 수 있습니다.


2. 메일로 보낼 창조물이 들어있는 카테고리를 선택하십시오.
3. 창조물의 .png 파일을 찾아 메일로 보내십시오.
4. 전송 받은 창조물을 설치하려면 .png 파일을 배경화면에 저장한 후 드래그 앤 드롭 방식으로 해당 Spore 창조기로 가져 가십시오.

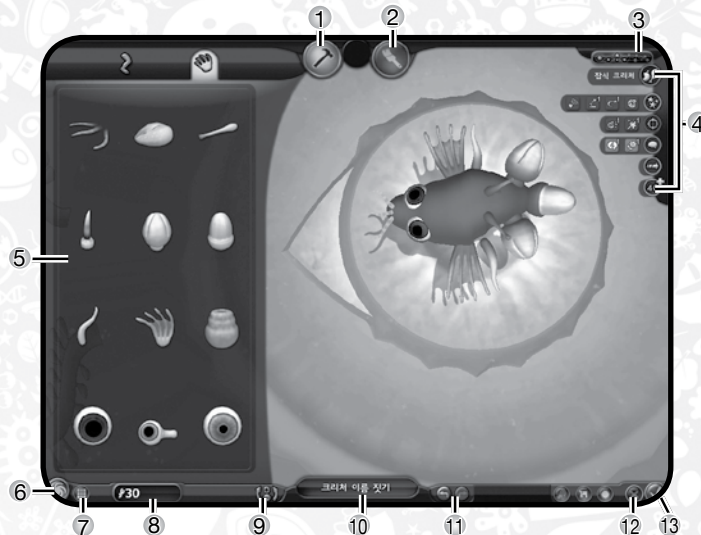
알림: 게임 내에서 창조물을 사용하려면 .png 파일을 위에 해당하는 디렉토리에 저장하십시오. 그 후 Spore를 실행하면 SPORE피디아의 모두 보기 탭에 해당 창조물이 들어 있습니다.



불러오기

세포 단계에서는 다른 세포 또는 운석 파편으로부터 기관을 수집할 수 있습니다. 식사를 통해 모든 DNA 포인트는 세포 창조기에서 세포의 능력을 추가해 주는 기관을 구입하는데 사용됩니다.

세포 단계에서는 언제든지 짝짓기 호출 버튼  을 사용해 배우자를 부를 수 있습니다. 호출을 하면 배우자가 응답을 합니다. 배우자에게 해업처 가십시오. 아름다운 구애 의식이 끝나면 알이 형성되며 세포 창조기로 이동합니다.



- | | |
|-----------------|-------------------------|
| 1) 생성 모드(12페이지) | 8) 현재 DNA 포인트 |
| 2) 색칠 모드(14페이지) | 9) 카메라 조작 |
| 3) 복잡성 미 | 10) 세포 이름 변경하기 |
| 4) 세포 능력 및 레벨 | 11) 실행 취소/반복 |
| 5) 사용할 수 있는 기관 | 12) 저장하지 않고 세포 창조기 닫기 |
| 6) 옵션 | 13) 세포를 저장한 후 세포 창조기 닫기 |
| 7) SPORE피디아 | |

세포에게 기관을 추가하면 새로운 능력을 얻거나 기존의 능력이 향상됩니다. 세포의 능력은 세포 창조기의 오른쪽 상단에 표시됩니다.

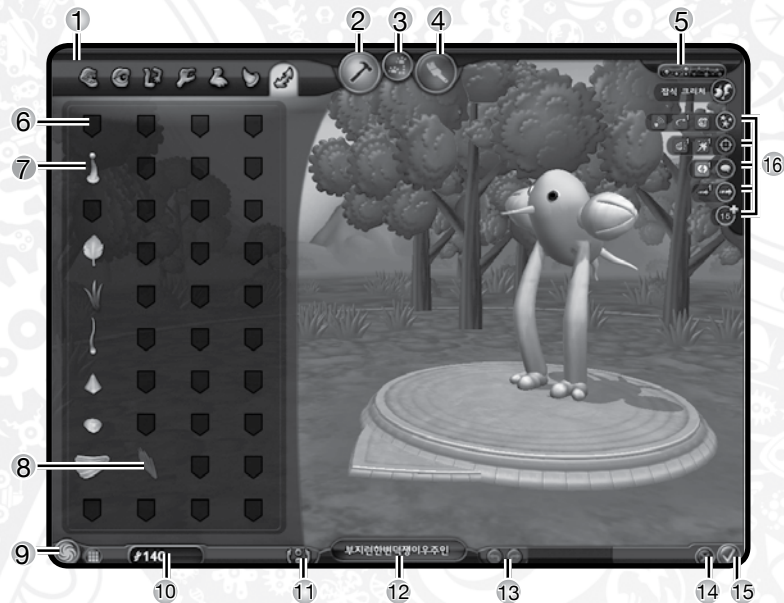
● 기관을 추가하기 전에 붉은색으로 표시되면 해당 위치에 배치할 수 없다는 의미입니다.

알림: 세포 창조기에서 사용할 수 있는 모든 기관(입, 눈, 무기, 기타)에 대한 자세한 정보는 게임 내의 Spore 안내를 참고하십시오.

식성

선택한 입의 종류는 크리처의 식성을 결정하며 향후 Spore 전개의 중요한 요소가 됩니다. 여과기관 입을 선택하면 크리처는 초식성이 되며 식물만 먹을 수 있습니다. 육식성 세포는 고기를 먹어야 하며, 잡식성 세포는 둘 다 먹을 수 있습니다.

크리처 창조기



- | | |
|---------------------------------|---------------------------|
| 1) 기관 메뉴 | 9) 옵션 |
| 2) 생성 모드(12페이지) | 10) 현재 DNA 포인트 |
| 3) 테스트 모드(22페이지) | 11) 카메라 조작(12페이지) |
| 4) 색칠 모드(14페이지) | 12) 크리처 이름 변경하기 |
| 5) 복잡성 미터 | 13) 실행 취소/복원 |
| 6) 사용 가능한 기관 | 14) 저장하지 않고 크리처 창조기 닫기 |
| 7) 잠겨 있는 기관(발견하지 못한 기관) | 15) 크리처를 저장한 후 크리처 창조기 닫기 |
| 8) 사용할 수 없는 기관(비용 한계 또는 복잡성 한계) | 16) 크리처 능력 및 레벨 |

알림: 이제 막 상륙했다면 웅덩이에서 도움을 주었던 섬모와 편모를 떼어내고 해안을 오를 수 있는 튼튼한 두 다리를 달아야 합니다. 그러나 초반의 크리처 창조기는 위 그림에 있는 모든 요소를 갖추고 있지 않습니다.

- 은하계 화면을 통해 크리처 단계에서부터 새로 시작한 경우에는 곧바로 Spore 창조기에 입장합니다. SPORE피디아에서 '새로 만들기'를 클릭하십시오.
- 크리처 창조기의 다른 팁을 보려면 게임 내의 Spore 안내를 참고하십시오.

기관 카테고리

크리처 창조기의 기관 팔레트에는 방대한 양의 기관이 있는 카테고리가 여러 개 있습니다.

- 기관 카테고리를 보려면, 해머 아이콘을 클릭하여 생성 모드를 여십시오. 왼쪽 상단에 있는 각 아이콘에 포인터를 가져가면 다양한 기관 카테고리를 볼 수 있습니다.
- 각 기관은 다양한 능력을 추가하거나 향상시킵니다. 해당 기관이 영향을 미치는 능력을 보려면 기관 위에 포인터를 가져가십시오.

팔다리

팔다리를 적절한 위치에 배치하려면 몸통의 위치를 변경해야 할 때가 있습니다. 크리처가 바라보는 방향을 변경해 가며 관절의 위치를 조정하고 크리처의 옆면을 보면서 팔다리의 높낮이를 조정하십시오.

- 은관절의 크기를 조절하려면 관절을 클릭한 후 마우스 휠을 스크롤하십시오.

손과 발

각 팔다리에는 손이나 발이 달려 있지만 필요한 경우 다른 것으로 대체할 수 있습니다. 팔이나 다리의 끝에만 손이나 발을 부착할 수 있습니다.

- 손이나 발을 대체하려면 크리처의 팔다리에서 아이템을 떼어내십시오. 기관이 제거되면 DNA 포인트가 증가합니다. 그 후 원하는 손이나 발을 추가할 수 있습니다.

척추 형태 변경하기

크리처 창조기에서는 척추의 크기, 형태, 각도를 조정할 수 있습니다. 크리처의 척추에 있는 척추골을 드러나게 하려면 몸통을 클릭하십시오. 척추의 양 끝에 크기 변경 핸들이 나타납니다.

길이 변경

- 척추골을 늘려 몸통을 길게 하려면 척추가 향하고 있는 방향으로 핸들을 클릭 및 드래그하십시오. 핸들을 반대 방향으로 드래그하여 몸통을 짧게 만들 수도 있습니다.

알림: 몸통을 너무 짧게 만들어 기관에 걸리면 원래의 몸통 길이로 돌아갑니다. 팔다리를 가진 상태에서 척추를 짧게 하려면 팔다리가 붉은색으로 변하기 전에 멈추어야 합니다.

몸통 구부리기

- 몸통의 끝을 구부리려면 척추 끝의 핸들을 클릭하여 드래그하십시오.
- 척추를 구부리려면 각각의 척추골을 클릭하여 드래그하십시오. 한 번에 하나씩 조금씩 조정하십시오.

기관 및 몸통의 크기 변경

마우스 휠을 이용해 몸통의 어떤 기관이든 자유롭게 크기를 조정할 수 있습니다. 기관을 선택한 후 마우스 휠을 스크롤하여 크기를 늘리거나 줄이십시오.

- 몸통의 크기를 변경하려면, 몸통의 두께를 조절할 부위의 척추골에 포인터를 가져간 후 마우스 휠을 스크롤하거나 키보드위 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표를 누르십시오. 척추골 주변의 몸통의 두께가 변경됩니다.

추가 생성 기능

추가 기관 핸들

크리처에게 기관을 부착한 후 해당 기관을 선택하고 TAB 키를 누르고 있으면 추가 기관 핸들이 나타납니다. 추가 기관 핸들을 사용해 각 기관의 배치를 세부적으로 조정할 수 있습니다.

기관 복사하기

창조물에 있는 기존의 기관을 복사하려면, 해당 기관을 선택한 후 ALT 키를 누르십시오. 총 자금에서 해당 기관의 비용만큼 감해집니다.

- 기관이 창조물의 중앙에 있는 경우에는, 해당 기관을 드래그하여 중앙에서 분리하면 몸통 반대편에 똑같은 기관이 생성됩니다. 이러한 형태의 복제는 비용이 소모되지 않습니다.

추가 팔다리 조작법

- 팔다리의 마디를 제거하려면, CTRL 키를 누른 상태에서 관절 사이를 클릭하십시오. 어깨나 골반은 제거할 수 없습니다.
- 크리처의 몸 통에 있는 팔다리 관절에 새로운 팔다리를 연결하려면, CTRL 키를 누른 상태로 추가할 팔다리를 드래그하십시오.

테스트 모드



- 1) 테스트 모드 입장
- 2) 이미지 뷰어
- 3) 이미지 촬영
- 4) 움직이는 아바타 생성
- 5) 동영상 촬영
- 6) 애니메이션 재생
- 7) 배경 변경
- 8) 새끼 보기
- 9) 카메라 조작
- 10) 크리처의 동작을 보려면 애니메이션 버튼을 클릭하십시오.

테스트 모드에서는 크리처 창조기를 나가기 전에 크리처의 동작을 미리 볼 수 있습니다. 크리처로 하여금 포즈, 재주 넘기, 유혹, 웃음, 슬픔 등의 모든 새로운 동작을 선보이게 만드십시오.

● 테스트 모드에 입장하려면, Spore 창조기의 상단에 있는 발자국 아이콘 을 클릭하십시오.

이동

테스트 모드 원 내에서 크리처를 돌아다니게 하려면, 원하는 지점을 클릭하십시오. 크리처가 해당 지점으로 걸어갑니다.

- 크리처를 달리게 하려면 원하는 지점을 더블클릭하십시오.
- 크리처의 주의를 끌려면 호루라기 아이콘을 클릭하십시오.

애니메이션 재생

동작 아이콘을 클릭하면 동작 옵션이 나타납니다. 애니메이션 패널 안에는 행동, 춤, 응답, 기분 애니메이션이 있습니다.

배경

필요한 경우 현재의 배경을 변경할 수 있습니다. 배경 아이콘 을 클릭하면 테스트 영역에 여러 가지 배경이 나타납니다.

● 검은색 배경을 선택하면 크리처가 공허한 검은 공간 위에 표시됩니다.

이 배경을 사용해 크리처의 클로즈업 이미지를 촬영할 수 있습니다.

새끼

새끼들을 보려면, 새끼 아이콘 을 클릭하십시오. 어린 크리처들은 동작을 흉내내며 종종 실수도 합니다. 언제든지 세 마리까지 새끼들을 소환할 수 있습니다.

● 새끼들을 사라지게 하려면 새끼 아이콘을 한번 더 클릭하십시오.

이미지

● 크리처의 사진을 찍을 수 있습니다. 아이콘을 클릭하십시오.

플레이어가 터지던 이미지는 다음의 경로에 저장됩니다: "내 문서(또는 "문서")\My Spore Creations\Pictures" Changing Picture Resolution

이미지 해상도 변경하기

캡처할 이미지의 해상도를 변경할 수 있습니다. 설정 메뉴에서 작음, 중간, 큼의 해상도를 변경하십시오.

이미지 관리하기

이미지를 저장한 후에는 이미지 뷰어를 통해 관리할 수 있습니다. Managing Photos 이미지 뷰어를 열면 촬영한 이미지의 미리 보기 이미지가 있습니다.

● 다른 미리 보기 이미지를 보려면 이미지 뷰어 하단의 화살표 버튼을 클릭하십시오.

● 이미지를 메일로 전송하려면 해당 이미지를 클릭하십시오.

이미지 뷰어는 최대 99장의 이미지까지 보여줍니다. 이 한계에 도달하면 캡처한 이미지를 다른 디렉토리에 저장하거나 삭제하여 공간을 확보하십시오.

모든 이미지를 보관하거나 삭제하려면 클릭하십시오.

● '모두 보관하기' 를 클릭하면 이미지들을 pictures 디렉토리 내의 backup 디렉토리로 옮깁니다.

엽서

친구에게 Spore 엽서를 보내십시오! 이미지 뷰어에서 직접 친구에게 이미지 엽서를 보낼 수 있습니다.

이미지 엽서 보내기:

1. 이미지 뷰어에서 메일로 보낼 이미지를 클릭하십시오.
2. 당신과 상대방의 이메일 주소를 입력하십시오.
3. 엽서에 메시지를 입력하십시오.
4. 메일을 보내려면 봉투 아이콘을 클릭하십시오.
5. 개별 이미지를 삭제하려면 휴지통 아이콘 을 클릭하십시오.
6. Backup 디렉토리에 이미지를 보관하려면 디스크 아이콘 을 클릭하십시오.

