

# SPORE™



# Epilepsiewaarschuwing

## Lees deze informatie voordat jij of je kind een spel speelt.

Bij sommige mensen kunnen flikkerende lichten of lichtpatronen een epilepsieaanval of verlies van bewustzijn veroorzaken. Een dergelijke aanval kan ook optreden tijdens het kijken naar televisiebeelden of het spelen van bepaalde spellen. Mensen die nooit eerder last hebben gehad van een epileptische aandoening of aanval lopen ook risico. Als jij of een van je familieleden in het verleden tijdens blootstelling aan flikkerende lichten symptomen hebt ondervonden die aan epilepsie zijn verwant, zoals aanvallen of verlies van bewustzijn, dan raden wij je aan om vóór het spelen van een spel een arts te raadplegen.

Wij adviseren ouders om hun kinderen tijdens het spelen van spellen in de gaten te houden. Stop ONMIDDELIJK met spelen en raadpleeg de huisarts wanneer bij jou of je kind tijdens het spelen van een spel een of meer van de volgende symptomen optreden: duizeligheid, verminderd gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, bewustzijnsverlies, desoriëntatie, willekeurige reflexen of stuipen.

## Voorzorgsmaatregelen tijdens het spelen

- Neem op flinke afstand van het televisiescherm plaats, zover als de lengte van de kabel het toestaat.
- Speel het spel bij voorkeur op een klein televisiescherm.
- Speel het spel niet bij vermoeidheid of slaapgebrek.
- Speel het spel in een goed verlichte omgeving.
- Neem tijdens het spelen van een spel elk uur minimaal 10 tot 15 minuten rust.



## Het spel installeren

**OPMERKING:** Kijk op [www.spore.com/systemrequirements.html](http://www.spore.com/systemrequirements.html) voor systeemvereisten.

**OPMERKING:** Als de de *Spore™ Creature Creator* eerder al geïnstalleerd had, moet je deze deïnstalleren voordat je de volledige versie van *Spore™* gaat installeren. Al je wezens blijven bewaard in mijn documenten (of **Documenten** voor Windows Vista™, en je zal ze in *Spore* kunnen laden.

### Installeren op een pc (van disk):

Plaats de disk in je speler en volg de instructies op het scherm.

Na de installatie start je het spel via het START-menu.

In Windows Vista™ vind je het spel onder **Start > Ontspanning**. Bij vroegere versies van Windows™ kijk je onder **Start > Programma's** (of **Alle Programma's**).

### Installeren op een pc (van EA Store):

**OPMERKING:** voor meer informatie over de direct downloads van EA, ga je naar [www.eastore.ea.com](http://www.eastore.ea.com) en klik je op MOREABOUT DIRECT DOWNLOADS (meer over direct downloads).

Zodra het spel door de EA Download Manager is gedownload, klik je op het installatie-icoontje en volg je de instructies op het scherm.

Start het spel (zodra het is geïnstalleerd) direct vanuit de EA Download Manager.

**OPMERKING:** als je een eerder aangeschafte titel wilt installeren op een andere pc, moet je eerst de EA Download Manager op de andere pc installeren. Start vervolgens de applicatie en log in met je EA-account. Selecteer de juiste titel in de lijst en klik op start om het spel te downloaden.

### Patches Spore

PC-spelers zullen af en toe de mogelijkheid hebben om patches te gebruiken of hun spel bij te werken om bugs te repareren, de gameplay te verbeteren en meer. Om automatische mededelingen te ontvangen voor beschikbare patches voor je spel, moet je eerst de EA Download Manager (EADM) installeren. Je kunt dit doen tijdens het installatieproces van *Spore*, of op een ander moment door EADM te downloaden en installeren via [www.eastore.ea.com](http://www.eastore.ea.com). Voor EADM is online registratie vereist. Dit kun je in het spel doen.

## Het spel starten

Als je begint aan *Spore*, raden wij je aan om je spel te registreren. Als je geregistreerd bent kun je zelf gecreëerde elementen van *Spore* delen, heb je toegang tot elementen die door andere spelers gecreëerd zijn en blijf je op de hoogte van patches, nieuwe elementen en nog veel meer.

INTERNETVERBINDING, ONLINE VERIFICATIE EN EINDGEBRUIKERSOVEREENKOMST ZIJN VEREIST OM TE KUNNEN SPELEN. OM TOEGANG TE KRIJGEN TOT ONLINE-ONDERDELEN, MOET JE JE ONLINE REGISTREREN MET HET BIJGELEVERDE SERIENUMMER. IEDER SPEL KAN MAAR EENMALIG GEREGEREED WORDEN.

KLIK VOOR TERMEN EN VOORWAARDEN VAN EA EN UPDATES VAN ONDERDELEN OP [WWW.ELECTRONICARTS.NL](http://WWW.ELECTRONICARTS.NL) OF [WWW.ELECTRONICARTS.BE](http://WWW.ELECTRONICARTS.BE). JE MOET MINIMAAL 16 JAAR ZIJN OM JE ONLINE TE KUNNEN REGISTREREN. EA BEHOUDT HET RECHT OM ONLINE-ONDERDELEN VAN DE WEBSITE TE HALEN, NA EEN KENNISGEVING HIERVAN 30 DAGEN LANG OP [WWW.EA.COM](http://WWW.EA.COM) GEPLAATST TE HEBBEN.

### Het opstarten van *Spore* (met de disk in de speler):

1. Sluit alle open programma's en taken in de achtergrond
  2. **Voor PC:** In Windows Vista™ vind je het spel onder **Start > Ontspanning**. Bij vroegere versies van Windows™ kijk je onder **Start > Programma's** (of **Alle Programma's**).  
Opmerking: In het klassieke startmenu van Windows Vista™, kan je spellen vinden onder **Start > Programma's > Games > Spelverkenner menu**.
- OPMERKING:** Je moet een login en wachtwoord creëren om toegang te krijgen tot de online-onderdelen.
3. Het melkwegstelselscherm wordt weergegeven ([zie pagina 6](#)). Klik op een planeet om aan een nieuw spel te beginnen. (Je kunt ook CREËREN kiezen om toegang te krijgen tot de *Spore* scheppers.)
  4. Selecteer je beginster (en de bijbehorende thuisplaneet).
  5. Wanneer je voor het eerst begint aan je ontdekkingsreis, zul je in het Celstadium beginnen. Voor spellen die je hierna start, kun je in alle stadia beginnen die je in eerder opgeslagen spellen hebt vrijgespeeld.
  6. Voer de naam van je planeet in, selecteer de moeilijkheidsgraad in het menu en klik op de pijl aan de rechterkant.

1	Cel
2	Wezen
3	Stam
4	Beschaving
5	Ruimte

7. Lees voor meer informatie *Je evolutionaire reis* op [pag 7](#).
8. Na de introductie kun je beginnen aan het spel.



## inhoud

2	HET SPEL INSTALLEREN
3	HET SPEL STARTEN
4	INHOUD
6	ALGEMENE BESTURING
6	WELKOM BIJ SPORE™
13	INSTELLINGEN
14	LAAT JE CREATIVITEIT DE VRIJE LOOP
14	SPORE-SCHEPPERS
31	PLANNERS
36	CELFASE
38	WEZENFASE
43	STAMFASE
48	BESCHAVINGSFASE.
54	RUIMTEFASE.
61	SPOREPEDIA
64	TIPS OM DE SPELPRESTATIE TE VERBETEREN
65	CUSTOMER SUPPORT
66	GARANTIE

# SPORE™

## Registreer je bij EA om op de hoogte te blijven!

Creëer een EA –gebruikersaccount en registreer dit spel om gratis cheat codes en spelhints te ontvangen. Het creëren van een EA –gebruikersaccount en het registreren van dit spel is snel en makkelijk!

Bezoek onze website op [www.gamereg.ea.com](http://www.gamereg.ea.com) en schrijf je vandaag nog in!

**LET OP:** Als je dit spel registreert via je EA-account wordt er een kopie van het serienummer van je spel opgeslagen onder 'mijn account', zodat je het later altijd kunt terugvinden.

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





## Algemene besturing

Actie	Besturing
Vooruit/achteruit/naar links/naar rechts bewegen	W/S/A/D of pijltoetsen
Pauzeren	P
Cut-scene overslaan/Toegang tot instellingenmenu	ESC
Schermafdruk maken	C
Filmopname in- of uitschakelen	V
Weergave van de SPORE-gids in- of uitschakelen	H
Weergave van geschiedenis in- of uitschakelen	T
Weergave van Sporepedia in- of uitschakelen	B
Open 'mijn verzameling' (celfase)/Open missielogboek (van de stam- tot de ruimtphase)	L
Spel opslaan	CTRL + S

**LET OP:** Ga voor een volledige lijst van sneltoetsen naar [www.spore.com](http://www.spore.com).

## Welkom bij Spore™

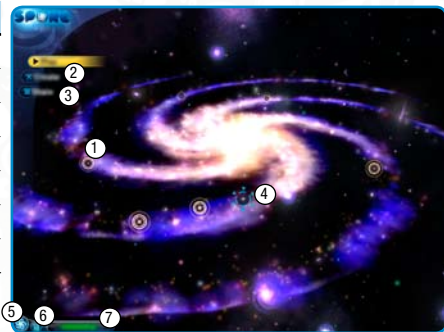
*Spore* is je eigen persoonlijke universum. In dit universum kun je leven creëren en evolueren, stammen en beschavingen opbouwen en zelfs hele werelden vormgeven.

Het *Spore*-universum bestaat uit vijf evolutiefasen: cel, wezen, stam, beschaving en ruimte. In elke fase zijn er verschillende uitdagingen en doelen.

Je begint je leven als een kleine cel en vervolgens doorloop je de andere fasen om een galactische god te worden. Als je in een opgeslagen spel naar een nieuwe fase gaat, wordt deze fase meteen beschikbaar in latere spellen.

In *Spore* heb je ook verschillende creatiegereedschappen tot je beschikking. Via de knop CREËREN in het melkwegstelselvenster heb je toegang tot dit gereedschap. Daarmee kun je elk aspect van je universum creëren: wezens, voertuigen, gebouwen en zelfs ruimteschepen. Als je je creatie opslaat, wordt deze in de Sporepedia bewaard en is deze toegankelijk tijdens de spelfasen.