동영상 만들기

테스트 영역에서 움직이는 크리처의 동영상을 캡처할 수 있습니다. 이 동영상은 컴퓨터에 저장됩니다.

● 녹화를 시작하려면 클릭하십시오. 크리처가 수행할 동작을 선택하십시오.

다시 한 번 클릭하면 촬영을 종료합니다.

● 동영상의 최대 길이는 2분까지 가능합니다.

촬영을 종료하면 동영상은 다음의 디렉토리에 저장됩니다: "내 문서(또는 "문서")\My Spore Creations\Movies"

동영상 크기 변경하기

게임 내 설정 화면에서 동영상의 해상도를 조정할 수 있습니다.

알림: 해상도가 높을수록 더 많은 디스크 공간을 차지합니다.

YOUTUBE에 동영상 올리기

컴퓨터에 동영상이 저장된 후에는 '업로드' 를 클릭하여 즉시 YouTube에 업로드할 수 있습니다.

알림: 업로드 기능을 사용하려면 Spore에 등록된 사용자여야 하며 YouTube계정으로 로그인해야 합니다.

움직이는 아바타

움직이는 크리처의 애니메이션을 캡처하여 컴퓨터에 저장할 수 있습니다. 이 .gif 파일을 움직이는 아바타로서 웹사이트에 게시할 수 있습니다.

- 크리처의 애니메이션을 디스크에 저장하려면 클릭하십시오.
- 움직이는 아바타는 다음의 디렉토리에 저장됩니다: "내 문서(또는 "문서") \My Spore Creations\ AnimatedAvatars"

옷가게

부족 단계 이상으로 진행하면 크리처들은 벌거벗은 채로 돌아다니는 것에 만족하지 않습니다. 부족, 도시, 식민지 옷가게로 이동하여 크리처를 위한 완벽한 의상을 만드십시오.

- 게임 내에서 크리처에게 옷을 입히려면, 플래너 화면의 옷가게 탭을 클릭하여 현재 단계의 옷가게로 이동한 후 부족민 또는 시민의 아래에 있는 편집 버튼을 클릭하십시오.
- 부족 단계에서 부족 플래너로 이동하려면 부족 오두막 위로 포인터를 가져가십시오.
- 문명 단계에서 도시 플래너로 이동하려면 시청 위로 포인터를 가져가십시오.
- 우주 단계에서 식민지 플래너로 이동하려면 식민지의 시청 위로 포인터를 가져가십시오.

옷가게 편집 모드

생성 모드에서는 크리처에게 의상의 일부를 추가하거나 제거할 수 있습니다. 의상에 마우스를 가져가면 해당 의상이 공격, 방어 등에 미치는 영향을 알 수 있습니다. 예를 들어 일부 상의 의상은 주머니를 가지고 있어 수집이 용이합니다.

의상을 추가하려면, 의상을 클릭 및 드래그하여 크리처의 해당 부위로 가져가십시오. 자세한 정보는 26페이지의 '부품 추가하기'를 참고하십시오.

색칠 모드에서는 새로운 의상에 전체 테마 또는 부분 테마를 적용할 수 있습니다.

의상 복잡성 예산

의상에 추가된 아이템이 많을수록 복잡성 미터가 증가합니다. 복잡성 미터는 화면 오른쪽 상단에 표시되며 부족 의상의 전체 복잡성을 나타냅니다. 복잡성 한계를 초과할 수 없습니다.

건물 생성기

문명 단계에서는 도시 플래너를 통해 기간시설과 유닛을 생성하여 도시를 확장함으로써 제국으로 성장하십시오. 도시의 힘과 영향력을 상징하는 다양한 건물과 속도, 공격력, 건강 면에서 균형을 갖춘 다양한 유닛들을 생산하십시오.

도시 플래너로 건물 및 유닛을 생산하고 구입하는 것뿐만 아니라, 도시 장식물 배치, 도시 테마음악 작성, 도시 옷가게 이동, 도시 전경 디자인 등을 할 수 있습니다.
자세한 내용은 27페이지의 도시 플래너를 참고하십시오.

건물 생성기는 도시에 호화로운 시청과 새 건물들을 지을 수 있게 해줍니다. 각 건물 종류에 따라 기능은 정해져 있지만, 그 크기, 형태 색상은 임의로 정할 수 있습니다. 건물을 저장하려면 새 가지의 건물 블록과 이름이 있어야 합니다.

- 건물 창조기를 열려면 시청을 클릭하십시오.
- 다음의 카테고리에 해당하는 건물을 지을 수 있습니다: 시청, 주택, 오락 건물, 공장. 보다 자세한 정보는 28페이지의 '도시 배치'를 참고하십시오.

시청 모든 도시에 시청이 필요합니다. 시청은 도시의 중심지이며, 시청이 무너지면 도시 전체가 붕괴됩니다.

건물 생성 모드

건물 창조기를 열면 생성 모드에서 시작하며 이곳에서 건물에 새 블록을 추가할 수 있습니다. 화면의 왼쪽 상단에 있는 아이콘을 선택하여 다음의 카테고리에 해당하는 블록을 열 수 있습니다: 지붕, 몸체, 연결부, 창문, 문, 세부, 기능

알림: 건물의 높이와 넓이에는 한계가 있습니다.

블록

건물에 블록을 추가한 후에는 핸들을 사용하여 편집할 수 있습니다. 블록을 클릭하면 핸들이 나타납니다.

- 블록을 제거하려면, 해당 블록을 선택한 후 DELETE 또는 BACKSPACE를 누르십시오. 또는 블록을 클릭 및 드래그하여 건물에서 떼어내십시오. 블록을 쌓거나 교차시킬 수도 있습니다. 블록을 교차시키려면 하나의 블록을 다른 블록으로 드래그하십시오. 완벽히 일치하도록 드래그하면 자동으로 블록이 쌓입니다.

스냅

창문과 문은 스냅 기능을 가지고 있습니다. 하나의 창문과 문을 배치하면 다음에 배치하는 창문과 문은 자동으로 정렬됩니다. 자동 배치된 창문과 문의 위치가 마음에 들지 않으면, 원하는 지점으로 이동시키면 됩니다.

방향 배치

부품을 배치한 후에는 특정 축으로 이동시킬 수 있습니다.

- 부품을 수직으로 이동하려면, CTRL 키를 누른 상태로 부품을 클릭한 후 재배치하십시오.
- 부품을 수평으로 이동하려면, SHIFT 키를 누른 상태로 부품을 클릭한 후 재배치하십시오.

추가 부품 핸들

블록 부품을 건물에 배치한 후, 추가 부품 핸들을 사용할 수 있습니다.

- 추가 핸들을 사용하려면 부품을 클릭한 후 TAB 키를 누르십시오.
- 이 핸들을 사용하여 블록 배치를 세부적으로 조정할 수 있습니다.

알림: 몸체와 지붕 부품에는 고급 부품 핸들이 없습니다.

블록 복사하기

ALT 키를 사용하여 부품을 복사할 수 있습니다. 21페이지의 '기관 복사하기'를 참고하십시오.

복잡성 및 예산

블록을 추가하면 블록 포인트가 소모되며 건물의 복잡성이 추가됩니다. 블록 포인트가 부족하면 다른 블록을 제거하기 전에는 더 이상 블록을 추가할 수 없습니다.

오른쪽 상단에 건물의 복잡성 미터가 있습니다. 블록을 추가하면 복잡성이 증가합니다. 대단히 복잡한 건물에는 블록을 추가할 수 없습니다

건물 및 유닛 색칠 모드

색칠 모드에서 건물에 색상과 스타일을 적용하여 원하는 대로 꾸밀 수 있습니다. 색칠에 관한 일반적인 내용은 14페이지의 '색칠 모드'를 참고하십시오.

화면 왼쪽 상단에 있는 아이콘은 건물 색칠을 위한 다양한 카테고리를 제공합니다:

전체 스타일 건물에 적용할 스타일을 클릭하면 건물 전체에 적용됩니다.

부분 스타일 개별 건물 레이아웃을 원하는 대로 색칠할 수 있습니다.

16페이지의 '레이어 색칠하기'를 참고하십시오.

페인트브러시 모드 이 모드를 통해 개별 건물 블록의 색상과 텍스처를 편집할 수 있습니다.

17페이지의 '페인트브러시 모드'를 참고하십시오.

- 실수를 한 경우에는 오른쪽 하단에 있는 실행 취소 버튼을 클릭하여 정정하십시오. SPORE 피다이를 통해 다른 창조물에 적용된 색칠 스타일과 패턴을 건물에 적용할 수 있습니다. 예를 들어, 건물을 이미 생성한 유닛과 유사하게 색칠할 수 있습니다.

15페이지의 '색칠 모방'을 참고하십시오.

다수의 부품 또는 영역 색칠하기

각 블록은 몇 개의 영역으로 구성되어 있습니다. CTRL 및 SHIFT 키를 이용하여 색칠 영역을 조정할 수 있습니다. SHIFT 포인터로 지정된 블록의 모든 영역을 색칠합니다.

CTRL 여러 개의 블록에 있는 영역을 색칠합니다. 여기에는 2가지 옵션이 있습니다:

- 모든 블록의 동일한 영역을 색칠하려면, 1을 누르십시오. 그 후, CTRL 키를 누른 상태로 색칠하고자 하는 블록 영역에 포인터를 가져가십시오.
- 모든 동일한 블록의 동일한 영역을 색칠하려면, 2를 누르십시오. 그 후, CTRL 키를 누른

상태로 색칠하고자 하는 블록 영역에 포인터를 가져가십시오.

스포이드

스포이드를 사용하여 건물의 다른 부품에 있는 색상, 텍스처, 패턴을 선택할 수 있습니다. 다음의 방법으로 스포이드 기능을 사용하여 색상, 텍스처를 선택하십시오.

색상만 선택 3을 누른 후, ALT 키를 누른 상태로 블록을 선택하십시오.

텍스처만 선택 4를 누른 후, ALT 키를 누른 상태로 블록을 선택하십시오.

색상과 텍스처 선택 5를 누른 후, ALT 키를 누른 상태로 블록을 선택하십시오.

유닛 생성기

유닛 생성기로 목표를 달성하는데 필요한 새 유닛을 만드십시오. 문명 단계에서는 지상, 해양, 비행 유닛(44페이지 참조 β 페이지 변동 시 수정 필요)을 생성할 수 있으며, 우주 단계에서는 식민지 유닛과 우주선(46페이지 참조)을 생성할 수 있습니다.

알림: 식민지 유닛은 식민지를 건설하면 자동으로 나타납니다. 각 행성에서 유닛을 직접 생성하거나 편집할 수 있습니다.

지상, 해양, 공중 유닛

● 게임 도중 유닛 생성기를 열려면 시청을 클릭하십시오.

문명 단계를 시작하면 첫 번째 유닛을 생성할 수 있도록 수정된 블록 포인트 예산이 주어집니다. 경제적, 군사적, 종교적 목적 중 하나를 가진 지상, 해양, 비행 유닛을 각각 생성할 수 있습니다.

알림: 문명 단계의 시작 시부터 비행 유닛을 만들 수 없습니다. 다른 도시들을 점령하면 다른 종류의 유닛을 생성할 수 있습니다.

부품 추가하기

유닛에 새 부품 추가하기:

유닛에 부품을 추가하는 것은 크리처에게 기관을 추가하는 방법(13페이지 참조 β 페이지 변동 시 수정 필요)과 같습니다. 두 개의 부품은 교차 가능합니다. 몸체와 조종실 부품은 자동으로 유닛의 중앙에 정렬합니다.

알림: 유닛의 높이와 넓이에는 한계가 있습니다.

● 유닛 전체를 이동시키려면, SHIFT 키를 누른 상태로 마우스를 움직이십시오.

● 부품을 제거하는 법은 14페이지의 '기관 제거하기'를 참고하십시오.

● ALT 키를 사용하여 부품을 복사하거나, TAB 키를 사용하여 추가 부품 핸들을 이용할 수 있습니다.

● 21페이지의 '추가 생성 기능'을 참고하십시오.

우주선

우주선을 생성하는 법은 지상, 해양, 비행 유닛을 생성하는 법과 동일합니다. 우주선 생성기의 부품 팔레트 카테고리는 몸체, 조종실, 우주, 육, 해, 공, 무기, 효과, 세부이 있습니다. 모든 카테고리는 우주 여행을 지원하는 부품으로 구성된 '우주'를 제외하고는 유닛 생성기에도 동일합니다.

유닛 색칠하기

색칠 모드를 통해 유닛에 색상과 텍스처를 적용할 수 있습니다.

● 색칠 모드를 열려면 화면 상단에 있는 붓 아이콘을 클릭하십시오.

● 색상을 선택하기 전에 스타일을 고르는 것이 좋습니다. 유닛을 색칠하는 방법에는 세 가지가 있습니다:

전체 스타일, 부분 스타일, 페인트브러시 모드, 25페이지의 '건물 및 유닛 색칠 모드'를 참고하십시오.

특정 색상 및 패턴으로 색칠하는 법에 대해서는 17페이지의 '페인트브러시 모드'를 참고하십시오.



플래너

Spore 창조기는 행성을 채울 요소들을 만들 수 있게 해주지만, 플래너는 부족, 도시, 우주 식민지를 원하는 대로 디자인할 수 있게 해줍니다.

부족 플래너

부족 플래너는 일종의 상점으로 이곳에서 마을을 개발하고 부족에게 새로운 능력을 부여해 주는 도구를 구입할 수 있습니다.



부족 플래너를 통해 부족 마을에 도구를 추가함으로써 부족민의 능력을 향상시킬 수 있습니다. 또한 타고난 재주를 향상시켜 주는 멋진 장신구로 부족민의 외관을 꾸밀 수도 있습니다.

부족 도구하기

사용 가능한 도구를 보려면 부족 플래너의 왼쪽 상단에 있는 도구 아이콘을 클릭하십시오. 부족 도구에는 세 종류가 있습니다: 음식 및 치료, 악기, 무기

부족 단계 초반부터 모든 도구를 사용할 수 있는 것은 아닙니다. 당신에게 없는 도구를 사용하는 이웃 부족과 동맹을 맺거나 그들을 물리치면, 해당 도구를 부족 플래너에서 구입할 수 있습니다.

● 부족에게 도구를 추가하려면, 팔레트에서 해당 도구를 클릭 및 드래그하여 부족 마을의 배치 가능한 지점에 가져가십시오. 회전 핸들을 사용하여 재배치할 수 있습니다.

다른 부족의 습격으로 도구가 망가질 수 있습니다. 수리하려면 부족민을 선택한 후 망가진 도구를 오른쪽 클릭하십시오. 선택된 부족민이 도구를 수리합니다.

도시 플래너

문명 단계를 시작하면 도시를 건설해서 시청을 보호하고 생산과 행복도를 계속해서 늘려야 합니다. 도시 플래너를 사용해 주택, 공장, 오락 건물을 짓고 도시 주변에 방어 시설을 세울 수 있습니다.

● 도시 플래너에 입장하려면 시청에 포인터를 가져간 후 도시 플래너 버튼을 클릭하십시오.

도시 배치

각 도시의 배치는 시민들의 행복도와 생산력에 영향을 미칩니다. 도시를 계획하는 것은 각각 다른 종류의 건물들을 어떻게 배치하느냐와 관련이 있습니다. 다른 종류의 건물을 나란히 배치하면 생산력이 높아지기도 하지만, 행복도가 감소될 수도 있습니다.

● 새 건물을 추가하면, 도시 플래너 화면에 연결선이 나타나 표시됩니다.

알림: 시민들의 행복도에 주의하십시오. 불행한 시민은 자금을 적게 생산하며 폭동을 일으킬 수 있습니다. 또한 불행한 도시는 종교적 공격에 약합니다.

주택 주택을 오락 건물과 공장에 연결하면 도시의 전체적인 생산력과 행복도가 증가합니다.

시청은 도시 통계에서 주택으로 간주됩니다.

오락 건물 행복도를 증가시키지만 너무 많으면 생산력이 낮아집니다.

공장 생산력이 높아지지만 행복도가 낮아집니다.

포탑 공격으로부터 도시를 방어합니다. 도시 성벽에 설치된 포탑은 전쟁 중인 국가로부터 접근하는 유닛에 대해 자동으로 공격합니다.

● 도시를 방어하기 위해 유닛을 사용할 수도 있습니다. 유닛은 주변의 활동에 자동으로 반응합니다. 44페이지의 '유닛 편성하기'를 참고하십시오.

장식물 행복도나 생산력에 영향을 미치지 않습니다.

Spore 머니 예산

건물과 유닛은 문명 단계의 통화인 Spore 머니로 구입할 수 있습니다. 도시에 새로운 건물과 유닛을 가하려면 고정적으로 Spore 머니를 발생시켜야 합니다. 수입원이 생기면 건물과 유닛을 구입하고 향상시킬 수 있습니다.

● 도시 플래너에서 사용 가능한 Spore 머니는 왼쪽 하단에 표시됩니다.

이 수치에 포인터를 가져가면 국가의 총 분당 생산물을 알 수 있습니다.

● 수입은 스파이스 유전 차지, 무역, 도시 내 공장 생산으로 발생합니다.

도시 옷가게

도시 플래너에서 시민들의 외관을 돋보이게 하는 의상을 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 24 페이지의 '옷가게'를 참고하십시오.

국가 테마 음악

도시 플래너를 통해 도시를 위한 테마 음악을 작성할 수 있습니다. 화면에 도시가 표시하면 국가 테마 음악을 들을 수 있습니다. 다른 도시를 점령하면 그들은 싫든 좋든 당신의 국가 테마 음악을 연주합니다.

테마 음악 작곡 화면에서 박자, 테마, 환경음을 지정할 수 있습니다. 또한 각 부분의 재생 볼륨을 지정해 직접 믹스를 만들 수도 있습니다.

● 환경음은 행성 어느 곳이든지 배경음으로 재생됩니다.

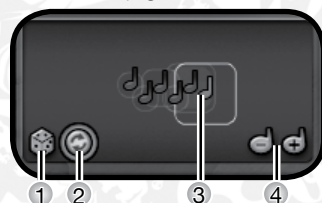
하지만, 도시 테마 음악은 행성 환경음보다 우선하여 재생됩니다.

● 테마 음악 작곡 화면의 패널은 값을 지정할 수 있도록 구성되어 있습니다.

음악, 테마, 환경음, 저장, 불러오기, 테마 음악 공유에 대한 자세한 정보는 게임 내 Spore 안내를 참고하십시오.

● Spore피디아에서 도시 테마 음악을 불러올 수도 있습니다.

멜로디 작성하기



- 1) 무작위 멜로디
- 2) 자동 재생 켜기/끄기
- 3) 음계를 조정하려면 클릭 및 드래그, 음표 길이를 조정하려면 마우스 휠 스크롤
- 4) 음표 추가/제거

무작위 멜로디를 변경하거나 임의로 새 곡을 작성할 수 있습니다. 음악의 빠대를 만든 후 악보 내의 음표를 움직여 음계를 조정할 수 있으며, 필요한 경우 음표를 추가하거나 삭제할 수 있습니다.

● 음표 길이를 변경하려면, 음표에 포인터를 가져간 후 마우스 휠을 스크롤하거나 위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표를 누르십시오.

● 음악을 재생하려면, 멜로디 작곡 패널의 배경을 클릭하십시오.

도시 관찰하기

게임을 진행하는 동안 각각의 도시 내에 어떠한 일이 벌어지는지 주의를 기울여야 합니다. 예를 들어, 불행한 도시일수록 종교적 공격에 더 취약합니다. 또한 불행한 도시는 시민들의 불만이 많아져 생산 파업으로 이어질 수 있습니다.

● 도시 플래너에서 도시의 통계를 볼 수 있습니다.

어떠한 도시에 중요한 사건이 일어나면, 게임 화면 왼쪽에 있는 이벤트 기록에 표시됩니다. 행성의 다른 지역에서 벌어지는 사건들을 놓치지 않으려면 이 공지사항을 읽어 보십시오.

식민지 플래너

식민지를 계획하는 것은 문명 단계에서 도시를 건설하는 것과 유사합니다. 식민지 플래너의 사용법은 도시 플래너의 사용법과 동일하며, 식민지에 주택, 공장, 오락 건물, 방어 시설을 추가하여 행성을 점령할 수 있게 해줍니다. 하지만, 우주 단계의 식민지는 스파이스를 생산하고 판매하여 Spore 머니를 벌어들입니다. 또한 식민지들은 행성의 개발 점수에 따라 배치할 수 있는 건물의 수가 정해져 있습니다.





세포 단계

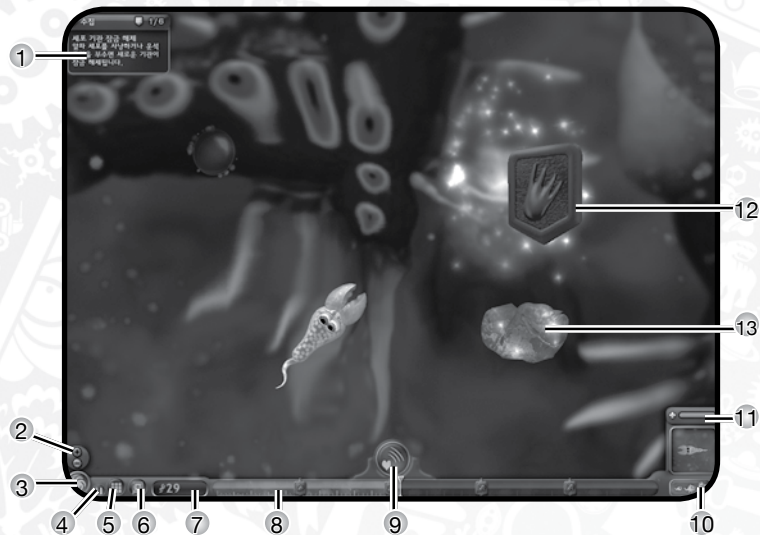
세포 단계에서는 단순한 세포로서 삶을 시작해 육지에 오를 만큼 성장할 때까지 진화 과정을 거쳐야 합니다. 단계를 진행하고 완료하는 것에 대해서는 게임 내의 Spore 안내를 참고하십시오.

● 세포 단계의 조작법은 31페이지를 참고하십시오.

상록하기:

1. 식물이나 다른 세포를 먹어 DNA를 모으고 세포를 성장시키십시오.
2. 다른 세포와 운석 조각으로부터 기관을 수집하십시오.
3. 세포를 진화시키려면, 세포 창조기에서 DNA 포인트를 소비하여 새 기관을 구입하십시오.

세포 단계 화면



- | | |
|-------------|---------------|
| 1) 임무 목록 | 7) DNA |
| 2) 줌 확대/축소 | 8) 진행상태 바 |
| 3) 옵션 | 9) 짝짓기 상태 부르기 |
| 4) 게임 일시 정지 | 10) 연대기 |
| 5) SPORE피디아 | 11) 건강 미터 |
| 6) 내 수집품 | 12) 기관 |
| | 13) 운석 파편 |

당신의 세포는 세포 단계 화면의 중앙에 표시됩니다. 주변에는 초식성 세포의 경우에는 먹을 수 있는 녹색 식물 덩어리, 육식성 세포의 경우에는 피하거나 잡아먹어야 할 다른 세포들, 수집할 기관, 기타 피해할 할 원시 물질 등이 있습니다.

세포 조작법

세포 단계에서는 연약한 세포가 격류에 휘말릴 수도 있습니다. 대상을 향해 다가가거나 멀어지기 위해 헤엄쳐 다니는 것은 연습이 필요합니다. 대상의 현재 위치보다는 대상이 흘러가고 있는 방향에 유의해야 합니다.

- 세포가 다른 방향을 보게 하려면, 화면 상의 새로운 지점을 클릭하십시오. 세포가 해당 위치로 방향을 바꿉니다.
- 한 방향으로 계속 헤엄쳐 가려면, 화면을 클릭한 채로 누르고 계속십시오.

조작법

행동	키보드/마우스
이동	마우스 왼쪽 또는 오른쪽 버튼 누르고 있기
위로 이동	W/위쪽 화살표
아래로 이동	S/아래쪽 화살표
왼쪽으로 이동	A/왼쪽 화살표
오른쪽으로 이동	D/오른쪽 화살표
카메라 줌 확대/축소	+/- 또는 마우스 휠

세포 단계 진행하기

DNA 수집하기

DNA를 얻으려면 음식이 있는 곳으로 헤엄쳐 가서 식사하십시오.

알림: 식사를 하려면 세포에 입이 있어야 합니다.

음식을 먹으면 DNA 포인트를 얻습니다. DNA 포인트는 진행상태 바 왼쪽에 표시됩니다. 세포 창조기에서 DNA 포인트를 소비하여 세포가 진화하는데 도움이 될 새 기관과 능력을 추가할 수 있습니다.

기관 추가하기

웅덩이를 돌아다니면서 세포에 추가할 새 기관을 발견할 수 있습니다. 이 기관들은 부유하는 운석 파편이나 이름 옆에 기관 아이콘이 있는 다른 세포들에게서 얻을 수 있습니다. 수집한 기관은 다음에 세포 창조기에 입장할 때 사용할 수 있습니다.

- 물 속에 기관이 나타나면 그곳으로 헤엄쳐 가서 얻으십시오.

세포 창조기에서는 드래그 앤 드롭 방식으로 세포에 기관을 추가할 수 있습니다. 11 페이지의 'Spore 창조기'를 참고하십시오.

첫 번째 기관을 수집하면, 진행상태 바 위에 있는 짝짓기 호출 버튼을 사용할 수 있습니다.

- 짝짓기 상태 부르기 버튼을 클릭한 후, 배우자에게 헤엄쳐 가면 세포 창조기에 입장합니다.

세포가 성장함에 따라 더 많은 음식이 필요해집니다. 더 많은 식물 또는 더 큰 세포를 먹어야 합니다. (하지만 그러한 세포들은 언제나 당신의 세포와 동일한 크기이거나 더 작아야 합니다.)

- 다른 세포를 공격하려면, 다른 세포의 위험한 기관을 피하면서 공격 기관으로 충돌하십시오.
- 다른 세포의 공격으로부터 방어하려면, 가시와 같은 수비 기관을 이용해 공격자가 스스로 부딪히게 만드십시오.



크리처 단계

상록! 크리처 단계에서는 원시의 바다로부터 기어 올라와 행성의 육상 생물들과 겨루어야 합니다. 당신은 세계를 돌아다니면서 다양한 종의 생물들과 마주치게 됩니다. 어떤 생물들은 우호적이지만 그렇지 않은 생물들도 있습니다. 사교 기술을 개발시켜 친구를 사귀거나 전투 기술로 적들을 물리쳐야 합니다.

그 과정에서 DNA 포인트를 얻게 됩니다. DNA 포인트를 사용하여 진화하고 지능을 얻음으로써 지적인 생명체가 되어 부족 단계로 나아갈 수 있습니다.

● 크리처 단계 조작법은 33페이지를 참고하십시오.

● 게임 도중 죽으면 보금자리에서 다시 태어납니다.

크리처 단계를 진행하고 클리어하는 방법은 게임 내 Spore 안내를 참고하십시오.

알림: 크리처 단계를 클리어한 후에는 더 이상 크리처의 신체적 특징을 변경할 수 없습니다.

크리처 단계 화면



- | | |
|-------------|-------------|
| 1) 목표 | 8) 진행상태 바 |
| 2) 미니맵 | 9) 연대기 |
| 3) 옵션 | 10) 사교 모드 |
| 4) 게임 일시 정지 | 11) 귀납적 능력 |
| 5) SPORE피디아 | 12) 전투 모드 |
| 6) 내 수집품 | 13) 건강 및 허기 |
| 7) DNA | 14) 무리 구성원 |
| | 15) 사교 능력 |

크리처 단계에서는 한 마리의 크리처만 조작하며 같은 종의 다른 동물들은 스스로 알아서 합니다. 마우스 버튼을 사용하여 세상을 돌아다니며 새로운 것들을 발견하십시오.

크리처 조작법

크리처 단계에서는 화면 상의 한 지점을 가리킴으로써 이동할 수 있습니다. 크리처는 가리킨 지점으로 움직이며 다음 명령을 기다립니다.

● 계속해서 이동하려면 화면상의 한 지점을 클릭 상태로 누르고 계십시오. 이동 방향을 변경하려면 포인터를 움직이십시오.

크리처에게 손이 있는 경우에는 물건을 집어들 수 있습니다. 해당 물건을 클릭하십시오.

● 크리처가 항상 기운 넘치게 하려면 정기적으로 음식을 먹어야 합니다. 34페이지의 '크리처 돌보기'를 참고하십시오.

마우스 오른쪽 버튼을 누른 상태로 움직이면 원하는 대로 카메라를 움직일 수 있습니다.

조작법

행동	키보드/마우스
앞으로 이동	W/위쪽 화살표
뒤로 이동	S/아래쪽 화살표
왼쪽으로 전환	A/왼쪽 화살표
오른쪽으로 전환	D/오른쪽 화살표
오른쪽으로 이동	E
왼쪽으로 이동	Q
점프/날개짓 (크리처에게 해당 능력이 있는 경우)	스페이스바
잠행 능력 켜기/끄기	Z
질주 능력 켜기/끄기	SHIFT
가장 가까운 크리처 대상 지정	F
능력 1 사용: 노래하기(사교)/물기(공격)	1
능력 2 사용: 춤추기(사교)/돌격(공격)	2
능력 3 사용: 매력(사교)/타격(공격)	3
능력 4 사용: 자세(사교)/쏘기(공격)	4
카메라 줌 확대/축소	클릭 상태
카메라 좌/우 회전	</>
카메라 회전/각도 조절	마우스 오른쪽 클릭 상태로 이동
배우자 호출	백스페이스

알림: 크리처 단계에서는 해엄만 치는 것이 아닙니다. 잠행, 점프, 활공과 같은 유용한 이동 능력이 진화의 여정을 단축시킬 수 있습니다.