Melkwegstelselvenster
1 Een nieuw spel starten
2 Toegang tot de Spore-scheppers
3 Deel jouw wezens
4 Een opgeslagen spel laden
5 Beeldopties
6 Sporepedia openen
7 Inloggen of uitloggen



In het melkwegstelselvenster kun je een nieuw spel beginnen of meteen naar de Spore-scheppers gaan, waar je de inhoud kunt creëren voor het ecosysteem van een planeet, de beschavingen enzovoort.

☛ Om meteen naar de Spore-scheppers te gaan, klik je op CREËREN. Selecteer de Spore-schepper die je wilt starten Lees voor meer informatie Spore-scheppers op [pag. 14](#).

## Je evolutiereis

Je begint met je grote avontuur door op de staart van een meteor mee te liften naar je planeet die net een naam heeft gekregen. Gelukkig zijn de omstandigheden op de planeet precies goed voor een explosie van leven in de oersoep. Helaas betekent deze explosie ook veel concurrentie voor je. Welke soort zal heerser over het water worden?

De genadeloze concurrentie houdt bovendien niet op als je evolueert en aan land gaat! In alle vijf fasen in *Spore* gaat het om de 'survival of the fittest'. Je probeert met je soort de anderen altijd één stap, één gereedschap, één wapen voor te zijn. Het is aan jou of je wezen aardig doet of hard terwijl het voortgang boekt en evolueert. Zal jouw eenvoudige amoebe heersen over het melkwegstelsel?

☛ Lees voor meer informatie over beginnen in de celfase en verdergaan naar de andere fasen [Het spel starten op pag. 3](#).

**LET OP:** Als je een spelfase hebt voltooid, kun je een nieuw spel starten in die fase.

## Opslaan

Je kunt je spel alleen opslaan als je je in de wezen-, stam-, beschavings- of ruimtphase bevindt.

☛ Om je huidige spel op te slaan tijdens het spelen, klik je op de optiesnop. Klik vervolgens op het schijficoon. Het spel is opgeslagen.

**LET OP:** als je de ruimtphase speelt, kun je je spel alleen opslaan als je je in de zonnestelsel- of interstellare weergave bevindt. Als je je in de planeetweergave bevindt, is de functie om op te slaan uitgeschakeld.

## Laden

Je kunt spellen laden in het melkwegstelselvenster.

☛ Om een opgeslagen spel te laden, klik je op de blauwe planeet in het melkwegstelselvenster. Dit is jouw thuiswereld. Het spel is geladen.

## Voortgang bekijken

In elke fase zijn er doelstellingen of missies, die je helpen om de fase te voltooien zodra je ze hebt volbracht. Tijdens een fase kun je bekijken of je vorderingen maakt wat betreft je individuele doelstellingen voor het voltooien van de fase.

### Voortgangsbalk

- 1 Huidige voortgang
- 2 Mijlpaal
- 3 Vul de voortgangsbalk om verder te kunnen gaan



Onder aan het scherm vind je de vooruitgang in elke fase in de voortgangsbalk. Als je voorwerpen pakt of mijlpalen bereikt in de fase, wordt de voortgangsbalk verder gevuld. Als deze helemaal vol is, kun je ervoor kiezen om door te gaan naar de volgende fase.

- ☛ In elke fase wordt de voortgangsbalk gevuld door een andere taak tot een goed einde te brengen, zoals een stam veroveren of vrienden worden met een soort.

### Minidoelkaarten

In de linkerbovenhoek van het scherm kun je de minidoelkaarten bekijken. Deze kaarten houden je huidige status bij wat betreft de voltooiing van het aangegeven doel.

- ☛ Om al je doelen in het missielogboek te bekijken, klik je op L of de knop 'mijn verzamelingen' en vervolgens op het missielogboektabblad.

### Mijn verzameling

In het venster 'mijn verzameling' kun je informatie bekijken die afhankelijk is van de fase die je speelt:

- ☛ In de celfase vind je hier alle onderdelen die je hebt verzameld.
- ☛ In de wezenfase staan hier je missies plus alle onderdelen die je hebt verzameld.
- ☛ In de stamfase vind je hier je missies en alle gereedschappen en accessoires die je hebt verzameld.
- ☛ In de beschavingsfase vind je hier alleen je missies.
- ☛ In de ruimtphase staan hier je missies plus badges, zeldzame spullen en gereedschap.

**LET OP:** sommige tabbladen zijn misschien niet beschikbaar in de fase van je huidige spel.

- ☛ Om het venster 'mijn verzameling' te sluiten, klik op het kruisje in de rechterbovenhoek.

### Missielogboek

In het missielogboek kun je gedetailleerde informatie vinden over alle doelen en missies die nog openstaan. Je kunt ook je glorieuze geschiedenis van missies en overwinningen bekijken.

- ☛ Om een missie te wissen, selecteer je deze missie in de lijst en klik je op het prullenbak-icoon .

### Badges

Op het badgestabblad kun je alle badges bekijken die je voor elke behaalde rang hebt verzameld.

- ☛ Om een lijst van verzamelde badges te bekijken, klik je op de betreffende rang. Ga vervolgens met de muis over de badge om deze te bekijken.


### Zeldzame spullen

In het tabblad 'zeldzame spullen' kun je alle zeldzame voorwerpen bekijken die je op je avonturen hebt gevonden.

### Gereedschap

Op het gereedschapstabblad kun je al het gereedschap en de attributen bekijken die je in elke fase van het spel hebt verzameld. Selecteer een gereedschap om er meer informatie over te verkrijgen.

## Geschiedenis

Tijdens je voortgang in elke fase van Spore wordt er een persoonlijke geschiedenis van je pad bijgehouden. Klik op het geschiedenis-icoon  aan het eind van de voortgangsbalk om je evolutionaire keuzes en acties bij te houden.

### Geschiedenis scherm

- 1 Gedrag van wezen in de loop der tijd.
- 2 Mijlpaal/Gebeurtenis
- 3 Klik om de geschiedenis te zien van fasen die je hebt voltooid.
- 4 Spelklok
- 5 Klik om de geschiedenis te sluiten.
- 6 Gebruik de scrollbalk of draai aan het muiswiel om meer van de tijdslijn te zien.
- 7 Eigenschapskaart
- 8 Gevolgvaardigheden



- ☛ Om de weergave van de geschiedenis in of uit te schakelen, druk je op T.

### Gevolgen

Evolutie is een reis waarbij jouw keuzes en acties in de ene spelfase gevolgen hebben in latere fasen. De weg die je kiest als microscopische cel heeft bijvoorbeeld invloed op je vaardigheden als wezen. Je acties hebben zelfs verstrekkende gevolgen voor de toekomst van je soort.

Tijdens elke fase van je evolutiepad zul je keuzes maken die jouw eigenschappen zullen bepalen. Met je eigenschappen verdien je unieke vaardigheden die van pas zullen komen voor toekomstige generaties. Deze gevolgvaardigheden staan in elke fase net boven de voortgangsbalk.

In de tabel hieronder staan de eigenschappen die je per fase kunt krijgen en de gevolgvaardigheden die daardoor in volgende fasen beschikbaar zijn.










Beweeg met de muis over een vaardigheid om erachter te komen wat deze precies doet.




## Celfase.

Eigenschap	Gevolvaardigheden wezenfase	Gevolvaardigheden stamfase	Gevolvaardigheden beschavingsfase	Gevolvaardigheden ruimtefase
<b>Carnivoor:</b> carnivoorcellen eten voornamelijk vlees.	 <b>Beestachtig gebrul</b>	 <b>Vallen</b>	 <b>Onkwetsbaarheid</b>	 <b>Krachstoker</b>
<b>Herbivoor:</b> herbivoorcellen eten voornamelijk planten.	 <b>Sirenenlied</b>	 <b>Verfrissende storm</b>	 <b>Genezingsaura</b>	 <b>Sociale hoffelijkheid</b>
<b>Omnivoor:</b> omnivoorcellen eten alles wat voorhanden is.	 <b>Troep oproepen</b>	 <b>Vliegende vis</b>	 <b>Statische bom</b>	 <b>Gematigde generalist</b>

## Wezenfase.

Eigenschap	Gevolvaardigheden stamfase	Gevolvaardigheden beschavingsfase	Gevolvaardigheden ruimtefase
<b>Roofdier:</b> roofdierwezens zoeken steeds naar een prooi. Ze zullen eerder een hele soort laten uitsterven dan "dansen" of "charmeren".	 <b>Vuurbommen</b>	 <b>Machtige bom</b>	 <b>Topexemplaar</b>
<b>Sociaal:</b> sociale wezens zoeken voortdurend naar nieuwe vrienden en bondgenoten. Een nieuwe soort ontmoeten is het hoogtepunt van hun dag.	 <b>Vuurwerk</b>	 <b>Diploderwisj</b>	 <b>Prettige prestatie</b>
<b>Flexibel:</b> flexibele wezens hebben veel vrienden en veel vijanden. Ze baseren hun keuze op de huidige situatie.	 <b>Meester der dieren</b>	 <b>Omkoping</b>	 <b>Snelheidsduivel</b>

## Stamfase.

Eigenschap	Gevolvaardigheden beschavingsfase	Gevolvaardigheden ruimtefase
<b>Agressief:</b> agressieve stammen proberen de concurrentie uit te roeien. Ze vallen genadeloos aan en verzamelen alle hulpbronnen voor zichzelf.	 <b>Hulpbom</b>	 <b>Wapenhandelaar</b>
<b>Vriendschappelijk:</b> vriendelijke stammen begrijpen het belang van samenwerking. Ze vormen bondgenootschappen om hulpbronnen te delen en samen met andere stammen te floreren.	 <b>Zwarte wolk</b>	 <b>Behaaglijke begroeting</b>
<b>Ijverig:</b> ijverige stammen grijpen het moment en vallen aan of vormen bondgenootschappen als het nodig is. Ze vormen goede bondgenoten, maar let op.	 <b>Advertentiecampagne</b>	 <b>Koloniewaanzin</b>

## Beschavingsfase.

Eigenschap	Gevolvaardigheden ruimtefase
<b>Militair:</b> militaire beschavingen worden gedreven door wapens en geweld. Ze zullen elke beschikbare bron gebruiken om andere naties te vernietigen.	 <b>Anti-piratenmiddel</b>
<b>Economisch:</b> economische beschavingen gebruiken geld en handelsroutes om andere naties te beïnvloeden. Ze zullen bondgenootschappen sluiten, maar meestal halen zij daar het meeste voordeel uit.	 <b>Specerijengeleerde</b>
<b>Religieus:</b> religieuze beschavingen benutten de kracht van woorden en ideeën om de denkwijze van andere naties te veranderen.	 <b>Groene hoeder</b>

## Ruimtefase

De eigenschappen die je in de loop van het spel hebt verkregen, spelen in de ruimtefase een rol in de vorm van een filosofie die bepaalt hoe makkelijk je bepaalde tactieken zult kunnen gebruiken tijdens je verkenning van het melkwegstelsel. Deze filosofie bepaalt welk uniek gereedschap jouw rijk tot zijn beschikking zal hebben.