크리처 돌보기



- 1) 건강
- 2) 허기

크리처는 먹어야 합니다. 게임을 진행하다 보면 크리처는 에너지를 소모하고 음식으로 보충해야 합니다. 크리처가 가진 입의 형태(초식성, 육식성, 잡식성)에 따라 과일, 고기, 혹은 둘 다 먹을 수 있습니다.

- 세로 단계를 거쳐 크리처 단계로 진화한 경우에는 식성을 변경할 수 없습니다. 육식성 세포에서 진화한 것이라면 육식성 크리처로 결정됩니다.

다른 크리처와 전투 도중 피해를 입으면 건강이 감소됩니다.

굶거나 다른 크리처에게 공격 받아 죽게 되면, 보금자리에서 다시 태어납니다.

크리처 진화시키기

크리처를 진화시키려면 충분한 DNA 포인트를 모아 크리처의 능력을 향상시켜주는 기관을 구입해야 합니다.

기관을 수집하는 방법과 크리처를 진화시키는 방법은 게임 내 Spore 안내를 참고하십시오.

귀납적 능력

사교, 전투, 이동 능력 이외에, 진화 과정에서 선택한 결과에 따라 특수한 능력을 얻게 됩니다. 세로 단계에서 얻은 속성이 반영되어 크리처의 귀납적 능력이 결정됩니다.

귀납적 능력은 진행상태 바 위에 있습니다. 귀납적 능력을 사용하면 위력이 크지만, 재충전되기까지 시간이 걸립니다.

귀납적 능력에 대한 자세한 설명은 7페이지를 참고하십시오.

지능 얻기

충분한 DNA를 얻어 진행상태 바가 표식을 지나치면 자동으로 다음의 지능 레벨로 올라갑니다.

- 지능 레벨이 높아지면 최대 세 마리까지 다른 크리처를 무리에 추가할 수 있습니다.

종의 발달

지능, DNA, 친구들을 모으면서 크리처를 진화시키고 영향력을 확장시켜 행성의 지배 종족이 되십시오.

보금자리

보금자리에서 휴식을 취하고 회복하며 짹짹기와 진화를 할 수 있습니다. 전투 중 부상을 입으면 보금자리로 돌아와 치료할 수 있습니다. 보금자리에 앉아 건강 미터가 보충될 때까지 기다리십시오.

- 보금자리에서 짹짹기를 하면, Spore 창조기에 입장하여 기관을 추가하거나 제거할 수 있습니다.

알림: 크리처 단계에서는 보금자리를 지킬 필요가 없습니다.

짹짹기

언제든지 배우자를 호출하여 자손을 낳을 수 있습니다. 알이 부화하면 당신은 그 새로운 개체를 조작하게 되며, 새로 추가된 능력을 시험해 보십시오.

짹짹기를 하려면, BACKSPACE를 누르거나 진행상태 바 바로 위에 있는 짹짹기 호출 버튼을 클릭하십시오. 하트 표시가 되어 있는 배우자를 찾아 클릭하여 Spore 창조기에 입장하십시오. Spore 창조기에서 변경한 사항은 당신과 당신의 자손을 포함하여 모든 동종 크리처에게 적용됩니다.

팁: 배우자를 호출하면, 배우자는 언제나 당신의 현재 보금자리에서 응답합니다.

이주

동료들이 새로운 음식과 다른 자원을 찾아 현재 보금자리를 떠나 새로운 보금자리로 이주할 수 있습니다.

- 이주 후의 새로운 보금자리를 찾으려면, 짹짹기 호출 버튼을 클릭하여 새로운 보금자리까지 응답 신호를 추적하십시오. 또는 길(월드맵 또는 미니맵)을 따라가 새 보금자리를 찾거나 미니맵 상의 집 아이콘을 보고 찾을 수도 있습니다.

관계도

다른 크리처의 구성원에게 포인터를 가져감으로써 해당 종과의 현재 관계도를 알 수 있습니다. 관계도의 상태와 아이콘에 대한 자세한 정보는 게임 내 Spore 안내를 참고하십시오.

다른 크리처 사귀기

사교 모드

다른 크리처와 친구가 되려면, 사교 모드 작동 상태에서 해당 크리처를 더블클릭하십시오. 사교 행위를 성공시키려면, 사교 능력을 사용해 다른 크리처의 행동을 동등하거나 월등한 수준으로 흉내내야 합니다. 예를 들면, 다른 크리처가 당신에게 노래를 부르면, 노래하기 능력을 사용해 같거나 나은 수준으로 답가를 불러야 합니다.

성공적으로 미터를 채우면 해당 크리처와의 관계도가 향상됩니다. 관계도가 우호적 또는 동맹 상태에 이르면, 해당 크리처의 보금자리에서도 치료가 가능합니다.

- 사교 능력은 크리처 창조기에서 기관을 추가함으로써 얻거나 향상시킬 수 있습니다.
- 다른 종의 알파 크리처와 친구가 되는 것은 훨씬 어렵지만, 성공하면 새로운 기관을 얻을 수 있습니다.
- 동맹 상태의 크리처는 빈 슬롯이 있는 경우 무리에 추가할 수 있습니다.

알림: 다른 크리처가 사용하는 사교 능력을 같거나 나은 수준으로 발전시키기 전에는 사교 행위를 성공시킬 수 없습니다. 이러한 능력은 게임 내에서 기관을 발견하고 Spore 창조기를 통해 크리처에게 추가함으로써 얻을 수 있습니다.

알림: 이미 감동시킨 크리처에게는 사교 행위를 시작할 수 없습니다. 이러한 크리처들은 이름 옆의 관계도 아이콘 주변에 강조 표시가 되어 있습니다.

전투

전투 모드

때때로, 어쩔 수 없이 다른 크리처와 싸워야 할 때가 있습니다. 입의 형태에 따라서는 잡아 먹기 위해 사냥을 해야 할 때도 있습니다. 전투 시에는 한 개 이상의 전투 능력을 사용해 다른 크리처를 물리칠 수 있습니다.

상대를 공격하려면, 전투 모드 활성화 상태에서 대상을 지정한 후, 사용할 전투 능력을 클릭하거나 1부터 4까지의 키보드 단축키를 누르십시오.

- 전투 능력은 Spore 창조기에서 기관을 추가함으로써 얻거나 향상시킬 수 있습니다.
- 모든 전투 능력은 5개의 레벨로 구분됩니다. 성공적으로 상대를 물리치면, 육식성 크리처인 경우 음식으로 사용할 수 있는 고기를 얻을 수 있습니다. 또한 DNA 포인트를 얻으며, 종종 새로운 기관도 얻을 수 있습니다. 전투로 상대를 물리치면 동일 종의 모든 크리처와의 관계도가 악화됩니다.
- 손이 있는 경우에는, 물건을 쥐고 다른 크리처에게 던질 수 있습니다. 어떤 아이템은 대상을 마비시킵니다.
- 언제든지 도망칠 수 있습니다. 또한 탈출을 위해 잠행과 같은 다른 능력을 사용할 수도 있습니다.
- 크리처가 죽으면, 보금자리에서 다시 태어납니다.

무리 만들기

무리가 있으면 유리합니다. 지능을 얻으면, 다른 크리처를 무리에 추가할 수 있는 능력이 생깁니다. 동중 또는 동맹을 맺은 다른 종의 크리처를 무리에 추가할 수 있습니다. 무리 동료들은 충성심이 높으며, 다른 크리처를 공격하거나 음식을 찾고, 기타 임무를 완수하는데 기꺼이 도움을 줍니다.

Tip 무리에 구성원을 추가하면 이 슬롯에 채워집니다.

- 무리에 구성원을 추가하려면, 지능을 얻어 슬롯을 개방해야 합니다.
그 후 다른 크리처(동중 또는 동맹을 맺은 종)를 감동시켜서 무리에 추가하십시오. 35 페이지의 '다른 크리처 사귀기'를 참고하십시오.
- 많은 크리처와 사귀는 것이 좋습니다. 무리가 클수록 다른 크리처와 우호적인 방법으로 교류하는데 도움이 됩니다.

에픽 크리처

세계 곳곳에 전설처럼 전해지는 홀로 다니는 거대한 크리처들이 존재합니다. 에픽 크리처를 만나고 싶으면 멀리 안전한 거리에 떨어져서 구경하십시오.



부족 단계

부족 단계에서는 당신의 종족은 불을 다룰 줄 알게 조그마한 부족 마을을 형성했습니다. 하지만, 곧 다른 부족들도 생겨날 것이며 그들은 모두 행성의 첫 번째 문명을 이루기 위해 경쟁할 것입니다.

새로 얻은 지능을 통해 당신의 부족은 도구를 만들고 사용하기 시작합니다. 도구를 사용하면 더 많은 음식을 모아 더 많은 인구를 거느림으로써 부족의 세력을 확장시킬 수 있습니다.

당신의 부족을 호시탐탐 노리는 야생 동물들을 조심하십시오. 일부는 사냥할 수 있고, 일부는 길들일 수 있지만 일부는 당신을 사냥할지도 모릅니다.

부족 단계를 진행하는 법과 클리어하는 법은 게임 내의 Spore 안내를 참고하십시오.

부족 단계가 세포 및 크리처 단계와 가장 크게 다른 점은 더 이상 한 개체만 조작하지 않는다는 것입니다. 부족 전체를 조작해 보십시오! 하나 혹은 다수의 부족민에게 지시를 내려 당신의 명령을 수행하게 하십시오. 카메라를 이동해 주변에서 무슨 일이 일어나는지 살펴볼 수도 있습니다.

부족민을 선택하고 명령을 내리는 방법은 38페이지의 '부족 조작법'을 참고하십시오. 부족 단계의 시작 시에도 초반 게임 진행에 도움을 주는 튜토리얼이 있습니다.

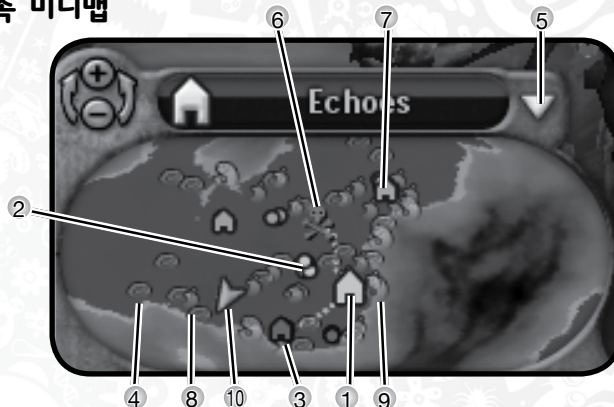
알림: 부족을 형성한 이상, 당신은 더 이상 크리처의 외형을 변경할 수 없습니다. 이제부터는, 마을 안에 있는 도구와 부족민들의 의상을 변경할 수 있습니다.

부족 단계 화면



- | | |
|-------------|--------------|
| 1) 부족 미니맵 | 7) 진행상태 바 |
| 2) 옵션 | 8) 사고 능력 |
| 3) 게임 일시 정지 | 9) 귀납적 능력 |
| 4) SPORE피디아 | 10) 전투 능력 |
| 5) 내 수집품 | 11) 건강 및 에너지 |
| 6) 현재 음식 | 12) 부족민 선택 |
| | 13) 연대기 |

부족 미니맵



- | | |
|---------------|--|
| 1) 부족 오두막의 위치 | 7) 아이콘에 포인터를 올려 놓으면 이웃 부족과의 관계도와 그들의 규모를 알 수 있습니다. |
| 2) 당신의 부족민 | 8) 과일 숲 |
| 3) 다른 종족의 마을 | 9) 낙시터 |
| 4) 야생 동물 보급자리 | 10) 카메라 |
| 5) 미니맵 열기/닫기 | |
| 6) 정복한 부족 | |

부족 미니맵을 왼쪽 클릭하면 해당 지점으로 카메라가 이동하며, 오른쪽 클릭하면 선택된 부족민을 해당 지점으로 보냅니다. 부족 미니맵은 현재 위치 주변의 활동을 파악하는데도 유용합니다. 당신의 부족 건물과 부족민들은 부족 고유색과 동일한 색의 아이콘으로 표시됩니다.

- 다른 부족에 대한 정보를 보려면, 마우스 포인터를 미니맵 상의 부족 오두막에 가져가십시오. 부족 단계 초기에는 경쟁 부족이 없지만, 머지 않아 생겨나기 시작합니다. 사전에 대비하십시오.



인근 부족은 해당 부족의 고유색으로 표시되며 친구 또는 경쟁자가 될 것입니다.



과일 숲은 음식원입니다.



보금자리는 야생 동물의 집입니다.



이 지역은 낚시터입니다.

부족 조작법

부족민 선택하기

부족 단계에서는 하나, 다수 또는 모든 부족민을 선택하고 명령을 내릴 수 있습니다. 선택된 부족민 주변에는 노란색 원이 나타납니다.

유닛을 선택할 때는 왼쪽 마우스 버튼을 사용합니다. 부족민을 선택하려면, 대상을 왼쪽 클릭하거나, 화면 오른쪽에 있는 부족 목록에서 선택하십시오.

- 다수의 부족민을 선택하려면, CTRL을 누르고 월드맵 또는 부족 목록에 있는 개별 부족민을 클릭하거나, 다수의 부족민을 드래그 상자로 선택하십시오. 이 그룹에 부족민을 추가하려면, CTRL을 누르고 새 부족민을 클릭하십시오.

- 부족 타이틀을 클릭하여 모든 부족민을 선택할 수 있습니다.

선택 해제

- CTRL을 누른 상태로 월드맵 또는 부족 목록에서 부족민을 클릭하면 선택이 해제됩니다.

- 부족 타이틀 또는 ESC를 눌러 모든 부족민을 선택 해제할 수 있습니다.

부족 미니맵

부족민을 선택한 후에는 월드맵에 있는 장소, 물건, 크리처를 오른쪽 클릭함으로써 해당 장소로 이동시키거나 대상 및 크리처와 상호작용 하도록 명령할 수 있습니다. 예를 들면, 부족민으로 하여금 음식을 채집하게 하려면, 부족민을 클릭한 후, 과일 나무를 오른쪽 클릭하십시오. 해당 부족민은 과일을 채집하고 마을로 돌아가는 것을 나무에 과일이 다 떨어지거나 다른 명령이 주어지기 전까지 계속해서 반복합니다.

상호작용할 수 있는 대상들은 마우스를 올려 놓으면 하이라이트로 표시되며, 포인터의 모양이 바뀝니다.

- 부족민은 자원이 고갈되거나, 상호작용이 더 이상 불가능해지거나, 에너지가 부족해질 때까지 명령 받은 행위를 계속해서 반복합니다.

카메라 조작법

새로운 카메라 조작법으로 쉽게 부족민을 추적할 수 있습니다.

카메라를 이동하려면 화살표 키를 사용하거나 오른쪽 마우스 버튼을 클릭한 채로 드래그하십시오. 설정 메뉴에서 옛치 스크롤을 켜 놓은 경우에는 화면 가장자리로 마우스를 옮기면 해당 방향으로 카메라가 이동합니다.

카메라를 회전하거나 각도를 조정하려면, 왼쪽 마우스 버튼과 오른쪽 마우스 버튼을 동시에 누른 채로 마우스를 전, 후, 좌, 우로 움직이십시오. <와 >키로 회전시킬 수도 있습니다.