Dit gereedschap wordt beschikbaar zodra je in de ruimtefase komt. Je kunt het terugvinden tussen je ruimteschipgereedschap. Dit gereedschap wordt aangegeven met een speciaal kader om het gereedschapsicoon.

De filosofie van je ras ligt echter niet vast. Als je een ras vindt wiens filosofie je intrigeert, kun je ervoor kiezen om zijn opvattingen over te nemen. Accepteer een missie waarmee je de filosofie van dit ras verkent. Daarmee vierdien je de mogelijkheid om van filosofie te veranderen.

Eigenschap	Gevolgvaaardigheden ruimtefase
<b>Bard:</b> barden zijn de sociale, extraverte entertainers van de kosmos. Het melkwegstelsel is hun persoonlijke speelplaats.	<b>Lieflijk liedje:</b> heeft een kalmerend effect op de andere rijken.
<b>Ecoloog:</b> ecologen zijn de beschermers van de natuur. Soorten die proberen het melkwegstelsel uit te buiten en te besmetten moeten worden uitgeroeid.	<b>Safarivacuüm:</b> ontvoert een aantal exemplaren van elke soort op de planeet.
<b>Zeloot:</b> zeloten zijn ervan overtuigd dat hun geloof de enige waarheid is. Zij die er anders over denken zijn het niet waard om in dit melkwegstelsel te bestaan.	<b>Woedende waanzin:</b> neemt deze planeet op religieuze wijze over.
<b>Diplomaat:</b> diplomaten zijn onderhandelaars en probleemoplossers. Er zal alleen vrede komen in het melkwegstelsel door open communicatie tussen de soorten.	<b>Statische kleefkracht:</b> verdooft alle andere schepen en geschutkoepels op de planeet.
<b>Wetenschapper:</b> wetenschappers zijn logisch en berekenend. Het melkwegstelsel bestaat om bestudeerd en begrepen te worden.	<b>Gravitiiegolf:</b> vernietigt alle gebouwen op de planeet.
<b>Handelaar:</b> handelaars doen mee voor de winst. Hun enige loyaliteit is aan de almachtige Sporedollar.	<b>Cash-aanvulling:</b> vult meteen de voortgang van een handelsroute.
<b>Sjamaan:</b> sjamanen begrijpen dat alle levensvormen een gemeenschappelijke band hebben. Het hele melkwegstelsel bestaat in ons allemaal.	<b>Retourtje:</b> brengt je terug naar je thuisstelsel.
<b>Krijger:</b> krijgers pakken wat ze willen en vragen nooit om toestemming. Het melkwegstelsel is een prijs die door de sterkste zal worden gewonnen.	<b>Overvaloffensief:</b> verleidt piraten om de planeet aan te vallen.
<b>Wandelaar:</b> wandelaars willen van alles een beetje proeven. Het melkwegstelsel is enorm groot en ze willen het allemaal ervaren.	Geen.
<b>Ridder:</b> ridders zijn nobele krijgers, die vechten voor rechten, niet voor persoonlijk voordeel. Er zal alleen vrede in het melkwegstelsel komen als het kwaad is verslagen.	<b>Roep mini-U op:</b> stuur een ruimteschip om je te helpen.

## Opties

Vanuit het melkwegstelselvenster of vanuit het spel kun je naar het optiesmenu gaan door te klikken op het opties-icoon in de linkerbenedenhoek.

**LET OP:** de opties 'verreikermodus' en 'uitsluitingsmodus' zijn niet beschikbaar als je je bevindt in de celfase, in een willekeurige schepper, of in het melkwegstelselvenster.

Lees voor informatie over instellingen de in-game Spore-gids.

## Instellingen

In het instellingenmenu kun je het beeld, het geluid, het spel, screenshots, en de online-instellingen aanpassen, en de credits bekijken. De meeste opties in het instellingenmenu spreken voor zich. De instellingen die meer uitleg behoeven staan hieronder.

### Beeldinstellingen

Op basis van de capaciteiten van je computer stelt *Spore* de beeldinstellingen in om de prestatie en weergave in balans te brengen. Als je merkt dat het spel langzaam draait of als je wilt experimenteren met andere instellingen, kan dat via dit menu.

**LET OP:** het veranderen van het schermformaat kan invloed hebben op de prestaties.

Het spel moet dus opnieuw gestart worden.

Om de standaardinstellingen van het spel te herstellen, klik je op **STANDAARD**.

### Spel- en opname-instellingen

In het venster 'spel- en hulpinstellingen' kun je de weergave van in-game handleidingen, hints en de scrollrand in- en uitschakelen.

## Screenshots

Je kunt *Spore*-scènes opnemen in het spel of in de proefritmodus in de Spore-scheppers. Tijdens het spel kun je statische screenshots maken of filmpjes opnemen van de actie.

Om een screenshot te maken, druk je op C. Het .PNG-bestand wordt opgeslagen in de volgende map: **Mijn Documenten (of Documenten)\Mijn Spore-creaties\Foto's**.

## Filmpjes

Om een filmpje te maken, druk je op V om de opname te beginnen en druk je nogmaals op V om de opname te stoppen. Het opgeslagen filmpje staat in de volgende map: **Mijn Documenten (of Documenten)\Mijn Spore-creaties\Filmpjes**.

Lees voor meer informatie over opnames maken in de Spore-schepper Proefritmodus op pag. 25.

### Online-instellingen

Ga naar verschillende online-opties of log uit als je je wilt inloggen als een andere gebruiker.

**Prompt bij start** Indien geselecteerd krijg je een prompt voor je online login als je Spore start.

**YouTube login** Indien geselecteerd word je automatisch ingelogd op YouTube als je inlogt bij Spore, zodat je filmpjes kunt publiceren.

**Alleen content van maatjes** Indien geselecteerd wordt je Sporepedia alleen bestookt met content van je online vrienden.



## Laat je creativiteit de vrije loop

Er zijn twee belangrijke hulpmiddelen om je creatieve kant te verkennen en je *Spore*-universum te vullen met ongelooflijke creaties. Met de *Spore*-scheppers kun je alles bouwen, van eenvoudige celwezens tot waanzinnige ruimteschepen. Met de planners kun je je eigen stamddorp, stad of ruimtekolonie ontwerpen zoals jij wilt.

## Spore-scheppers

De *Spore*-scheppers vormen je gereedschapskist voor het creëren van alles wat je kunt bedenken in het *Spore*-universum, van cellen tot wezens en ruimteschepen en meer. De *Spore*-scheppers lijken in veel opzichten op elkaar, maar er zijn ook een paar verschillen. Je kunt ze bereiken via het melkwegstelselvenster. Elke specifieke schepper kun je vanuit het spel bereiken als je de desbetreffende fase speelt.

### Een *Spore*-schepper openen tijdens het spel:

- ☛ Tijdens de cel- en wezenfase paai je met een ander lid van je soort.
- ☛ Tijdens de stamfase ga je met je muis over de stamhut om naar de stamplanner te gaan.
- ☛ Tijdens de beschavingsfase ga je met je muis over het stadhuis om naar de stadsplanner te gaan.
- ☛ Tijdens de ruimtiefase ga je met je muis over een van de stadhuizen van je kolonie om naar de koloniplanner te gaan.

Je kunt de *Spore*-scheppers ook bereiken via de *Spore*pedia. Selecteer een *Spore*-creatie door erop te klikken en vervolgens te klikken op de verschenen schepperknop.

Op het volgende wezenschepperscherm worden een aantal algemene elementen voor alle *Spore*-scheppers gemarkeerd.

### Spore-scheppers

- |    |  |
|----|--|
| 1  | Onderdeelcategorieën   |
| 2  | Opties   |
| 3  | Toegang tot de <i>Spore</i> pedia (pag. 62)  |
| 4  | Beschikbaar kapitaal   |
| 5  | Bouwmodus (pag. 16)  |
| 6  | Proefritmodus (indien beschikbaar) (pag. 24)                                       |
| 7  | Bouwmodus (pag. 18)  |
| 8  | Complexiteitsmeter   |
| 9  | Gezondheids- en andere vaardigheidsmeters  |
| 10 | Camerabesturing zoomen en roteren  |
| 11 | Creationsnaam  |
| 12 | Ongedaan maken/opnieuw doen  |
| 13 | Een nieuwe creatie delen: publiceer je opgeslagen creatie in de <i>Spore</i> pedia |



- |    |   |
|----|---|
| 14 | Opslaan (alleen beschikbaar als je de <i>Spore</i> -schepper binnenkomt vanuit het melkwegstelselscherm)                    |
| 15 | Een nieuwe creatie starten (alleen beschikbaar als je de <i>Spore</i> -schepper binnenkomt vanuit het melkwegstelselscherm) |
| 16 | Afsluiten zonder op te slaan  |
| 17 | Klik om de creatie op te slaan en af te sluiten   |

In de close-up op het podium kun je jouw creatie zien in zijn laatste vorm, voordat je hem de wijde wereld in stuurt.

- ☛ Je kunt het perspectief van de camera op je creatie aanpassen. Zie [De camera op pag. 15](#).

### Camerabesturing van de *Spore*-schepper

Het verplaatsen van de camera is eenvoudig. Deze besturing kun in alle drie de *Spore*-scheppermodi gebruiken: de bouw-, proefrit- en verfmodus.

#### De interfaceknoppen gebruiken:

- ☛ Roteer de camera om je creatie.
- ☛ Hiermee laat je de camera in- en uitzoomen.

#### De muis gebruiken:

Klik met de rechtermuisknop en sleep over de achtergrond om de camera om de creatie te roteren.

Houd **SHIFT** ingedrukt en draai aan het muiswiel om in en uit te zoomen.

#### Het toetsenbord gebruiken:

Met de toetsen + en - kun je in- en uitzoomen.