카메라가 특정 부족민을 따라가게 하려면, 스페이스바를 누르십시오. 카메라가 자동으로 부족민 한 명을 따라갑니다. 한 번 더 스페이스바를 누르면 다른 부족민에게 고정됩니다.

재빨리 다른 지점으로 카메라를 이동시키려면, 미니맵을 왼쪽 클릭하십시오.

- 화살표 키나 다른 키보드를 입력해 카메라를 다른 지점으로 이동시킬 수도 있습니다.

부족 마을

당신의 부족 마을은 미래의 문명을 싹 틔울 씨앗입니다. 마을의 모닥불 주변으로 계속 해서 도구 창고를 추가할 수 있습니다. 각 창고는 마을에 새로운 도구와 능력을 제공합니다.

이러한 도구들을 부족민으로 하여금 더 효율적으로 음식을 찾게 해주며, 악기를 사용해 사교 기술을 향상시키거나, 무기를 사용해 전투 능력을 향상시키십시오.

부족 마을에 대한 자세한 정보는 게임 내의 Spore 안내를 참고하십시오.

족장

족장을 제외한 대부분의 부족민은 동일한 능력과 개성을 지니고 있습니다. 족장은 도구를 장비할 필요가 없습니다. 족장의 지팡이는 대부분의 도구의 능력을 가지고 있습니다. 다른 부족과 사교적인 교류를 하려면 반드시 족장을 선택해야 합니다. (물론, 다른 부족민들을 추가로 선택할 수 있습니다.)

족장이 죽으면, 신비스럽게도 오두막에서 부활하여 다시 부족의 지도자가 됩니다.



부족 목록

- 1) 전체 부족민 선택 또는 선택 해제
- 2) 족장
- 3) 부족민 선택
- 4) 부족민의 현재 건강 및 에너지 레벨
- 5) 부족민이 현재 수행 중인 행동
- 6) 부족민이 부상을 당했으며 치료가 필요합니다.
- 7) 자녀 출산

부족 목록을 통해 각 부족민들의 활동을 지켜보고 그들을 선택할 수 있습니다. 화면 오른쪽에는 각각의 부족민, 현재 건강 및 에너지, 부족민의 상태(포트레이트의 왼쪽 상단에 작은 아이콘으로 표시) 등을 나타내는 아이콘들이 있습니다.

- 부족민이 도구를 장비 중이면, 해당 도구가 아이콘으로 표시됩니다.

이를 통해 사냥꾼과 채집꾼의 균형을 유지할 수 있습니다.

음식 모으기

각각의 부족민에게 가장 필요한 것은 음식이며, 그들에게 고정적으로 음식을 제공해야 합니다.

- 부족민의 에너지 레벨은 부족 목록의 해당 아이콘에 오렌지색 막대로 표시됩니다.

- 채집, 수렵, 목축에 대한 자세한 정보는 게임 내의 Spore 안내를 참고하십시오.

낚시하기

바다에서 낚시를 통해 음식을 얻을 수도 있습니다. 좋은 낚시터는 해안가의 튀어 오르는 물고기로 표시됩니다.

부족 치료하기

부딪히고 다치는 것은 부족 생활에서 일상당사사입니다. 부족민이 전투에서 부상을 당하면, 다음과 같은 방법으로 치료할 수 있습니다.

휴식

마을에서 휴식을 취하면 천천히 회복됩니다.

주술사 지팡이

마을에 주술사 지팡이가 창고가 있으면, 부족민에게 주술사 지팡이를 장비하여 치료를 다른 부족민들과 함께 전투에 투입하십시오. 주술사가 전장에서 부족민들을 치료합니다.

부족 세우기

결혼을 통해 자녀들을 출산하고 부족 플래너에서 새로운 도구와 장신구를 구입함으로써 더 크고 강한 부족을 세울 수 있습니다.

아기

이웃 부족과 동맹을 맺거나 그들을 정복하여 부족이 성장하면, 더 많은 부족민을 부양할 수 있습니다. 부족의 인구를 늘리려면, 부족 오두막에 포인터를 가져간 후 자녀 출산 버튼을 클릭하십시오.

오두막에서 알이 굴러나옵니다. 알이 부화하면, 아기가 태어납니다. 아기를 출산하려면 음식이 소비되지만, 아기가 완전히 성장하면 선택할 수 있는 부족민이 됩니다.

부족 플래너 및 옷가게

부족 플래너에서 부족이 사용할 수 있는 새로운 도구(27페이지의 '부족 도구' 참조)를 구입하고, 부족민의 타고난 능력을 향상시켜 주는 장신구로 부족민의 외관(24페이지의 '옷가게' 참조)을 꾸며줄 수 있습니다.

도구 장비하기

도구를 구입한 후, 장비하려면 부족민들을 도구 창고로 보내야 합니다.

● 부족민에게 장비하려면, 부족민을 선택한 후 도구 창고를 오른쪽 클릭하십시오. 해당 부족민이 오두막으로 걸어가 도구를 장비합니다.

● 각각의 부족민이 사용하는 도구를 보려면, 부족 목록에서 부족민 아이콘을 확인하십시오.

다른 부족과 교류하기

모든 다른 부족들과는 관계도가 형성되며 게임의 결과에 큰 영향을 미칩니다. 문명 단계로 향하는 도중, 작은 부족들을 제거하거나, 자원을 강탈하거나, 동맹을 맺음으로써 그들을 제압해야 합니다. 강한 부족들에게는 감동을 주어 관계도를 개선시키고 동맹을 맺을 수 있습니다.

알림: 당신의 부족에게 화가 나 있거나 적대적인 부족에게는 공연을 할 수 없습니다. 먼저 선물로 달래어 관계도를 중립으로 만들어야 합니다.

- 사교
- 공격
- 선물 주기 (외교적 측면)
- 습격 (음식 약탈)

사교, 선물 주기, 동맹 맺기, 타 부족 공격에 대한 자세한 정보는 게임 내의 Spore 안내를 참고하십시오.

타 부족 습격하기

나무에서 과일을 따는 것에 싫증이 났습니까? 그렇다면 이웃 부족을 습격해 그들이 노력하여 얻은 결실을 훔치십시오.

1. 습격 부대를 구성할 부족민들을 선택하십시오.
2. 그들에게 사용 가능한 무기를 장비하십시오.
3. 대상 부족 마을 근처의 안전한 장소에 숨으십시오.
3. 가끔은 마을이 비게 될 때까지 기다리는 것이 좋습니다.
4. 전투 모드에서 이웃 부족의 음식 창고를 오른쪽 클릭하십시오.
5. 습격 부대의 약탈 행위를 카메라로 따라가며 지켜보려면 스페이스바를 누르십시오.



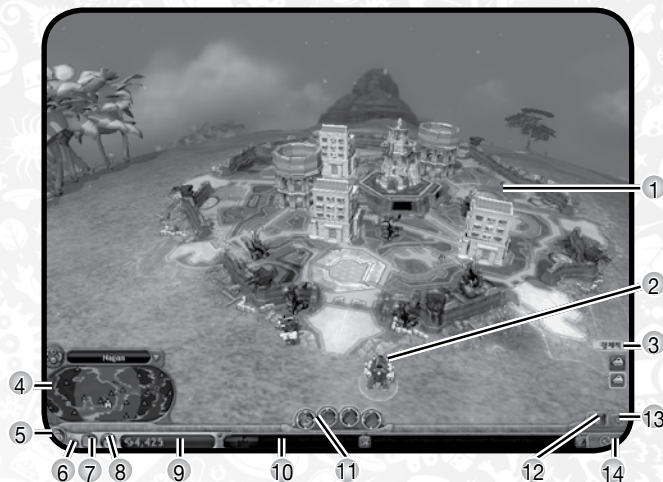
문명 단계

문명 단계에 오신 것을 환영합니다. 처음에는 한 개의 도시뿐이며, 여기서부터 시작해서 세계를 지배해야 합니다. 국가를 세계적인 규모로 확장시키는 동안, 스파이스 자원을 확보해야만 개발을 진행해 다른 문명을 정복, 개종, 매수하고 우주로 진출할 수 있습니다.

당신과 같은 종족의 다른 부족들은 자신들만의 도시를 세우고 문명 세계에 합류했습니다. 당신의 군사적, 종교적, 경제적 기지 하에 행성을 통합함으로써 유닛을 생성하고 우주로 나아갈 수 있는 기술을 얻을 수 있습니다.

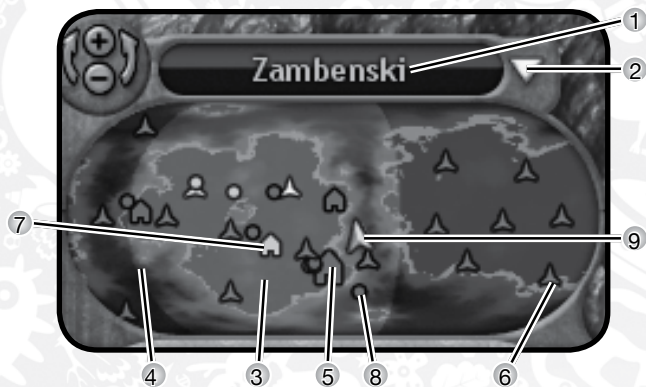
문명 단계를 진행하고 클리어하는 법은 게임 내의 Spore 안내를 참고하십시오.

문명 단계 화면



- | | |
|-----------------------------|----------------|
| 1) 당신의 도시 | 8) 내 수집품 |
| 2) 첫 번째 유닛 | 9) 현재 Spore 머니 |
| 3) 유닛 목록: 유닛을 선택하려면 클릭하십시오. | 10) 진행상태 바 |
| 4) 미니맵 | 11) 귀납적 능력 |
| 5) 일시 정지 | 12) 유닛 방어태세 |
| 6) 게임 일시 정지 | 13) 유닛 공격태세 |
| 7) SPORE피디아 | 14) 연대기 |

문명 미니맵



- 1) 행성 이름
- 2) 미니맵 열기/닫기
- 3) 카메라 표시 지역
- 4) 낮/밤
- 5) 당신의 도시
- 6) 미개 부족
- 7) 이웃 도시
- 8) 유닛
- 9) 카메라

- 미니맵의 목적지를 클릭하면 카메라가 그곳으로 이동합니다.
- 유닛을 선택한 후 미니맵의 한 지점을 오른쪽 클릭하면 해당 장소로 이동합니다.

미니맵을 통해 행성 전체의 활동을 파악할 수 있습니다. 맵 전체에 있는 색으로 표시된 집 아이콘과 점들은 다른 문명의 도시와 유닛을 나타냅니다:

- 도시: 소유 문명의 고유색으로 표시됩니다.
주인이 있는 모든 스파이스 유전은 색으로 구분됩니다.
43페이지의 '스�파이스 채굴하기'를 참고하십시오.
- 유닛: 소유 문명의 고유색으로 표시됩니다.
- 소유하거나 확인된 대상에 마우스 포인터를 가져가서 상세 정보를 볼 수 있습니다. 마우스를 도시로 가져가면, 해당 도시의 정보, 도시 구입을 위한 진행 상황, 도시 경계 등을 알 수 있습니다.
- 또한 맵 위의 아이콘을 통해 게임 내 현재 상황을 알 수 있습니다:
- 소유한 도시, 유닛, 스파이스 유전이 군사적 또는 종교적 공격을 받으면, 미니맵 상에 표시됩니다.
- 도시 구입이 가능해지면, Spore 머니 보따리 아이콘이 그 위에 나타납니다.
- 통신 화면을 사용하여 다른 도시와 교류 중일 때에는 미니맵 상의 대상 도시가 아이콘과 함께 하이라이트로 표시됩니다.

문명 조작법

문명 단계의 유닛 조작법은 부족 단계와 동일하며, 다음의 요소가 추가됩니다.

- 유닛을 차례대로 보려면, 스페이스바를 누르십시오.
 - 가장 가까운 도시로 카메라를 옮기려면 BACKSPACE를 누르십시오.
- 자세한 내용은 38페이지의 '부족 조작법'을 참고하십시오.

시작하기

은하계 화면으로부터 문명 단계를 시작한 경우에는 화면에 나타나는 지시에 따라 게임을 설정한 후 다음의 순서를 따르십시오.

1. 시창을 선택하고 원하는 대로 편집하십시오.
2. 첫 번째 지상 유닛을 선택하고 원하는 대로 편집하십시오.
3. 도시와 유닛이 배치되었습니다. 첫 번째 목표는 유닛을 사용해 스파이스 유전을 발견하고 스파이스 생산 시설을 설치하는 것입니다.

이 목표는 왼쪽 상단에 있는 미니 목표 카드에 표시됩니다.

문명 단계 초기에는 대륙을 탐험해 보는 것이 좋습니다. 새 부족을 만나면 돈이나 새로운 기술을 얻을 수 있습니다.

또한, 다른 문명들을 정찰해 최선의 공략법을 결정할 수 있습니다.

- 계속해서 스파이스를 채굴하고, 공장을 지으며, 도시를 개발하는 것을 잊지 마십시오. 도시 건설에 대한 내용은 27페이지의 '도시 플래너'를 참고하십시오.

도시 고유색

도시의 고유색은 문명 단계 시작 시에 정해지거나 부족 단계의 고유색을 물려 받습니다. 이 고유색은 게임 화면과 미니맵 상에 소속 건물 및 유닛에 적용됩니다.

- 각 이웃 도시는 당신과 같은 종족의 다른 세력이 운영합니다. 그들의 고유색은 성벽, 건물, 유닛에 적용됩니다.
- 다른 도시를 점령하면 그들은 당신의 도시 고유색을 채용하고 국가의 일원이 됩니다.
- 당신의 국가에 포함시킨 각 도시는 다른 도시 전문성을 가지고 있을 수 있습니다. 그들의 전문성을 유지해 하거나 당신의 전문성으로 변경시킬 수 있습니다. 이 선택으로 만능형, 집중형의 확장 정책을 결정합니다.

도시 경계

도시의 경계는 게임 화면에서 도시 고유색으로 표시됩니다. 이 경계는 당신의 도시와 다른 영토를 구분짓습니다.

알림: 도시가 육지에 둘러싸여 있으면 해양 유닛을 만들 수 없습니다. 해양 유닛을 만들려면 해안가의 땅을 차지하십시오!

- 미니맵 상의 도시와 스파이스 유전에 마우스를 올려 놓아도 경계가 나타납니다.

알림: 다른 도시의 경계를 침범하면 그들의 당신의 존재를 눈치채고, 당신과의 관계도에 따라 행동을 취합니다.

자금 관리하기

세계 정복을 하려면 많은 Spore 머니가 필요합니다. 자금을 확보하는 방법은 여러 가지가 있습니다. 문명이 성장함에 따라 소득원을 보호해야 할 필요가 있습니다.

스�파이스 채굴하기

행성 곳곳에 스파이스 유전이 있습니다. 스파이스는 Spore 머니를 생산하는데 매우 중요합니다. 스파이스를 채굴하려면 스파이스 유전을 차지하여 소득원으로 만들어야 합니다.