Met de toetsen < en > roteer je de camera om de creatie.

### Je creatie een naam geven

Je kunt je creatie niet de wereld in sturen zonder naam.

1. Klik op het tekstvak 'je creatie een naam geven' in het midden onder aan het scherm.
2. In de popup voer je een nieuwe naam voor je creatie in.
3. Als beschrijving kun je een korte biografie toevoegen met daarin de enorme successen van je creatie.
4. Je kunt labels toevoegen (tweevoeter, gestreept, oranje, hoorns, mollig, etc.) zodat andere *Spore*-spelers jouw creatie snel kunnen vinden. In het labelveld voer je labels van één of twee woorden in, gescheiden door komma's. Deze labels vormen de zoektermen die jou en de andere spelers helpen om je creatie te vinden op [www.spore.com](#) of in de *Spore*pedia.
5. Om de popup te sluiten, klik je op de pijl omhoog.

### Je creatie opslaan

Je kunt je creatie in elke modus (bouw-, verf- of proefritmodus) op twee manieren opslaan. Als je de *Spore*-schepper bent binnengekomen vanuit het spel, klik dan op het acceptatie-icoon om je creatie op te slaan. Klik anders op het icoon 'opslaan' om de creatie op te slaan en eraan te blijven werken. Klik op het icoon 'opslaan en afsluiten' om de creatie op te slaan en naar de *Spore*pedia te gaan. Je creatie is opgeslagen.

Je kunt al je opgeslagen creaties opnieuw bekijken in de *Spore*pedia onder 'mijn creaties'. De bestanden vind je tevens in deze map: **Mijn Documenten** (of **Documenten**)\Mijn *Spore* Creaties of <username>/Documents/Mijn *Spore* Creaties/

**LET OP:** je moet je wezen een mond en een naam geven voordat je het kunt opslaan.

Je jonkie moet toch ook eten.

**LET OP:** je kunt geen creatie opslaan met een naam die al door een andere speler is gebruikt.

- ☛ Als je de *Spore*-schepper via het melkwegstelselvenster hebt geopend, keer je terug naar de *Spore*pedia. Je nieuwe creatie staat onder het kopje 'mijn creaties'.



## Bouwmodus

In de bouwmodus kun je onderdelen van het palet van verschillende categorieën toevoegen en verwijderen. Tijdens het spelen vind je misschien nieuwe onderdelen of krijg je toegang tot onderdelen, die vervolgens via de Spore-schepper kunnen worden toegevoegd.

Deze nieuwe onderdelen zijn beschikbaar op het bijbehorende categorietabblad van het onderdelenpalet.

In de rechterbovenhoek van het Spore-schepperscherm kun je de vaardigheden van je creatie bekijken. Als je met je muis over een onderdeel beweegt, kun je de vaardigheden bekijken die het beïnvloedt.

**LET OP:** gebouwen en ruimteschepen hebben geen vaardigheden.

- Om de kosten en voordelen van een onderdeel te bekijken, beweeg je de cursor eroverheen.

**TIP:** beslissingen die je in het ene spel neemt voor je creatie kunnen het volgende spel beïnvloeden. Als je bijvoorbeeld een mond van een herbivoor kiest in de wezenfase, zal je wezen altijd een herbivoor zijn.

- Om een nieuwe creatie te bouwen, druk je op **CTRL + N**.

### Camrabesturing

Gebruik de rotatieknoppen of houd de linkermuisknop ingedrukt en sleep het podium om de camera om je wezen heen te bewegen.

Druk op +/- of houd **SHIFT** ingedrukt en draai aan het muiswiel om op je wezen in en uit te zoomen.

### Rompselectie

Selecteer een nieuwe romp door te klikken op de knop 'nieuwe creatie'. **Let op:** als je wijzigingen hebt aangebracht, krijg je een melding dat je eerst moet opslaan. Vervolgens is er een nieuw romptype beschikbaar.

### Onderdelenpalet

Om een onderdelencategorie te selecteren (mond, ogen, details, etc.) klik je op het icoon boven in het onderdelenpalet aan de linkerkant van het scherm.

#### Onderdelenpalet

- |   |  |
|---|--|
| 1 | Klik om de categorie te openen                   |
| 2 | Beschikbaar onderdeel                            |
| 3 | Onderdeel niet beschikbaar (kun je niet betalen) |
| 4 | Nieuw onderdeel                                  |

Als de bouwmodus is geselecteerd, vind je de geselecteerde onderdelencategorie aan de linkerkant van het scherm. In elke categorie worden de beschikbare onderdelen volledig weergegeven, terwijl onderdelen die niet beschikbaar zijn, samengevat worden weergegeven. Onderdelen die sinds je laatste bezoek aan de Spore-schepper beschikbaar zijn, worden gemarkeerd. In alle categorieën staan de beste en de duurste beschikbare onderdelen aan de rechterkant.



### Onderdelen toevoegen

1. Klik en sleep het beschikbare onderdeel van het palet naar een plek op je wezen. Zodra je het onderdeel begint te slepen, worden de kosten van je totale hoeveelheid geld afgetrokken.
2. Als je het onderdeel midden op je wezen plaatst, wordt er maar één onderdeel toegevoegd. Als het onderdeel buiten het midden wordt geplaatst, worden twee onderdelen voor hetzelfde bedrag toegevoegd.
3. Om het onderdeel op de geselecteerde plek te plaatsen laat je de muisknop los.
4. Het onderdeel is geplaatst en je gezondheid, vaardigheden of beide veranderen op basis van de mogelijkheden van de onderdelen.
5. Als je een onderdeel hebt geplaatst, kun je de afmeting, stand of positie op je wezen aanpassen. Zie [Onderdelen aanpassen op pag. 17](#).

Om de plaatsing van het onderdeel te annuleren, sleep je het terug naar het onderdelenpalet. Onderdelen toevoegen kost geld en voegt iets toe aan de complexiteit van je creatie.

### Budgetteren

De juiste creatie ontwerpen voor de huidige uitdagingen in het spel is een kunst op zich—en heel erg leuk. Om de juiste mix van vaardigheden en kosten te vinden, moet je experimenteren met allerlei onderdelen in de Spore-schepper.

**LET OP:** het verven van je creatie kost niets, dus je hoeft hier geen budget voor te maken.

- Tijdens een fase zul je misschien naar de Spore-schepper moeten gaan om veranderingen aan je creatie aan te brengen. Onthoud dat je, als je je creatie bouwt, altijd een onderdeel kunt verkopen om het geld dat je ervoor hebt betaald terug te krijgen.
- Als je een fout maakt, kun je dit altijd ongedaan maken. Zie [Ongedaan maken/Opnieuw doen op pag. 21](#).



In alle Spore-scheppers heeft je creatie een beperkte complexiteit. Door onderdelen toe te voegen neemt de complexiteit toe. Je kunt geen onderdelen toevoegen waardoor de maximale complexiteit wordt overschreden.

- Afhankelijk van de fase gebruik je DNA, Sporedollars of andere betaalmiddelen om nieuwe onderdelen te kopen. De hoeveelheid geld die je hebt staat onderaan in het onderdelenpalet in de bouwmodus.

### Onderdelen verwijderen

1. Klik en sleep het onderdeel van je creatie af. Je kunt ook op het onderdeel klikken en op **BACKSPACE** of **DELETE** drukken.
2. Het onderdeel is verwijderd. Je krijgt de kosten van het onderdeel terug en de gezondheid en/of vaardigheden van je wezen veranderen mee.

### Onderdelen aanpassen

Nadat je een onderdeel aan je creatie hebt toegevoegd, kun je de afmeting, stand en zelfs de vorm ervan veranderen. Experimenteer met de besturing van het onderdeel in de Spore-schepper, zodat je bekend raakt met de werking van het onderdeel. Maak je geen zorgen: je kunt je wijzigingen altijd ongedaan maken. Zie [Ongedaan maken/Opnieuw doen op pag. 21](#).



- Om een onderdeel te bewerken, moet je het selecteren. De blauwe bewerkingshendels worden weergegeven en kunnen nu worden gebruikt.
- Klik en sleep de aanpassingspijlen om het onderdeel de juiste hoogte, breedte of lengte te geven of de krulling te verlengen.
- De positiebal geeft aan in welke richting het onderdeel wijst. Om de richting te veranderen moet je op de positiebal klikken en deze verslepen.
- Klik en versleep de rotatiering om het onderdeel te draaien.

#### Onderdelen vergroten/verkleinen

Om het hele onderdeel te vergroten of te verkleinen, selecteer je het onderdeel en draai je aan het muiswiel of druk je op de pijl **omhoog** of **omlaag**.

#### Verfmodus

In de verfmodus kun je individuele onderdelen of je hele creatie verven, waarbij je kunt kiezen uit een palet van kleuren, structuren en thema's. Het is tijd om wat kleur aan zijn leven toe te voegen.

- Om in de verfmodus te komen, klik je op het verfkwasticoon boven in het scherm. Het verfpallet is te vinden aan de rechterkant van het scherm.

Verf je wezen op een van de drie manieren:

- Selecteer een stijl.
- Gebruik de functie 'verven als' om de verfstijl van een van je vorige creaties te kopiëren.
- Gebruik de verfkwastmodus om specifieke structuren en kleuren naar keuze toe te passen op drie lagen: basis, dekking en detail.

Verfmodus
1 Complete stijlen
2 Deelstijlen
3 Verfkwastmodus
4 Beschikbare kleuren
5 Beschikbare stijlen
6 Klik om andere stijlen te zien
7 Kleur, gekozen voor gelaagde stijl (alleen in de gebouwen-, voertuig- en ruimteschipschepper)
8 Kleur, gekozen voor gelaagde stijl (alleen in de gebouwen-, voertuig- en ruimteschipschepper)



#### Verven met 'complete stijlen'

Je kunt je hele creatie met één strek verven. Op het tabblad 'complete stijlen' kun je op een van de weergegeven thema's klikken om je hele creatie te verven.

#### Complete stijlen

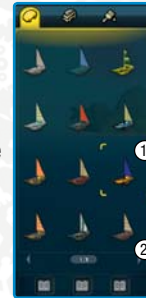
- Geselecteerde stijlen
- Klik op de pijltjes om meer stijlen te zien

#### Verven als

Je kunt je creatie verven om deze te laten lijken op de andere creaties die je hebt gezien in de Sporepedia.

#### Je creatie verven als een andere:

- Klik op het tabblad 'verfkwastmodus'.
- Klik op de optie 'verven als' in het palet 'complete stijlen' om naar de Sporepedia te gaan.
- Selecteer de creatie waarvan je de verfstijl wilt kopiëren. Klik op het acceptatie-icoon.
- Je keert terug naar de verfmodus. Je creatie is bijgewerkt met de verfstijl van de Sporepedia-selectie.



#### Lagen verven

Op het tabblad 'deelthema's' kun je de thema's en kleuren selecteren voor de eenvoudige lagen van je creatie. Voor elke laag kun je een thema en een kleur kiezen. Het is een goed idee om eerst de stijl te kiezen en daarna de kleur.

#### Deelstijle

- Klik om het palet te openen voor andere lagen
- Klik om het thema op de huidige laag te gebruiken
- Klik om de kleur van het geverfde thema te veranderen
- Klik op de pijltjes om meer thema's te zien

#### Lagen verven:

Er zijn drie verflagen voor een creatie: basislaag, dekkingslaag en detaillaa. Afhankelijk van de Spore-schepper hebben deze lagen verschillende namen.

**Basis** De basislaag bepaalt de onderliggende en algemene stijl en kleur van de creatie.

**Dekking** De dekkingslaag wordt over de basiskleur van je creatie aangebracht.

**Detail** De detaillaa voegt een gedetailleerd patroon toe uit een scala aan stijlen.

- Klik op het tabblad 'deelstijlen'.
- Klik op de laag die je wilt verven. Selecteer eerst de basislaag.
- Kies het deelthema dat je wilt verven op de geselecteerde laag. Gebruik de pijltjes om alle beschikbare thema's te bekijken. Klik op het gewenste thema, waarna je creatie wordt bijgewerkt.
- Als je wilt kun je een andere kleur uit het weergegeven palet kiezen. Klik en houd de kleur ingedrukt om een palet van schakeringen van de geselecteerde kleur te zien. Klik op de gewenste schakering.
- Herhaal bovenstaande stappen voor de andere twee lagen (dekking en detail).



## Verfkwestmodus

In de verfkwestmodus (niet beschikbaar in de cel- of wezenschepper) kun je afzonderlijke onderdelen van je creatie in specifieke kleuren of patronen verven.

### Verfkwestmodus

- 1 Klik op dit patroon om een effen kleur te verven
- 2 Geselecteerd patroon
- 3 Klik om de kleur van het geverfde thema te veranderen
- 4 Klik op de pijltjes om meer thema's te zien
- 5 Zet thema terug in de originele kleur.



## Ongedaan maken/opnieuw doen

Als je een fout maakt in de Spore-schepper kun je de meest recente wijzigingen ongedaan maken.

- Om een verandering ongedaan te maken, klik je op de pijl naar links rechtsonder in de Spore-schepper.
- Om de laatste bewerking opnieuw te doen, klik je op de pijl naar rechts.

## Je creaties delen

Je kunt je creatie delen met het hele universum van Spore-spelers. Je kunt creaties rechtstreeks naar familie en vrienden sturen of ze publiceren in de Spore-community op [www.spore.com](http://www.spore.com).

- Je kunt ook rechtstreeks vanuit de Spore-schepper delen (pag. 14).
- Tevens kun je foto's en filmpjes van je wezen delen die je in de Spore-schepper hebt gemaakt. Lees voor meer informatie [Foto's maken op pag. 25](#).

## Je creatie op Spore.com publiceren

Voordat je je creatie publiceert, moet je er zeker van zijn dat er tags zijn toegevoegd aan de creatie, zodat spelers hem kunnen vinden. Ga naar *Je creatie een naam geven* op pag. 16.

- Misschien wil je je creatie toevoegen aan een persoonlijke sporecast van dingen die je hebt gecreëerd. Lees voor meer informatie [Foto's maken op pag. 25](#).

1. Klik in de Sporepedia op MIJN CREATIES aan de linkerkant van het scherm.
2. Selecteer de creatie die je wilt publiceren.
3. Klik op het deel-icoon.
4. Je creatie is gepubliceerd op [www.spore.com](http://www.spore.com).

## Je creatie per e-mail naar vrienden verzenden

Als je je creatie niet voor het hele Spore-universum wilt publiceren, kun je deze per e-mail sturen naar geselecteerde ontvangers.

## Een creatie naar je vrienden sturen:

1. Ga op je lokale harde schijf naar de volgende map: **Mijn Documenten** (of **Documenten**)\ **Mijn Spore Creaties**.

**LET OP:** het bovenstaande pad verwijst naar de standaardlocatie van je Spore-creaties in Windows. Als je de standaardlocatie niet hebt geaccepteerd, zal het pad anders zijn.

2. Selecteer de categorie met daarin de creatie die je per e-mail wilt verzenden.
3. Zoek het .PNG-bestand voor je creatie. Verzend dit bestand per e-mail.
4. Om een per e-mail verzonden creatie te installeren, sla je het .PNG-bestand op je bureaublad op. Sleep het naar de juiste Spore-schepper.

**LET OP:** om de creatie in het spel te gebruiken, moet je het .PNG-bestand opslaan in de hierboven genoemde map op je computer. De volgende keer dat je Spore start, zal de creatie in de Sporepedia staan op het tabblad 'alles'.

## Celschepper

In de celfase kun je onderdelen van andere cellen of van meteorfragmenten verzamelen. De DNA-punten die je krijgt door te eten kunnen besteed worden aan onderdelen om vaardigheden aan je cel toe te voegen in de celschepper.

Tijdens de celfase kun je ieder moment een partner roepen door gebruik te maken van de lokroepknop. Zodra je roept, zal je partner antwoorden. Zwem naar je partner en klik erop. Na een mooi paringsritueel wordt er een ei geproduceerd en word je naar de celschepper gebracht.

### Celschepper

- |    |  |
|----|--|
| 1  | Bouwmodus (pag. 16)                      |
| 2  | Verfmodus (pag. 18)                      |
| 3  | Complexiteitsmeter                       |
| 4  | Celvaardigheden en niveaus               |
| 5  | Beschikbare onderdelen                   |
| 6  | Opties                                   |
| 7  | Sporepedia                               |
| 8  | Huidige DNA-punten                       |
| 9  | Camerabesturing                          |
| 10 | Klik om de naam van je cel te veranderen |
| 11 | Ongedaan maken/opnieuw doen              |
| 12 | Sluit de celschepper zonder op te slaan  |
| 13 | Sla de cel op en sluit de celschepper    |



Door onderdelen aan je cel toe te voegen krijgt deze nieuwe of verbeterde vaardigheden. De vaardigheden van je cel staan rechtsonder in de celschepper.

- Als het onderdeel rood is voordat je het loslaat, kan het niet op die plek worden geplaatst.

**LET OP:** lees de in-game Spore-gids voor meer informatie over de beschikbare onderdelen in de celschepper (mond, ogen, wapens en meer).



## Dieet

De mond die je selecteert, bepaalt het dieet voor je wezen en is een bepalende factor voor de manier waarop je *Spore* speelt. Als je een filtermond selecteert, is je wezen een herbivoor en kan deze alleen planten eten. Carnivoren moeten vlees eten en omnivoren eten zowel planten als vlees.

## Wezenschepper

### Wezenschepper

1	Onderdelenmenu
2	Bouwmodus ( <a href="#">pag. 16</a> )
3	Proefritmodus ( <a href="#">pag. 24</a> )
4	Bouwmodus ( <a href="#">pag. 18</a> )
5	Complexiteitsmeter
6	Celvaardigheden en niveaus
7	Beschikbare onderdelen
8	Niet-beschikbare onderdelen (kun je niet betalen)
9	Opties
10	Huidige DNA-punten
11	Camerabesturing ( <a href="#">pag. 16</a> )
12	Klik om de naam van je cel te veranderen
13	Ongedaan maken/opnieuw doen
14	Bewerkingen annuleren
15	Sla de cel op en sluit de celschepper



**LET OP:** als je net uit de zee bent gekomen, wordt het tijd om die trilharen en dat zweepstaartje te verwisselen voor een paar flinke poten om het strand op te klauteren. De eerste wezenschepper bevat echter niet alle elementen van het volledige wezenschepperscherm zoals je hierboven zag.

- Als je een nieuwe wezenfase begint vanuit het melkwegstelselvenster, kom je meteen in de Spore-schepper. Klik op CREEËR JE EIGEN WEZEN in de Sporepedia.
- Lees de in-game Spore-gids voor meer tips over de wezenschepper.

### Onderdelencategorieën

In de wezenschepper bevat het onderdelenpalet veel categorieën met daarin een breed scala aan onderdelen.

- Om een onderdelencategorie te bekijken, klik je op het hamer-icoon om de bouwmodus te openen. Je kunt met de muis over elk icoon in de linkerbovenhoek gaan om de verschillende onderdelencategorieën te bekijken.

Met elk onderdeel worden andere vaardigheden toegevoegd of verbeterd. Om te ontdekken welke vaardigheden door het onderdeel worden beïnvloed, beweeg je de cursor over het onderdeel.

## Ledematen

Misschien moet je de romp verplaatsen om de ledematen op de juiste plek te krijgen. Plaats je wezen met het gezicht naar je toe of van je af om de gewrichten van de ledematen dichterbij of verder van zijn lichaam af te plaatsen. Plaats je wezen met het gezicht naar de zijkant om de gewrichten van de ledematen hoger of lager op de romp te plaatsen.

- Om de lengte van een gewricht te veranderen, klik je erop en draai je aan het muiswiel.

### Grijpers en voeten

Elk ledemaat bestaat respectievelijk uit een gripper of een voet, maar kan vervangen worden. Het uiteinde van een ledemaat is de enige plek waar je een gripper of een voet kunt plaatsen.

- Om een gripper of voet te vervangen, klik je erop en sleep je het weg van het ledemaat van je wezen. Het onderdeel is verwijderd en je hebt DNA-punten terug. Je kunt vervolgens een andere gripper of voet toevoegen.

### De ruggengraat vormgeven

In de wezenschepper kun je het formaat, de vorm en de hoek van de ruggengraat bepalen. Om de wervels van je wezen weer te geven, klik je op de romp. De wijzigingshendels verschijnen aan weerszijden van de ruggengraat.