스�파이스 유전 차지하기:

1. 유닛을 선택하십시오.
2. 스파이스 유전을 오른쪽 클릭하십시오.
3. 유닛이 유전에 탐을 건설합니다.
4. 탐이 완성되면, 스파이스 유전이 작동하고 고정적인 수입이 Spore 머니로 쌓이기 시작합니다.


알림: 유닛으로 스파이스 유전을 보호해야 합니다. 다른 도시들이 그곳을 공격하여 탐을 무너뜨리고 당신의 소득원을 제거할 수 있습니다. 유닛을 선택하고 방어태세를 취하십시오. 44페이지의 '유닛 태세'를 참고하십시오.

공장 건설하기

도시에 공장을 건설하면 귀중한 소득원을 얻게 됩니다. 공장은 시민들이 운영하며 생산력을 유지하려면 그들을 행복하게 만들어야 합니다. 불행한 시민은 그다지 열심히 일하지 않습니다.

무역하기


다른 도시와 무역을 할 수 있습니다. 무역은 양 세력에게 고정적인 수입을 발생시킵니다. 다른 도시와의 관계도가 좋다면, 대상 도시에 경제적 유닛을 파견함으로써 무역을 제한할 수 있습니다.

- 다른 도시가 당신에게 무역을 제한할 수 있습니다. 이러한 제한들은 통신 화면에 나타납니다. 무역 제한을 받아들이면, 양 도시 간에 경제적 유닛이 왕복하며 쌍방에 수입을 발생시킵니다. 무역로에 더 많은 경제적 유닛을 배치할수록 Spore 머니가 더 많이 쌓입니다.
- 유닛이 다른 도시와 무역 중인 경우에는 무역 아이콘  이 그 위에 표시됩니다.
- 일정 시간 동안 다른 도시와 무역을 지속하면, 해당 도시를 구입할 수 있는 기회가 생깁니다.


유닛 편성하기

문명 단계에서는 강력하고 거대한 함대를 만들고 구성해 세계를 탐험하고 정복할 수 있습니다. 문명 단계 초기에는 지상 유닛 또는 해양 유닛만 구입하거나 만들 수 있습니다. 국가를 확장시키다 보면 우주로 진출하기 전에 비행 유닛을 생산할 수 있는 기술을 얻게 될 수도 있습니다.

- 유닛을 구입하거나 생산할 때에는 선택한 전략(군사적, 종교적, 경제적)에 따라 사용 가능한 무기가 자동으로 정렬됩니다.
- 도시 플래너의 유닛 탭을 통해 새 유닛을 추가할 수 있습니다.

 유닛 생성기에서 표시된 유닛을 편집합니다.

 유닛 생성기에서 임의로 유닛을 생성합니다.

 SPORE피디아에서 유닛을 다운로드합니다. 온라인에 접속되어 있지 않은 경우에는 직접 만든 유닛을 사용할 수 있습니다.

알림: 유닛 모델을 선택한 후에는 도시 플래너를 가져지 않고 시청에서 직접 동종의 유닛을 구입할 수 있습니다.

최대유닛수

유닛 플래너에서 도시 통계 바로 위에 표시된 최대유닛수를 확인할 수 있습니다. 최대유닛수는 현재 유닛수와 국가가 보유할 수 있는 동종 유닛의 최대수를 보여줍니다.

- 최대유닛수는 국가 내 도시의 수와 도시 내 주택의 수에 의해 결정됩니다.

유닛 조작하기


유닛 조작법은 부족 단계의 부족민 조작법과 유사합니다. 38페이지의 '부족 조작법'을 참고하십시오.


- 다수의 유닛을 선택하여 그룹을 지정한 후, 'CTRL + 숫자 키'를 누르면 누른 숫자가 해당 그룹의 숫자로 지정됩니다. 그룹을 차례로 보려면 스페이스바를 누르십시오.

유닛 태세

개별 유닛에게 태세를 취하게 할 수 있습니다.

- 유닛의 태세를 지정하려면 유닛을 선택한 후, TAB 키로 태세를 변경하십시오. 화면의 오른쪽 하단에 있는 아래의 아이콘을 사용할 수 있게 됩니다.

 방어태세는 지역을 방어하는데 유용합니다. 해당 유닛은 현재 위치에 머물며 적대적인 유닛이나 도시로부터의 도발에 반응합니다.

 공격태세는 유닛으로 하여금 적극적으로 적대적인 유닛이나 도시를 공격하게 합니다.

유닛 관리하기

문명 단계에서는 각 유닛의 건강을 살펴봐야 합니다. 건강은 화면 오른쪽의 유닛 목록에 있는 유닛 아이콘에 녹색 막대로 표시됩니다.

- 유닛 목록을 통해 해당 내의 모든 유닛을 살펴볼 수 있습니다. 유닛 목록은 부족 단계의 부족 목록과 유사한 기능을 합니다. (39페이지 참조)
- 손상을 입은 유닛은 복구할 수 있습니다. 유닛을 소유 도시의 정문에 배치하십시오. 유닛이 회복을 시작합니다.

업그레이드 하기

다른 도시를 정복하면 그들의 기술을 얻을 수 있으며, 모든 소유 도시에서 그들의 유닛을 만들 수 있습니다.

- 다른 도시를 점령함으로써 비행 유닛을 생산할 능력을 얻게 됩니다. 특정 전문성을 지닌 각 도시는 해당 종류의 유닛을 한정된 수만큼만 생산할 수 있습니다. 예를 들어, 한 개의 군사 도시를 소유하고 있다면, 총 5대의 군사적 유닛만 생산할 수 있습니다. 만약 다른 군사 도시를 점령하면 총 10대의 군사적 유닛을 생산할 수 있습니다. 그 다음 정복한 도시가 경제 도시라고 한다면, 최대유닛수는 10대의 군사적 유닛과 5대의 경제적 유닛이 됩니다. 44페이지의 '최대유닛수'를 참고하십시오.

유닛 해산하기

오래되었거나 효율성이 떨어지는 유닛은 언제든지 해산할 수 있습니다.

- 유닛을 해산하려면, 화면 오른쪽에 있는 유닛 목록에서 해당 아이콘을 클릭한 후, 구성에 있는 X를 클릭하거나 DELETE를 누르십시오. 해당 유닛은 사라지고, 구입 비용의 절반 가격이 Spore 머니 예산에 추가됩니다.

다른 도시와 교류하기

다른 도시와 교류함에 따라 관계도가 향상되거나 악화될 수 있습니다. 좋은 관계를 계속 유지하면, 대상 도시를 구입할 수 있는 기회가 생깁니다. 하지만, 관계도가 적대적이라면 전쟁을 치러야 할 것입니다.

- 무역 제안, 선물하기, 칭찬하기, 요청 시 전쟁 원조의 방법으로 타 도시와의 관계도를 향상시킬 수 있습니다.

도시 전문성도 타 도시와의 교류에 중요한 요소입니다. 다른 도시를 정복할 때 군사적, 경제적, 종교적 전략을 선택할 수 있습니다.

관계도, 도시 전문성, 타 도시와의 통신에 대한 자세한 내용은 게임 내의 Spore 안내를 참고하십시오.

미개 부족

문명 단계 초반에는 행성 곳곳에서 문명화되지 않은 많은 부족들을 만나게 될 것입니다. 이 마을들은 많은 혜택을 줍니다. 서두른다면 이 부족들로부터 새로운 기술을 포함하여 귀중한 것들을 얻을 수 있습니다.

슈퍼무기

군사적, 종교적, 경제적 전문성을 가진 도시들을 점령함으로써 진화의 역사를 밟아오며 발전시킨 속성에 따라 슈퍼무기 능력을 얻을 수 있습니다. 슈퍼무기는 사용 시 많은 Spore 머니가 필요하며 대상 지역에 가공할 만한 타격을 입힙니다.

획득한 슈퍼무기는 진행상태 바 바로 위에 있는 슈퍼무기 패널을 통해 사용할 수 있습니다.

알림: 은하게 화면을 통해 문명 단계를 시작한 경우에는, 5개의 도시를 점령해야만 슈퍼무기를 사용할 수 있습니다.

- 슈퍼무기에 대한 자세한 정보를 보려면, 진행상태 바 위의 해당 버튼에 마우스를 올려 놓으십시오.
- 슈퍼무기를 사용하려면 해당 버튼을 클릭하십시오. Spore 머니 예산에서 자금이 감해집니다. 무기를 발사할 대상 지역을 클릭하십시오.

도시 점령하기

타 도시를 정복, 개종, 구입하면 해당 도시는 국가의 일부가 되며, 국가 경계가 확장됩니다. 그 후 해당 도시의 시청을 통해 건물이나 유닛을 추가함으로써 도시를 통제하고 건설할 수 있습니다.



우주 단계

발진! 우주가 당신의 것입니다.

우주 단계에 도달한 이상 당신의 종족을 어떻게 발전시키느냐 하는 것은 이제 모두 당신에게 달려있습니다. 행성 개발 기술을 사용해 행성을 거주에 적합하게 만들고 식민지를 건설할 수도 있습니다. 은하계로 제국을 확장해 가는 동안 비슷한 야망을 가진 다른 우주 향해 종족을 만나게 됩니다. 그들을 친구로 삼거나 파괴하는 것은 당신이 선택할 몫입니다. 이웃 행성에서 부를 찾거나 웅대한 뜻을 품고 은하계의 중심으로 여행을 떠날 수도 있습니다. 종족의 미래가 당신에게 달려 있으며, 드넓은 우주가 당신의 앞에 펼쳐져 있습니다.

우주 단계를 진행하고 클리어하는 법은 게임 내의 Spore 안내를 참고하십시오.

행성 화면



- 1) 당신의 우주선
- 2) 우주선 화물칸
- 3) 행성 미니맵
- 4) 통신 화면 열기
- 5) 건강 및 에너지
- 6) 우주선 도구
- 7) 옵션
- 8) 게임 일시 정지
- 9) SPORE피디아
- 10) 내 수집품
- 11) 현재 Spore 머니
- 12) 진행상태 바
- 13) 연대기

행성 화면에서 당신의 우주선은 행성의 표면을 비행하고 있습니다. 비행 조종을 통해 행성 주위를 날아다닐 수 있습니다. 행성을 탐험하고, 흥미로운 물건을 찾고 회수하며, 행성을 제국의 식민지로 개발할 수 있습니다.

행성 미니맵



- 1) 도시
- 2) 당신의 우주선
- 3) 행성 이름
- 4) 미니맵 열기/닫기
- 5) 미니맵/개발 정보

행성 미니맵을 통해 신속하게 행성의 모든 장소와 주요 특징을 파악할 수 있습니다.

- ☛ 어떤 지점으로 이동하려면, 미니맵 위를 클릭하십시오. 우주선이 해당 장소로 날아갑니다.
- ☛ 행성 미니맵의 기능은 문명 단계의 미니맵과 같습니다.

우주 공간으로 날아가면 미니맵이 다른 도구로 대체됩니다. 48페이지의 '우주 필터'를 참고하십시오.

시작하기

비행술을 완전히 익히면 다른 행성을 방문할 수 있습니다.

1. 행성 궤도로 나가려면, - 키를 누르거나 마우스 휠을 스크롤하십시오. 이 조작법을 사용해 행성 궤도 주변에 별이 보일 때까지 줌을 축소하십시오.
2. 우주선을 다른 행성에 보내려면, 해당 행성을 클릭하십시오.
3. 행성 표면을 날아다니려면, + 키를 누르거나 마우스 휠을 스크롤하십시오.

제국 특성

문명 단계에서 우주 단계로 온 경우에는, 전체의 발달 역사와 그 동안의 당신의 선택에 따라 당신 종족의 속성이 결정됩니다. 하지만 우주 여행 중에 만난 다른 문명으로부터 배운 속성을 채택할 수도 있습니다. 속성에 대한 자세한 정보는 7페이지의 '결과'를 참고하십시오.

우주 임무

당신의 고향 또는 관계를 맺으려는 종족으로부터 임무를 제안해 올 때가 있습니다. 통신 화면을 통해 임무를 수락하거나 거절할 수 있습니다.

임무를 성공적으로 완수하면, Spore 머니, 새 도구로 보상을 받으며 임무 요청자와의 관계가 좋아집니다. 결국 더 많은 배지를 얻을 수 있게 됩니다.

우주선

우주를 탐험하는 동안 당신의 우주선은 당신의 이동 수단이자, 무기이며, 집입니다. 우주선을 소중히 다르면 은하계의 경이로움을 목격할 수 있습니다.

비행 조작법

행성 비행 조작법

대기권 내를 비행할 때에는 다음의 간단한 조종법을 통해 목적지로 이동할 수 있습니다. 우주선을 가속하려면, 오른쪽 마우스 버튼을 누르고 계십시오.

- ☛ 마우스와 왼쪽 마우스 버튼은 도구를 이용할 때 사용합니다.

행동	키보드
전진	W/위쪽 화살표
후진	S/아래쪽 화살표
좌회전	A/왼쪽 화살표/<
우회전	D/오른쪽 화살표/>
상승/하강	HOME/END
오른쪽으로 이동	E
왼쪽으로 이동	Q
행성으로부터 줌 확대/축소	+/- 또는 마우스 휠 또는 X + 스페이스바

- ☛ 키를 조합해 한 번에 두 방향으로 이동할 수 있습니다.
- ☛ 우주선에 대한 카메라를 재배치하려면, 화면 왼쪽 하단에 있는 카메라 조작법을 사용할 수 있습니다. 12페이지의 '카메라 조작법'을 참고하십시오.

우주 공간 조작법

태양계 화면 또는 우주 공간에서는 목적지 행성이나 항성계를 클릭하여 우주선을 이동시킵니다. 이 화면에서는 다음의 조작법으로 우주선에 대한 카메라를 재배치합니다.

행동	키보드
항성으로 비행	항성 클릭
상승/하강	HOME/END
카메라 상승	W/위쪽 화살표
카메라 하강	S/아래쪽 화살표
카메라 왼쪽 회전	A/왼쪽 화살표/<
카메라 오른쪽 회전	D/오른쪽 화살표/>
카메라 줌 확대/축소	+/- 또는 마우스 휠

스타맵

스타맵을 통해 항성계 간을 이동하며 우주를 탐험할 수 있습니다. 우주 필터를 사용해 흥미로운 항성계를 확인한 후, 해당 목적지로 이동할 수 있습니다.



- 항성계와 그 항성들에 대한 상세정보를 보려면, 항성 위에 포인터를 가져가십시오
 - 새로운 항성계로 이동하려면 해당 항성계를 클릭하십시오.
 - 고향 항성으로 카메라를 이동시키려면 은하계 화면에서 BACKSPACE를 누르십시오.
- 알림: 우주선의 범위 제한으로 인해 어떤 항성으로는 직접 점프할 수 없습니다. 여러 번 나누어 이동하십시오.

우주 필터

항성 맵의 왼쪽 하단에 있는 우주 필터는 아래의 정보들을 표시할 때 사용합니다.

- 1) 식민지가 있는 항성계를 표시합니다.
 - 2) 동맹과 적이 있는 항성계를 구분하여 표시합니다.
 - 3) 은하계의 알려진 제국들을 표시합니다.
 - 4) 현재 활성화된 임무 또는 임무들의 경로를 표시합니다.
 - 5) 마지막 고향 방문 시부터 현재까지의 경로를 표시합니다.
 - 6) 방문한 항성계를 표시합니다.
- 항성의 궤도에 진입하면 이 도구는 미니맵으로 대체됩니다.

우주선 도구



우주선 도구 패널을 통해 행성과 다른 우주선과 상호작용 하는데 필요한 모든 도구를 사용할 수 있습니다. 도구는 카테고리별로 구성되어 있습니다. 카테고리에 대한 정보는 게임 내의 Spore 안내를 참고하십시오. 특정 도구에 대한 상세 정보를 보려면 포인터를 가져가십시오.

알림: 궤도 비행 또는 우주 공간에서는, 특정 도구를 사용할 수 없을 때도 있습니다.

- 도구를 사용하려면, 해당 카테고리를 선택한 후 사용할 도구를 클릭하고 행성 위의 대상을 클릭하십시오.
- 단축키 1부터 9까지는 가장 왼쪽의 네 개의 도구 카테고리에 미리 할당되어 있습니다. 카테고리를 클릭한 후 해당 단축키를 눌러 도구를 선택하십시오. CTRL + 1~9는 아래 열의 카테고리 단축키입니다.

건강 및 에너지

우주선이 심각한 손상을 입었거나 연료인 스포릴리움이 부족할 경우, 고향 행성이나 식민지 또는 동맹 행성으로 돌아가 수리를 하거나 연료를 재보충 하십시오. 은하계를 여행하고 도구를 사용하는 것은 둘 다 많은 에너지를 소모합니다. 통신 화면을 열고 수리 또는 연료보급 명령을 내리십시오.

심각하게 파손되면 건강이 0이 됩니다. 당신은 즉시 가장 가까운 식민지에 있는 동일한 우주선으로 전송됩니다. 대단히 유용한 기술입니다.

알림: 에너지가 부족한 상태로 여행을 하면 건강이 낮아지며 완전히 소멸할 수 있습니다.

항성 방문하기

항성계의 행성에 방문하려면, 대상 행성을 클릭하십시오. 항성으로 zoom을 확대하고 그 주변을 비행하여 지형의 특성과 문명의 신호를 파악할 수 있습니다.

항성 탐색, 화물실, 아이템 납치 및 전송에 대한 정보는 게임 내의 Spore 안내를 참고하십시오.

태양계 화면

항성의 궤도를 떠나거나 항성 간을 비행할 때에는 항성계의 행성 사이를 이동합니다.



- 카메라를 회전하려면 오른쪽 마우스 버튼을 누른 채 드래그하십시오.
- 행성 표면을 비행할 때에는 우주선의 도구를 사용하여 정보를 얻고, 표본을 수집하며, 행성을 개발하고, 위험물을 제거할 수 있습니다. 위의 '우주선 도구'를 참고하십시오.
- 행성에 대한 정보를 얻으려면, 대상 행성에 포인터를 가져가십시오.
- 행성으로 이동하려면, 대상 행성을 클릭하십시오.
- 대기권에 진입하려면, +를 누르거나 마우스 휠을 스크롤하십시오.
- 태양계를 벗어나려면, -를 누르거나 마우스 휠을 스크롤하십시오.

행성 식민지화

지배적인 종족이 되려면 은하계 전역에 식민지 네트워크를 건설해야 합니다.

식민지는 다음의 기능이 있습니다:

수입 발생	식민지는 스파이스의 풍부한 보고입니다. 스파이스는 Spore 머니로 바꾸어 제국을 건설하는데 쓰여집니다.
수리 및 연료보급	소속 식민지 내에서는 파손된 우주선을 수리하고 에너지를 재보충 할 수 있습니다.
식민지 유닛	제국이 은하계를 뚫어 나가면서 추가 유닛을 얻게 될 수 있습니다. 식민지를 향상시키고 개발하면 식민지 유닛이 자동으로 생산됩니다. 유닛을 보면 식민지의 상태를 알 수 있습니다.

식민지화 할 행성을 고를 때, 전략적 위치에 소재한 행성이나 스파이스 자원이 풍부한 행성을 선택해야 합니다. 대상 행성은 개발 비용이 적게 드는 거주가 가능한 행성이어야 합니다.

식민지화, 행성 개발, 먹이그물에 대한 정보는 게임 내 Spore 안내의 '우주 단계' 섹션을 참고하십시오.

우주 통신

우주 단계에서 지적인 종족과 통신하기 위해서는 행성의 대기권에 진입해야 합니다. 제국 소속의 식민지와 통신하는 동안, 통신 화면을 통해 우주선을 수리하거나 에너지를 재보급 할 수 있습니다. 또한 식민지에서 물건을 구입할 수도 있습니다.

착신 신호

때때로 먼 곳의 식민지나 다른 외계 종족으로부터 신호가 들어옵니다. 이 신호는 언제나 일방 신호이며, 실제로 녹화 기록일 뿐 실시간 신호가 아닙니다.

우주 공간을 여행하는 도중 착신 신호를 볼 수 있습니다. 대체로 이 신호는 특수 이벤트 기록으로 남습니다. 우주 공간에 있을 때 이벤트 기록을 클릭하여 메시지를 전송하는 항성으로 이동하십시오. 당신과 접촉하려는 행성의 항성 위에 통신 아이콘이 나타납니다. 신호에 응답하려면 항성을 클릭하십시오.

관계도

관계도를 유지하는 것은 은하계의 균형을 유지하는데 중요한 요소입니다. 다른 제국을 위한 임무 수행, 대사관 설립, 재앙 후의 도움, 행복 광선 등으로 그들과의 관계도를 향상시킬 수 있습니다. 이러한 행동으로 그들보다 앞설 수 있는 확률이 높아집니다.

적대적으로 간주되는 행동(예: 그들의 식민지에 대한 적국적 공격)을 하면 관계도가 낮아집니다. 이러한 행동에는 다른 제국의 항성계에서 특정 도구를 사용하거나 오랜 기간 동안 그들을 무시하는 행위도 포함됩니다. 우호적이지 않은 제국의 영토에 침입하는 것은 상황을 악화시킵니다. 전쟁 중인 때에는 당신의 고향과 식민지는 언제든지 습격을 받을 수 있습니다.

전략

우주 단계에서는 다른 제국과의 교류에 있어서 군사적(정복자), 경제적(무역업자), 제국주의(개척자), 유물사냥꾼(탐험가) 전략을 구사할 수 있습니다. 목표는 언제나 같습니다. 그들을 정복하고 제국을 성장시키십시오.

당신의 제국이 특정 전략에 전문화 되어 있다고 하더라도, 각각의 요소를 혼합한 전략이 보다 좋은 결과를 가져올 수도 있습니다.

그록스

그록스를 조심하십시오. 그들은 관계를 맺는 것을 이해하지 못합니다.

전투

모험 도중, 당신의 은하 정복을 강력하게 반대하는 세력을 만날 수도 있습니다. 그렇다면 상대해 줍시다.

전투 중에는 다수의 적 우주선을 고려하여 공격과 수비를 해야 합니다. 건강 및 에너지, 사용 가능한 무기의 용량에 주의하십시오.

우주선 전투, 동맹군 호출에 관한 자세한 내용은 게임 내의 Spore 안내를 참고하십시오.

군사적 정복

항성계의 식민지가 항복할 때마다 항성계 정복 막대가 채워집니다. 항성계 내의 모든 식민지를 항복시키면, 전체 항성계가 당신의 것이 됩니다!

● 적이 점령한 행성은 화면 상단에 있는 항성계 정복 패널에 표시됩니다.

수비하던 항성계가 마침내 항복할 준비가 되면, 항성계 정복 패널에 '항성계 정복' 버튼이 나타납니다. 버튼을 클릭하면 적과의 통신 화면이 열립니다. 이 때 그들의 항복을 수락할 수 있습니다. 그러면 전체 항성계와 행성에 남아있던 모든 식민지를 소유하게 됩니다. 그다지 자비심을 베풀고 싶지 않다면, 제안을 거절하고 그들을 말살시키십시오.

알림: 때때로 식민지들은 항복하기보다는 죽을 때까지 싸우는 것을 선택합니다!

수리

파손된 우주선을 수리하려면, 우호적인 행성에 있는 식민지로 가서 통신 화면을 열고 수리 및 재보급 옵션을 선택하십시오.

● 탐험 중 매가 수리 팩과 다른 유용한 도구들을 발견할 수도 있습니다.

이러한 도구들은 우주선 도구(49페이지 참조)

무역

당신의 우주 계획을 성공시키려면, 자신의 식민지는 물론 외계 종족과도 무역을 하십시오. 외계 종족과의 무역을 통해 항성계 간에 스파이스를 전송하십시오. 무역을 계속하면 해당 종족과의 관계도는 계속해서 증가합니다. 무역, 무역로 설치, 항성계 매수에 대한 정보를 보려면 게임 내의 Spore 안내를 참고하십시오.

수집

은하계 곳곳에는 대단히 진귀하고 값진 유물들이 있습니다. 어떤 임무는 특정 유물들을 찾는 것입니다. 평소에도 행성을 탐험하는 도중 유물들을 발견할 수 있습니다. 모든 수집품들은 높은 가격에 판매할 수 있습니다. 어떤 유물들은 식민지 안에 장식물로 사용되고 있습니다.

● 어떤 유물들은 세트의 일부분입니다. 모든 아이템을 발견하면 특수한 배지와 추가 보상을 받을 수 있습니다.

스파이스

스파이스는 은하계에서 가장 귀한 자원입니다. 스파이스는 도시, 식민지, 유닛, 우주선을 움직이게 해줍니다. 스파이스 때문에 가난한 제국이 부자가 되고, 순진한 크리처가 타락하며, 우주 전쟁이 벌어집니다. 대부분의 종족은 그것을 얻기 위해 무슨 짓이든 하며, 그것을 소유한 크리처는 큰 돈을 벌게 됩니다.

스파이스는 다양한 색상이 있으며, 어떤 스파이스는 다른 것보다 더 귀합니다. 행성마다 특정 색의 스파이스를 생산하며, 어떤 항성계는 다른 항성계보다 스파이스가 풍부합니다.

스파이스는 식민지를 세우거나, 무역로를 설치하거나, 스파이스 무역업자가 되거나, 무고한 식민지로부터 강탈함으로써 얻을 수 있습니다.



SPORE피디아

SPORE피디아에서 당신의 모든 창조물을 보거나 공개할 수 있으며, 전 세계의 플레이어들이 공개한 창조물을 확인할 수 있습니다. SPORE피디아에 있는 모든 창조물은 당신의 게임에서 사용할 수 있습니다.

온라인에 연결된 상태에서 새로운 창조물을 만들 때마다 당신의 창조물은 자동으로 내 창조물 페이지에 업로드 됩니다.

알림: 계정을 생성하고 SPORE피디아에 로그인하지 않으면, 어떤 온라인 콘텐츠도 사용할 수 없습니다. 게임과 함께 컴퓨터에 설치된 콘텐츠와 자신이 만든 창조물만 사용할 수 있습니다.

SPORE피디아 화면



- 1) Spore 안내 열기
- 2) 창조물 리소스 (브라우저 창에 보이는 창조물)
- 3) 당신의 Spore 요소 및 커뮤니티 리소스
- 4) 당신의 친구들
- 5) Spore캐스트 (54페이지 참조)
- 6) SPORE피디아 닫기
- 7) 필터
- 8) 브라우저 창
- 9) 스크롤
- 10) 다른 카테고리로 정렬
- 11) 특정 창조물 검색

● SPORE피디아를 열려면 B를 누르십시오. 은하계 화면 또는 게임 화면의 왼쪽 하단에 있는 SPORE피디아 아이콘을 클릭해도 됩니다.

● SPORE피디아를 열려면 B를 누르십시오. 은하계 화면 또는 게임 화면의 왼쪽 하단에 있는 SPORE피디아 아이콘을 클릭해도 됩니다.

왼쪽의 네비게이션 막대를 통해 Spore의 모든 창조물을 살펴보고, Spore 커뮤니티에 참가하며, Spore 카탈로그에 방문해 최신 Spore 게임에 대한 정보를 얻을 수 있습니다. 53페이지의 Spore 카탈로그를 참고하십시오.

● 내 Spore 페이지(53페이지 참조)에서 최신 온라인 Spore 동향을 파악할 수 있습니다. 게임 속에 포함된 모든 창조물은 Maxis Spore캐스트에도 포함되어 있습니다. 이 Spore캐스트는 정기적으로 업데이트 됩니다. 확인하려면 창조물 항목의 MAXIS를 클릭하십시오.

● Spore 창조물들을 모아서 Spore캐스트로 만들면 온라인 친구들이 신청할 수 있습니다. 내 Spore 페이지 설정을 변경할 수 있습니다. 내 Spore 페이지에서는 창조물에 대한 댓글을 관리하고, 온라인 이벤트를 만들고 참가하며, 최신 Spore 소식을 확인할 수 있습니다.

SPORE피디아 창조물 찾기

SPORE피디아에서 당신은 Spore캐스트 또는 창조물 탭을 통해서 공개된 창조물들을 검색할 수 있습니다. 마우스를 창조물에 가져가면 밝게 하이라이트 되는데, 클릭하여 창조물에 대한 더 많은 정보를 얻어보세요.

내 게임

왼쪽 네비게이션 막대의 내 게임 탭에서는, 게임의 각 단계에서 만났던 모든 창조물을 다시 볼 수 있습니다.

필터

화면 상단에는 SPORE피디아 콘텐츠를 창조물의 종류별로 필터링 해주는 아이콘들이 있습니다. 아래의 아이콘 중 하나를 클릭하여 선택된 창조물을 표시하십시오.



정렬

표시된 창조물들은 오른쪽 상단에 있는 도구를 사용하여 정렬할 수 있습니다.



- 1) 공개 일자로 정렬
- 2) 제목으로 정렬
- 3) 만든이로 정렬
- 4) 종류별로 정렬 (전체 보기일 경우에만 가능)

다음의 공유 아이콘은 www.spore.com에 공개했는지 여부에 따라 정렬해 주며, 내 창조물 화면에서만 나타납니다:

검색

온라인에서 특정 콘텐츠를 찾을 때는 검색창을 이용할 수 있습니다. 검색어를 입력할 때는 창조물의 이름, 만드니, 태그 등으로 검색해 보십시오.

알림: 검색창은 실시간 검색입니다. 검색 결과는 언제나 검색어에 의해 즉시 필터링 됩니다.

예를 들어, "ant"를 입력하면, "ant"와 "anteater"는 표시되지만 "can" "t"는 표시되지 않습니다.

SPORE 커뮤니티

온라인 Spore 커뮤니티의 중개자는 내 Spore 페이지입니다. 커뮤니티를 열려면, 왼쪽 네비게이션 막대의 '내 SPORE 페이지'를 클릭하십시오.

● Spore 카탈로그에도 방문할 수 있습니다.