#### Verlengen

- Om de romp te verlengen door wervels toe te voegen, sleep je een hendel in de richting waarin de ruggengraat wijst. Je kunt de romp inkorten door de hendel in de tegenovergestelde richting te slepen.

**LET OP:** als je de romp te veel inkort, worden onderdelen in elkaar gefrommeld. Ze keren weer terug op hun oorspronkelijke positie als je de ruggengraat weer langer maakt. Als je een ledemaat hebt toegevoegd en vervolgens de romp wilt inkorten, kun je niet verder inkorten dan het ledemaat. Het ledemaat wordt dan rood gemarkeerd.

#### Het lichaam buigen

- Om het uiteinde van de romp te krullen, sleep je een hendel weg van de lijn van de ruggengraat.
- Om de ruggengraat te buigen, versleep je een individuele wervel. Maak kleine aanpassingen aan één wervel per keer.

#### Formaat van onderdelen en lichaam aanpassen

Met het muiswiel kun je het formaat van elk lichaamsonderdeel aanpassen. Selecteer een onderdeel en draai aan het muiswiel om het formaat te vergroten/te verkleinen.

- Om het formaat van de romp te veranderen, ga je met je muis over een wervel op de plek waar je de romp dikker of dunner wilt maken. Draai vervolgens omhoog of omlaag aan het muiswiel. Je kunt ook op de pijl omhoog of omlaag drukken. De breedte van de romp rond de wervel verandert.

## Extra bouwfuncties

### Extra onderdeelhendels

Als je een onderdeel op je wezen hebt geplaatst, heb je toegang tot extra onderdeelhendels door dat onderdeel te selecteren en op de **TAB**-toets te drukken. Er verschijnen extra onderdeelhendels, waardoor je het plaatsen van elk onderdeel beter kunt controleren.



## Onderdelen klonen

Om een bestaand onderdeel van je creatie te klonen, moet je het selecteren en op **ALT** drukken. Je valutatotaal wordt verminderd met de kosten van het onderdeel.

- ☞ Als een onderdeel zich in het midden van je creatie bevindt, kun je het daar wegslepen om een tweede exemplaar van het onderdeel te maken aan de andere kant van de creatie. Dit soort duplicatie kost niets.

## Extra ledematenbesturing

- ☞ Om een stukje van een ledemaat te verwijderen, druk je op **CTRL** en klik je tussen twee gewrichten. Je kunt het schouder- en heupgewricht niet verwijderen.
- ☞ Om een nieuw ledemaat te bevestigen aan de overgebleven gewrichten van een ledemaat aan de romp, druk je op **CTRL** en versleep je het ledemaat om de twee te verbinden.

## Proefritmodus

Proefritmodus	
1	Klik om naar de proefritmodus te gaan
2	Fotoviewer
3	Foto's nemen
4	Maak een geanimeerde avatar
5	Films opnemen
6	Animaties afspelen
7	Achtergronden veranderen
8	Jonkies bekijken
9	Camerabesturing



In de proefritmodus kun je je wezen in actie zien voordat je de wezenschepper verlaat. Laat je wezen al zijn nieuwe trucjes tonen als het poseert, een salto maakt, flirt, lacht, huilt enzovoort.

- ☞ Om naar de proefritmodus te gaan, klik je op het tweepoot-icoon boven in de Spore-schepper.

## Beweging

Om je wezen in de proefritcirkel te laten bewegen, klik je op een locatie. Je wezen kuiert naar de nieuwe plek.

- ☞ Om je wezen te laten rennen, dubbelklik je op een locatie.
- ☞ Om de aandacht van je wezen te trekken, klik je op het fluit-icoon.

## Animaties afspelen

Klik op het actie-icoon om je bewegingsopties te openen. In het animatievenster kun je actie-, dans-, reactie- en gevoelsanimaties bekijken.

## Achtergronden

Je kunt de huidige achtergrond indien nodig veranderen. Klik op het achtergrond-icoon voor een verscheidenheid aan achtergronden voor de proefritomgeving.

- ☞ De zwarte achtergrond toont je wezen in een lege zwarte ruimte. Je kunt deze achtergrond gebruiken voor het nemen van close-up foto's van je wezen.

## Jonkies

Om het jonkie van je wezen te bekijken, klik je op het jonkies-icoon . De jonkies van je wezen imiteren acties en ze maken er van tijd tot tijd een potje van. Je kunt maximaal drie jonkies per keer weergeven.

- ☞ Om een jonkie te laten verdwijnen, klik je weer op het icoon.

## Foto's

Je kunt foto's nemen van je wezen in actie. Klik om een foto te nemen.

Na de flits wordt de foto opgeslagen op de volgende locatie: **Mijn Documenten** (of **Documenten**) **Mijn Spore Creaties** **Foto's**.

## De fotoresolutie veranderen

Je kunt de resolutie van genomen foto's veranderen. In het instellingenmenu kun je kiezen uit foto's met een kleine, middelgrote of grote resolutie.

## Foto's beheren

Als je foto's hebt genomen, kun je ze beheren via de fotoviewer.

In de fotoviewer kun je alle foto's bekijken die je in één of meerdere filmstrips hebt genomen.

- ☞ Om andere foto's te bekijken, klik je op de pijlknoppen onder aan de fotoviewer.
- ☞ Om een foto per e-mail te verzenden, klik je erop.

De fotoviewer heeft een limiet van 99 foto's. Als je deze limiet hebt bereikt, kun je je genomen foto's opslaan in een andere map of foto's verwijderen om ruimte vrij te maken.

Klik om alle foto's te archiveren of te verwijderen.

- ☞ Klik op **ALLES ARCHIVEREN** om je foto's te verplaatsen naar een back-upmap in de Spore-fotomap.

## Kaarten

Stuur een *Spore*-kaart naar een vriend(in)! Je kunt rechtstreeks vanuit de fotoviewer per e-mail een fotokaart naar je vriend(in) sturen.

## Om een foto per e-mail te verzenden:

1. In de fotoviewer klik je op de foto die je per e-mail wilt verzenden.
2. Voer jouw e-mailadres en dat van je vriend(in) in.
3. Voeg een bericht aan de kaart toe.
4. Om de e-mail te verzenden, klik je op het envelop-icoon.
5. Om een afzonderlijk bericht te verwijderen, klik je op het prullenbak-icoon .
6. Om een afbeelding te archiveren naar de back-upmap, klik op het schijf-icoon .

## Filmpjes opnemen

In proefrit kun je filmpjes maken van je wezen in actie. Deze filmpjes worden opgeslagen op je lokale computer voor jouw plezier.

- Klik om te beginnen met filmen. Selecteer animaties of acties die je wezen moet uitvoeren. Klik nogmaals om de camera te stoppen.
- ☞ Filmpjes kunnen maximaal twee minuten duren.



Als je de camera hebt uitgezet, wordt het filmpje opgeslagen in de volgende map: **Mijn Documenten** (of **Documenten**)\Mijn Spore Creaties\Filmpjes.

### Filmformaat wijzigen

Je kunt de resolutie-instellingen voor het filmpje aanpassen in het in-game instellingenvenster.

**LET OP:** filmpjes met een hoge resolutie nemen meer schijfruimte in beslag.

### Plaats een filmpje op YouTube

Als het filmpje is opgeslagen op je computer, kun je ervoor kiezen om dit meteen te uploaden naar YouTube®. Klik op **UPLOADEN**.

**LET OP:** om de uploadfunctie te gebruiken, moet je een geregistreerde gebruiker van Spore zijn en ingelogd zijn in je bestaande YouTube-account.

### Geanimeerde avatars

Je kunt animaties van je wezen in actie opnemen, die op je lokale computer worden opgeslagen. Je kunt deze .GIF-bestanden op websites plaatsen die gebruik maken van geanimeerde avatars.

🔍 Klik om een animatie van je wezen op te slaan op de schijf.

Je geanimeerde avatar wordt opgeslagen in de volgende map: **Mijn Documenten** (of **Documenten**)\Mijn Spore-creaties\Geanimeerde Avatars.

## Aankleders

Als je wezen doorgaat naar de stamfase, is hij niet blij als hij naakt rondrent. Ga naar de stam-, stads- en kolonie-aankleder om de perfecte outfit voor je wezen te maken.

- 🔍 Om je wezen in het spel aan te kleden, ga je naar de aankleder van je huidige fase door te klikken op het outfittabblad in de planner. Klik vervolgens op de bewerkingsknop onder je stamlid of burger.
- 🔍 Tijdens de stamfase ga je met je muis over de stamhut om toegang te krijgen tot de stamplanner.
- 🔍 Tijdens de beschavingsfase ga je met je muis over het stadhuis om toegang te krijgen tot de stadsplanner.
- 🔍 Tijdens de ruimtphase ga je met je muis over een van de stadhuizen van je kolonie om toegang te krijgen tot de koloniplanner.

### Aankleder bouwmodus

In de bouwmodus kun je kledingstukken aan je wezen toevoegen of verwijderen. Beweeg met de muis over een onderdeel om te zien hoe dit je gevechtvaardigheden, pantser en andere zaken beïnvloedt. Bepaalde borstonderdelen zijn bijvoorbeeld voorzien van zakken die handig zijn bij het verzamelen.

Om een outfit toe te voegen, sleep je een onderdeel naar de juiste plek op je wezen. Lees voor meer informatie **Foto's maken op pag. 25**.

In de verfmodus kun je je nieuwe outfit verven met complete stijlen of deelstijlen.

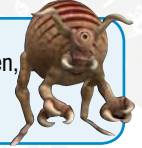
### Budget voor outfitcomplexiteit

Als je meer onderdelen aan je outfit toevoegt, raakt de complexiteitsmeter voor je stam verder gevuld. Deze meter in de rechterbovenhoek van het scherm geeft de algehele complexiteit van je stamoutfit weer. Je mag de complexiteitslimiet niet overschrijden.

## Gebouwschepper

In de beschavingsfase creëer je de infrastructuur en de vloot om je stad uit te breiden naar een aards rijk via de stadsplanner. Creëer een breed scala aan gebouwen waardoor je stad macht en invloed uitstraalt, en een breed scala aan voertuigen die de juiste balans hebben tussen snelheid, aanvalsvermogen en gezondheid.

Naast het bouwen en kopen van gebouwen en voertuigen kun je met de stadsplanner ook stadsdecoratie ophangen, een volkslied voor je stad maken, naar de stadsaankleder gaan en de lay-out van je stad ontwerpen. Lees meer informatie over de stadsplanner op **pag. 32**.