내 SPORE 페이지

내 Spore 페이지에서는 당신이 창조한 창조물과 Spore캐스트의 개수, 신청 받은 Spore 캐스트의 개수 등 당신의 현재 온라인 통계를 볼 수 있습니다. 또한, 커뮤니티를 통해 최근의 소식을 듣고 향후의 이벤트를 준비할 수 있습니다.

● 자신의 아바타로 사용할 이미지를 선택하거나 업로드할 수 있습니다. 자세한 내용을 보려면 www.spore.com에 방문하십시오.

SPORE 카탈로그

Spore 카탈로그를 통해 새 창조물과 기능 등 최신 Spore 콘텐츠를 얻을 수 있습니다.

● 화면에 표시되지 않은 콘텐츠를 보려면, 스크롤 바를 사용하십시오.

성과

Spore를 플레이하는 동안 달성했던 여러 가지 표식을 확인해 보십시오.

친구들

SPORE피디아에서 온라인 친구들을 발견하고 연락하여 그들의 Spore캐스트를 신청할 수 있습니다. Spore캐스트를 신청하면, 해당 Spore캐스트에 포함된 창조물이 게임 속에 등장할 확률이 높아집니다. 친구 찾기에 대한 내용은 게임 내 Spore 안내의 '공유' 섹션을 참고하십시오.

SPORE캐스트

Spore캐스트는 Maxis, 당신, Spore 유니버스의 다른 플레이어들이 제공하는 창조물들의 모음입니다. 특정한 시간 테마나 기능적 목적을 가진 창조물 또는 게임 속에서 발견한 창조물들의 집합물을 만들 수 있습니다.

- Spore캐스트를 신청하면 게임 속에 해당 콘텐츠가 등장할 확률이 높아집니다.

알림: Maxis Spore캐스트는 자동으로 신청이 이루어집니다. 이 Spore캐스트는 Maxis가 제공하는 모든 창조물과 업데이트를 포함하고 있습니다.

당신의 Spore캐스트 신청 현황은 Spore캐스트 탭에 표시되며, 이곳에서 Spore캐스트를 찾거나 만들 수도 있습니다. Spore캐스트를 신청한 후에는 다음에 SPORE피디아에 접속했을 때 컴퓨터가 업데이트 됩니다.

SPORE캐스트 찾기

사용 가능한 Spore캐스트는 한 번에 세 개씩 보여집니다.

- 사용 가능한 Spore캐스트를 살펴보면 화면 상단에 있는 '다음', '이전' 버튼을 사용하십시오. 검색창을 사용해 Spore캐스트를 검색할 수 있습니다.
- Spore캐스트를 찾으려면 검색어를 입력하고 '검색'을 클릭하십시오.
- 모든 Spore캐스트를 찾으려면 검색창에 아무 것도 입력하지 말고 '검색'을 클릭하십시오.

SPORE캐스트 신청하기

표시된 Spore캐스트 신청하기:


1. Spore캐스트 찾기 페이지에서 '신청'을 클릭하십시오.
2. '확인'을 클릭하십시오
3. 왼쪽 네비게이션 막대에 Spore캐스트가 나타납니다. Spore캐스트 안에 있는 창조물을 보려면, Spore캐스트 이름을 클릭하십시오.
4. 창조물이 표시됩니다.

SPORE캐스트 만들기

당신이 만들었거나 게임 속에서 사용할 수 있는 창조물들을 담은 Spore캐스트를 배포할 수 있습니다. Spore캐스트의 일부로 창조물을 업데이트할 때마다 해당 업데이트가 신청인이 SPORE피디아에 로그인할 때 자동으로 전송됩니다.

- 다른 Spore캐스트에 포함된 창조물을 자신의 Spore캐스트에 추가할 수 있습니다.

SPORE캐스트 만들기:

1. 왼쪽 네비게이션 막대의 'Spore캐스트 만들기'를 클릭하십시오.
2. Spore캐스트 생성 화면이 열리고 사용 가능한 창조물이 표시됩니다.
3. 특정 창조물을 검색하려면, 검색창에 검색어를 입력하십시오. 드롭다운 메뉴에서 창조물을 종류를 선택한 후, '검색'을 클릭하십시오.
4. 표시된 창조물을 보려면, '다음', '이전' 버튼을 클릭하십시오.
5. Spore캐스트에 창조물을 추가하려면, + 아이콘을 클릭하십시오. 화면 하단에 있는 Spore캐스트 갤러리에 창조물이 추가됩니다.
6. Spore캐스트에서 창조물을 제거하려면, 갤러리 안에서 해당 창조물을 클릭한 후, - 아이콘을 클릭하십시오.
7. Spore캐스트 안에 창조물의 개수가 14개 이상이면 화면 아래의 화살표 버튼을 사용해 모두 볼 수 있습니다.
8. Spore캐스트를 저장하려면, 이름란에 이름을 입력하십시오. 다른 사용자가 찾기 편하도록 설명을 추가하는 것이 좋습니다. 그 후, 확인 아이콘 을 클릭하십시오

- Spore캐스트 생성을 취소하려면, 왼쪽 네비게이션 막대에서 선택하십시오.

SPORE피디아에 다시 접속하면, 당신의 Spore캐스트가 왼쪽 네비게이션 막대의 Spore캐스트 탭 항목에 표시됩니다.

- Spore캐스트를 편집하려면, 이름을 클릭한 후 편집 아이콘을 클릭하십시오.
- Spore캐스트를 삭제하려면, 삭제 아이콘을 클릭하십시오.



게임 실행 상의 문제

이 게임의 최소 시스템 요구사항을 충족하고, 비디오 카드 및 사운드 카드의 최신 드라이버가 설치되었는지 확인하십시오:

게임 실행 상의 문제

- 이 게임의 최소 시스템 요구사항을 충족하고, 비디오 카드 및 사운드 카드의 최신 드라이버가 설치되었는지 확인하십시오: NVIDIA 비디오 카드는 www.nvidia.com을 방문하여 최신 드라이버를 다운로드 하십시오. ATI 비디오 카드는 www.ati.amd.com을 방문하여 최신 드라이버를 다운로드 하십시오.
- 이 게임의 디스크 버전을 실행 중이라면, 디스크의 DirectX를 재설치해 보십시오. 디스크의 루트 디렉토리의 DirectX 폴더 내에 있습니다. 인터넷에 접속되어 있다면, www.microsoft.com을 방문하여 최신 버전의 DirectX를 다운로드할 수 있습니다.

일반적인 문제해결 팁

- 이 게임의 디스크 버전을 가지고 있음에도, 설치 및 실행 시에 자동 실행 화면이 나타나지 않는 경우에는, '내 컴퓨터'에서 디스크 드라이브 아이콘을 오른쪽 클릭한 후 '자동 실행'을 선택하십시오.
- 게임이 느리게 실행된다면, 게임의 옵션 메뉴에서 비디오 및 사운드 설정의 일부 요소의 품질을 낮추십시오. 화면 해상도를 낮추면 수행 성능이 향상됩니다.
- 플레이어의 최적 환경을 위해서는 Windows에서 실행 중인 다른 배경 작업(EADM 응용프로그램은 제외)을 비활성화시키는 것이 좋습니다.

인터넷 성능 문제

인터넷 플레이의 낮은 수행성을 피하려면, 게임을 실행하기 전에 파일 공유, 오디오 스트리밍, 채팅 프로그램을 닫으십시오. 이 응용프로그램들은 인터넷 연결 대역을 독점하여 랩이나 다른 바람직하지 않은 문제들을 야기할 수 있습니다. 공유 인터넷 환경에서 게임을 실행하려면 네트워크 관리자에게 문의하십시오.



기술 지원

SPORE와 관련된 문제는 EA 기술 지원 서비스를 통하여 해결하십시오. EA 도움말 파일을 참조하면 본 제품의 올바른 사용 방법 등에 대한 질문과 가장 일반적인 어려운 문제들에 대한 해결책과 답변을 볼 수 있습니다.

EA 도움말 파일에 액세스하려면 (SPORE가 이미 설치된 상태):

Windows 작업 표시줄의 시작 버튼을 누르고 모든 프로그램 (또는 프로그램) 메뉴를 선택합니다.

EA 도움말 파일에 액세스하려면 (SPORE가 설치되지 않은 상태):

1. SPORE의 디스크를 DVD-ROM 드라이브에 삽입하십시오.
2. 바탕화면의 내 컴퓨터 아이콘을 더블 클릭합니다. (Windows XP 사용자의 경우 시작 버튼을 클릭한 후 내 컴퓨터 아이콘을 클릭해도 됩니다.)
3. SPORE 디스크가 삽입되어 있는 DVD-ROM을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭한 후 OPEN을 선택합니다.
4. Support > EA Help > Electronic_Arts_Technical_Support.htm 파일을 더블클릭합니다.

인터넷에서의 EA 기술 지원

인터넷에 액세스할 수 있는 경우 다음의 EA 기술 지원 홈페이지를 확인하십시오: <http://support.ea.com>

여기에는 DirectX, 게임 컨트롤러, 모뎀, 네트워크에 대한 풍부한 정보 뿐만 아니라 정기적인 시스템 유지보수와 성능에 대한 정보도 나와 있습니다. EA의 홈페이지에서 여러분은 제품을 사용하면서 만날 수 있는 대부분의 문제, 각 게임에 대한 도움말과 자주 질문되는 사항과 이에 대한 답변(FAQ)들에 대한 최신 정보를 얻을 수 있습니다. 이 정보들은 EA의 기술 지원 팀 직원을 역시 사용하는 자료이기도 합니다. 당사는 지원 웹사이트를 매일 업데이트하기 때문에 여가를 먼저 방문하십시오.

홈페이지를 통해서도 시원한 해답을 얻지 못했다면 e-mail, 전화 및 편지 등을 통하여 EA 기술 지원 부서에 문의하십시오.



EA KOREA 고객 지원 안내

고객지원 서비스 범위

EA Korea 고객지원실은 아래 서비스를 제공합니다.

- 1) 소비자의 제품관련 문의/답변
- 2) 소비자의 불량 제품에 대한 A/S 교환

제품 보증 기간

Electronic Arts는 소비자가 이 게임을 구입한 후 30일 동안 일반적인 사용환경에서 게임이 담긴 매체와 매뉴얼의 내용에 물리적, 기능적 결함이 없음을 보증합니다.

제품에 이상이 있을 경우 제품, 구입증명서(영수증원본), 이름, 연락처, 주소, 이-메일 주소와 함께 불만 사항을 적어서 구입 일로부터 30일 이내에 보내주시기 바랍니다. 문제 확인 시 신중으로 교환해 드립니다.

A/S 가능한 품목

EA Korea 고객지원실은 해당 플랫폼에 대하여 아래 기간동안 A/S 교환을 실시하고 있으며, 기간이 지난 이후에는 교환이 불가능함을 알려 드립니다.

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| 1) PC 게임: 제품 출시 후 2년 이내 | 2) 콘솔 게임: 제품 출시 후 1년 이내 |
|-------------------------|-------------------------|

* 제품 출시 기간이 지난 제품에 대한 A/S는 예외의 경우로 검증 후에 처리될 수 있습니다.

EA Korea 고객지원실은 아래 교환 가능한 사유에 대하여 A/S 교환을 실시합니다.

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| 1) 디스크 손상 | 2) 디스크에 스크래치 |
| 3) 읽을 수 없는 디스크 | 4) 케이스 손상 |
| 5) 더러운 케이스 | 6) 타이틀 패킹 불량 |
| 7) 매뉴얼 불량 | 8) 케이스 속지 불량 |
| 9) EA의 광고 내용이 게임과 다를 경우 | 10) 공장에서 생산 중 발생한 모든 불량 |

참고사항

A/S 교환 요청 시에는 아래 내용을 참고하시어 접수해 주시기 바랍니다.

- 제품 개봉 후 소비자 과실에 의한 불량에 대해서는 반품, 교환, 환불이 불가합니다.
- A/S 접수 시 먼저 EA 고객센터(080-578-8823 / 02-578-8823)으로 연락을 취하여 주십시오.
- 반드시 구입 영수증과 불량을 증명할 수 있는 제품과 불량에 대한 설명을 첨부하여 EA 고객센터로 보내 주십시오.
- CD 분실은 제품 교환에서 제외됩니다.
- 제품 구입 일로부터 30일(소인우호) 까지 교환이 가능합니다.
- 접수된 제품은 테스트 후 이상이 있을 경우 교환이 가능합니다.
- 접수된 제품에 이상이 없는 경우 재발송 해드립니다.
- 제품제조상의 문제일 경우 소비자 보호법에 의거해 보상해 드립니다.
- 구입 후 제품 불량 발견 즉시 보내주시면 빠른 처리를 받으실 수 있습니다.
- 매장 진열 시 발생한 모든 A/S는 불가합니다.

* 자세한 내용은 고객지원실이나 홈페이지를 통해 확인해 주시기 바랍니다. (<http://www.ea.co.kr> → 고객센터에 문의)

본 제품에 포함된 컴퓨터 소프트웨어, 아트웍, 음악 및 기타 구성 요소 (종합해서 "소프트웨어"라 칭함)는 저작권이 보호 받는 자산입니다. 소프트웨어는 여러분께 라이선스가 주어졌을 뿐, '팔린' 것이 아닙니다.

이 소프트웨어는 단일 컴퓨터에서 사용할 수 있습니다. (1) 소프트웨어의 어떤 부분도 복제, 배포, 대여, 임대, 재배포, 라이선스 할 수 없으며; (2) 소프트웨어를 수정하거나, 파생물을 만들어도 안 되며; (3) 네트워크로, 전화 상으로 또는 다른 방법을 사용해 전자적으로 전송할 수 없으며; (4) 인가되지 않은 네트워크에서 멀티플레이어 게임의 매치메이커에 사용할 수 없고; (5) 소프트웨어를 리버스 엔지니어, 디컴파일, 디스어셈블할 수 없습니다.

소프트웨어를 받을 사람이 이 모든 항목에 동의할 때에 한하여 소프트웨어를 이관할 수 있습니다. 소프트웨어를 이관할 때는 모든 구성요소와 문서를 이관해야 하며, 컴퓨터에서 이 소프트웨어를 삭제해야 합니다. 소프트웨어를 이관함으로써, 귀하의 소프트웨어 라이선스는 종결됩니다.

이 매뉴얼은 저작권이 보호됩니다. 모든 권한은 유보되어 있습니다. EA의 사전 서면 동의 없이 본 매뉴얼의 어디도 복사, 복제하거나, 번역되거나, 다른 전자 매체 및 기계가 인식할 수 있는 형태로 변환할 수 없습니다.

EA Korea 고객지원실

주소: 서울시 강남구 삼성동 159-1 아셈타워 701호 EA Korea (우)135-798

일반 상담전화: 02) 578-8823

무료 상담전화: 080) 578-8823

Web 고객센터: www.ea.co.kr → 온라인 고객센터에 접수

Email: support@ea.co.kr

상담시간: 월요일 ~ 금요일 / AM 9:00 ~ PM 6:00 (토, 일요일, 공휴일은 휴무입니다)

홈페이지: www.ea.co.kr

Notice

* 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Maxis, The Sims and SPORÉ 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. Made in Korea