Met de gebouwschepper kun je nieuwe gebouwen voor je stad bouwen, inclusief je paleisachtige stadhuis. Elk type gebouw heeft een specifieke functie voor de stad, maar het formaat, de vorm en de kleur is voor jouw plezier. Om het gebouw op te kunnen slaan, moet het drie bouwstenen en een naam hebben.

🔍 Om de gebouwschepper te openen, klik je op je stadhuis.

Je kunt gebouwen uit een van de volgende categorieën maken: stadhuis, huis, entertainment, fabrieken, en geschutkoepels. **Zie Stadsontwerp op p. 32** voor meer informatie.

### Stadhuis

Elke stad heeft een stadhuis nodig dat dienst doet als het centrum van het stadsleven. Als je stadhuis valt, valt je hele stad.

### Bouwmodus voor gebouwen

Als je de gebouwschepper opent, begin je in de bouwmodus, waar je nieuwe bouwstenen aan je gebouw kunt toevoegen. Links boven in het scherm kun je een icoon selecteren om een van de volgende categorieën te openen: daken, rompen, connectors, ramen, deuren, details, en functie.

Om een nieuwe bouwsteen toe te voegen:

Om een goede uitlijning en nauwkeurige plaatsing te garanderen, kunnen de bouwstenen wat verschoven worden als je ze plaatst.

**LET OP:** er is een limiet aan de hoogte en breedte van een gebouw.

### Blokken

Als je een blok hebt toegevoegd aan het gebouw, kun je dit aanpassen door de hendels te gebruiken. Klik op het blok om ze te zien. **Zie Onderdelen aanpassen op pag. 17**.

🔍 Om een blok te verwijderen, selecteer je het blok en druk je op **DELETE** of **BACKSPACE**. Of klik erop en sleep het van het gebouw.

Je kunt ook blokken opstapelen of elkaar laten kruisen. Om blokken elkaar te laten kruisen, sleep je het ene blok in het andere. Om blokken op te stapelen, sleep je het ene blok helemaal over het andere. Er wordt dan automatisch een stapel gevormd.

## Verspringen

Ramen en deuren hebben een verspringfunctie. Als je een raam of deur plaatst, verspringen alle aansluitende ramen en deuren op één lijn. Als je het niet eens bent met waar een raam of deur naartoe verspringt, verplaats je het raam of de deur naar de plek die jij wilt.

## Richtingsplaatsing

Als je een onderdeel hebt geplaatst, kun je het verplaatsen langs specifieke assen.

- ☛ Om een onderdeel verticaal te bewegen, houd je **CTRL** ingedrukt terwijl je op een onderdeel klikt en plaats je het ergens anders met je muis.
- ☛ Om een onderdeel te verplaatsen op het podium, houd je **SHIFT** ingedrukt terwijl je op een onderdeel klikt en plaats je het ergens anders met je muis.

## Geavanceerde onderdeelhendels

Als je een bouwsteen op je gebouw hebt geplaatst, heb je toegang tot geavanceerde onderdeelhendels.

- ☛ Om de geavanceerde hendels te gebruiken, klik je op het onderdeel en druk je op **TAB**. Met deze hendels heb je het plaatsen van de blokken beter onder controle.

## Blokken kopiëren

Je kunt onderdelen kopiëren met de **ALT**-toets. Zie [Onderdelen aanpassen op pag. 17](#).

## Complexiteit en budget

Elk blok dat je toevoegt kost blokpunten en vergroot de complexiteit van je gebouw. Als je geen blokpunten meer hebt, kun je geen blokken toevoegen totdat je er eerst een paar hebt verwijderd.

In de rechterbovenhoek kun je de complexiteit van je gebouw in de gaten houden. Door blokken toe te voegen neemt de complexiteit toe. Het kan zijn dat je geen blokken kunt toevoegen aan een zeer complex gebouw.

## Verfmodus voor gebouwen en voertuigen

In de verfmodus kun je kleuren en stijlen toevoegen om je gebouw naar wens te decoreren.

Lees voor meer informatie [Verfmodus op pag. 18](#).

Rechtsboven in het scherm staan iconen voor de verschillende categorieën voor het verven van je gebouw:

- Complete stijlen** Als je klikt op een stijl voor je gebouw, wordt het gebouw helemaal geverfd.
- Deelstijlen** Je kunt de afzonderlijke lagen van je gebouw naar wens verven. Zie [Lagen verven op pag. 20](#).
- Verfkwestmodus** In deze modus kun je de kleur en structuur van afzonderlijke bouwstenen aanpassen. Zie [Verfkwestmodus op pag. 20](#).

- ☛ Als je een fout maakt, kun je gebruik maken van de knop 'ongedaan maken' rechtsonder in het scherm om de fout te herstellen.

Via de Sporepedia kun je voor je gebouw de verfstijlen en -patronen gebruiken die je voor andere creaties hebt gemaakt. Je kunt bijvoorbeeld je gebouw hetzelfde verven als een voertuig dat je al hebt gecreëerd. Zie [Verven als op pag. 19](#).

## Meervoudige delen of gebieden verven

Elk blok bestaat uit een paar gebieden. Met **CTRL** en **SHIFT** kun je bepalen welke gebieden je verft.

- SHIFT** Hiermee kun je alle gebieden verven op het blok dat is gemarkeerd door je cursor.
- CTRL** Hiermee kun je gebieden op verschillende blokken verven. De **CTRL**-toets biedt twee mogelijkheden:

Druk op **1** om op alle blokken hetzelfde gebied te verven. Houd vervolgens de **CTRL**-toets ingedrukt en beweeg de muiscursor over het gebied op het blok dat je wilt verven. Druk op **2** om op alle identieke blokken hetzelfde gebied te verven. Houd de **CTRL**-toets ingedrukt en beweeg de cursor over het gebied op het blok dat je wilt verven.

## Pipet

Je kunt het pipet gebruiken om kleuren, structuren en patronen te selecteren voor het verven van de andere delen van je gebouw. Je kunt de volgende commando's gebruiken om het pipet te activeren voor kleur, structuur of beide.

- Alleen kleur** Druk op **3**. Houd **ALT** ingedrukt. Selecteer een geverfd blok.
- Alleen structuur** Druk op **4**. Houd **ALT** ingedrukt. Selecteer een geverfd blok.
- Kleur en textuur** Druk op **5**. Houd **ALT** ingedrukt. Selecteer een geverfd blok.

## Voertuigscheppers

In een voertuigschepper kun je nieuwe voertuigen bouwen om je doelen te verwezenlijken. Je kunt land-, zee- en luchtvoertuigen creëren (zie hieronder) in de beschavingsfase en kolonievoertuigen en ruimteschepen in de ruimtiefase.

**LET OP:** kolonievoertuigen verschijnen automatisch als je ruimtekolonies zich ontwikkelen. Je kunt je eigen kolonievoertuigen creëren en aanpassen op elke planeet.

## Land-, zee- en luchtvoertuigen

- ☛ Om de voertuigschepper in het spel te openen, klik je op het stadhuis.

Als je aan de beschavingsfase begint, heb je een vast budget van blokpunten waarmee je je eerste voertuig kunt bouwen.

Je kunt economische, militaire of religieuze voertuigen maken uit een van de volgende categorieën:

- LET OP:** aan het begin van de beschavingsfase mag je geen luchtvoertuigen bouwen. Je kunt andere soorten voertuigen maken als je andere steden veroverd.
- Land** Rollende voertuigen op het terrein zijn ideaal voor het verkennen en voor het opeisen van specerijengeisers.
- Zee** Een zeevoertuig is heel nuttig voor aanvallen uit allerlei richtingen op kuststeden.
- Lucht** De stad die als eerste kan vliegen, heeft vaak de macht in de lucht. Als je over de lucht heerst, heb je controle over de wereld.

## Voertuigstatistieken

Bij het ontwerpen van je voertuig moet je rekening houden met de effecten van de toevoeging op de volgende statistieken. Deze statistieken houden elkaar in balans: als je een onderdeel toevoegt om de snelheid te verhogen, moet je misschien wat vermogen inleveren.



**Gezondheid** De hoeveelheid schade die het voertuig kan incasseren voordat het wordt vernietigd.

**Vermogen** Bij militaire voertuigen bepaalt het vermogen de hoeveelheid schade die het voertuig kan incasseren. Voor economische voertuigen bepaalt het vermogen de hoeveelheid specerijen die getransporteerd kan worden en de snelheid waarmee ze de aankoop van steden beïnvloeden. Voor religieuze voertuigen bepaalt het vermogen de snelheid waarmee een stad bekeerd kan worden en de snelheid waarmee voertuigen ontmanteld kunnen worden.

**Snelheid** De snelheid waarmee een voertuig zich kan voortbewegen.

### Onderdelencategorieën

Voor elk voertuigtype kun je onderdelen toevoegen uit de volgende categorieën. Om de voordelen van een onderdeel te weten te komen, beweeg je er met je muis overheen.

**Rompen** De rompcategorie bestaat uit chassistypen voor je voertuig.

**Cockpit** Door de geschikte cockpit voor je voertuig te selecteren, wordt er gezondheid, snelheid, of beide toegevoegd.

**Land/Zee/Lucht** Deze categorie omvat onderdelen speciaal voor het soort voertuig dat je ontwerpt.

**Cultureel/Militair/Diplomatiek** Deze categorie omvat wapens speciaal voor de strategie die je volgt.

**Effect** Deze goedkope voorwerpen voegen verlichting, ventilatie en andere nuttige effecten aan je voertuig toe.

**Detail** Deze detailonderdelen geven je voertuig flair zonder dat het veel kost.

- ☛ Klik op de pijltoetsen onder de onderdelencategorie om de onderdelen te bekijken die niet op het scherm staan.

### Onderdelen toevoegen

#### Om een nieuw onderdeel aan je voertuig toe te voegen:

Onderdelen toevoegen aan je voertuig gaat op dezelfde manier in zijn werk als het toevoegen van onderdelen aan een wezen. Twee onderdelen mogen elkaar kruisen. De onderdelen voor de romp en de cockpit worden automatisch uitgelijnd in het midden van het voertuig.

**LET OP:** er is een limiet aan de hoogte en breedte van een gebouw.

- ☛ Om het hele voertuig te verplaatsen, houd je **SHIFT** ingedrukt terwijl je met de muis beweegt.
- ☛ Lees voor meer informatie over het verwijderen van onderdelen [Onderdelen verwijderen op pag. 18](#).
- ☛ Je kunt onderdelen kopiëren met de **ALT**-toets. Zie [Onderdelen aanpassen op pag. 17](#).

### Ruimteschepen

Het bouwen van een ruimteschip werkt op dezelfde manier als het bouwen van een land-, zee- of luchtvoertuig. De categorieën op het onderdelenpalet voor de ruimteschipschepper zijn rompen, cockpit, ruimte, land, water, lucht, wapens, effect en detail. Al deze categorieën kun je vinden in de voertuigschepper, behalve ruimte, die onderdelen omvat die je ruimteschip ondersteunen tijdens ruimtereizen.

### Je voertuig verven

In de verfmodus kun je een beetje kleur en structuur toevoegen aan je nieuwe galactische wandelaar.

Om de verfmodus te openen, klik je op het verfwasticoon boven in het scherm.

Het is een goed idee om eerst de stijl te kiezen en daarna de kleur. Je kunt je voertuig op drie manieren verven: complete stijlen, deelstijlen en verfwastmodus. Zie [Verfmodus voor Gebouwen en Voertuigen op pag. 28](#).

- ☛ Lees voor algemene informatie over het verven van specifieke kleuren en patronen [Verfwastmodus op pag. 20](#).

## Planners

Terwijl je in de Spore-scheppers elementen kunt bouwen waarmee je je *Spore*-planeet kunt bevolken, kun je met de planners je stam, stad en ruimtekolonie ontwerpen zoals jij wilt.

### Stamplanner

De stamplanner is je winkel voor het kopen van gereedschap om je dorp te ontwikkelen en je stam nieuwe vaardigheden te geven.

Stamplanner	
1	Gereedschaps categorie
2	Outfit categorie
3	Voedsel en genezingsgereedschap
4	Instrumenten
5	Gevechten
6	Gereedschapsnaam
7	Kosten
8	Gereedschapsbeschrijving
9	Beschikbaar kapitaal (voedsel)
10	Beschikbare locatie voor gereedschap



In de stamplanner kun je gereedschap toevoegen aan het dorp van je stam om de vaardigheden van je stamleden te verhogen. Je kunt tevens je stam aankleden met moderne accessoires die hun natuurlijke vaardigheden opvijzelen.

### Stamgereedschap

Om het beschikbare gereedschap te bekijken, klik je op het gereedschapsicoon in de linkerbovenhoek van de stamplanner. Stamgereedschap is beschikbaar in drie categorieën: voedsel en genezing, instrumenten en gevecht.

Niet al het gereedschap is beschikbaar aan het begin van de stamfase. Als je bevriend raakt met een naburige stam die gereedschap heeft dat jij nog niet hebt, of deze verslaat, kun je dat gereedschap in de stamplanner kopen.

- ☛ Om gereedschap aan je stam toe te voegen, sleep je het van het palet naar een van de beschikbare plekken in je stamdorp. Je kunt de rotatiehendels gebruiken om het in positie te brengen.

Plunderende stammen kunnen het gereedschap beschadigen. Selecteer een stamlid en klik vervolgens met de rechtermuisknop op het beschadigde gereedschap om dit te repareren. Het lid begint met het repareren van de hut.



## Voedsel en genezing

Dit gereedschap helpt je stam om beter voedsel te verzamelen en te genezen van verwondingen.

- 🪄 Vissperen helpen je om voedsel te verzamelen aan de waterkant.
- 🪄 Met fverzamelstokken kun je sneller fruit verzamelen.
- 🪄 De geneesstokkenhut helpt om verwondingen sneller te genezen.

## Instrumenten

Sociale instrumenten komen van pas bij het opbouwen van goede relaties met andere stammen. Door instrumenten te combineren kunnen prachtige en nuttige harmonieën ontstaan.

- 🪄 Houten hoorns
- 🪄 Maracas
- 🪄 Didgeridoos

## Gevechten

Oorlogsgereedschap kan het verschil betekenen tussen overwinnen of overwonnen worden.

- 🪄 Brandende fakkels vernietigen gereedschap en hutten snel, maar zijn minder effectief bij wezens.
- 🪄 Stenen bijlen zijn goed voor gevechten van dichtbij.
- 🪄 Werpssperen helpen je krijgers om de vijand van een afstand aan te vallen.

# Stadsplanner

Aan het begin van de beschavingsfase moet je je stad opbouwen om je stadhuis te beschermen en door te gaan met het vormen van een productieve en gelukkige bevolking. Met de stadsplanner kun je huizen, fabrieken, entertainmentgebouwen en verdedigingswerken toevoegen aan plekken in de stad.

- 🔍 Om naar de stadsplanner te gaan, ga je met je muis over een van je stadhuizen en klik je op de stadsplannerknop.

## Stadsontwerp

Het ontwerp van elke stad heeft invloed op de tevredenheid en de productiviteit van je volk. Om je stad te plannen is het nodig dat je bedenkt waar je verschillende typen gebouwen plaatst. Door het ene type gebouw naast een ander type te plaatsen kan de productiviteit toenemen, maar de tevredenheid afnemen.

- 🔍 Als je een nieuw gebouw toevoegt, worden er verbindingen gemaakt en weergegeven in de stadsplannerweergave.
- 🔍 Voor de productiefste burgers plaats je fabrieken naast huizen om blauwe verbindingen te creëren.
- 🔍 Plaats gelijksoortige gebouwen naast elkaar om witte (goede) verbindingen te creëren.
- 🔍 Voor de gelukkigste burgers plaats je entertainmentgebouwen naast huizen om groene verbindingen te creëren.
- 🔍 Door entertainmentgebouwen naast fabrieken te plaatsen, creëer je rode (slechte) verbindingen en zijn burgers ongelukkig.
- 🔍 Het is aan jou om te bepalen waarin je wilt investeren: productiviteit, populatie of tevredenheid.

**LET OP:** besteed aandacht aan de tevredenheid van je burgers. Ongelukkige steden genereren minder geld en er kunnen rellen ontstaan. Ongelukkige steden zijn veel kwetsbaarder voor een religieuze bekering.

## Huizen

Vanuit elk huis kun je verbindingen maken naar entertainmentgebouwen en fabrieken om de algehele productiviteit en tevredenheid in je stad te stimuleren.

- 🔍 Je stadhuis wordt als een huis gezien in je algemene stadstatistieken.

## Entertainmentgebouwen

Als je burgers gelukkiger zijn, maar te veel entertainment hebben, worden ze misschien lui en minder productief.

## Fabrieken

Grotere productiviteit, maar minder geluk.

## Geschutkoepels

Bescherm je afzonderlijke steden voor een aanval. Geschutkoepels op de stadsmuren vallen automatisch naderende voertuigen aan van naties waarmee je in oorlog bent.

- 🔍 Om je stad te beschermen kun je ook voertuigen gebruiken, die reageren op actie om zich heen.

## Decoratie

Geen effect op het geluk of de productiviteit.

## Budgetteren met Sporedollars

Gebouwen en voertuigen kun je kopen met Sporedollars, de valuta in de beschavingsfase. Om nieuwe gebouwen en voertuigen toe te voegen aan je stad, moet je een constante bron van Sporedollars genereren. Met bronnen van inkomsten kun je gebouwen en voertuigen kopen en deze verbeteren.

- 🔍 In de stadsplanner staan je beschikbare Sporedollars in de linkerbenedenhoek. Ga met je muis over dit getal om te zien wat het productiecijfer per minuut is voor je natie.
- 🔍 Inkomen wordt gegenereerd door specerijengeisers op te eisen, handel te drijven en fabrieken in je stad te bouwen.

## Stadoutfits

In de stadsplanner kun je outfits creëren voor je burgers om ze wat stijl te geven. Lees voor meer informatie [Foto's maken op pag. 25](#).

## Volkslied

Via de stadsplanner kun je je eigen volkslied voor je stad ontwerpen. Als je stad op het scherm te zien is, kun je het volkslied horen. Als je andere steden verovert, spelen ze je volkslied, of ze dat nu leuk vinden of niet.

Via de volksliedmaker kun je het ritme, het volkslied en de ambiance bepalen om het geluid van je stad te vormen. Je kunt ook het playbackvolume van elk deel bepalen om je eigen mix te maken.

Ambiance wordt op de achtergrond gespeeld waar je op dat moment de planeet aan het verkennen bent. Stadsmuziek heeft echter voorrang op de wereldambiance in de playback.



- De vensters in het volksliedmakescherm staan in de volgorde waarin je ze moet behandelen. Lees voor meer informatie over ritme, volkslied, ambiance, opslaan, laden, en het delen van een volkslied, de in-game Spore-gids.
- Je kunt ook volksliederen downloaden in de Sporepedia.

Ritme
1 Klik om het ritme voor je volkslied te selecteren
2 Om het ritme uit te schakelen, klik je op het geselecteerde ritme
3 Pas het playbackvolume aan



Om een ritme te selecteren, klik je dit aan in het ritmevenster. Om het ritme te isoleren, kun je de andere componenten deselecteren of hun volume in de andere vensters verlagen.

Volkslied
1 Klik om een instrument te selecteren
2 Om het volkslied uit te schakelen, klik je op het geselecteerde instrument
3 Pas het playbackvolume aan



Als je het instrument hebt geselecteerd, kun je de melodie van het volkslied bepalen. Deze wordt getoond in het compositievenster.

Je eigen melodie creëren
1 Klik om een willekeurige melodie te genereren
2 Schakel de automatische playback in of uit
3 Klik en sleep om de noten op de toonladder te verhogen of te verlagen
4 Klik om de geselecteerde noot toe te voegen aan of te verwijderen uit je volkslied



Je kunt dit volkslied kiezen of zelf een nieuw volkslied maken of er een te maken op basis van een willekeurige melodie. Als je de opzet van je melodie hebt, kun je de noten in de melodie op de toonladder omhoog of omlaag schuiven. Je kunt ook, indien nodig, noten toevoegen of verwijderen.

- Om de duur van een noot te veranderen, ga je er met je muis overheen en draai je aan het muiswiel of druk je op de pijltoetsen omhoog of omlaag.
- Om de playback van je melodie opnieuw te starten, klik je op de achtergrond van het compositievenster.

### Ambiance

Ambiance wordt op de achtergrond gespeeld waar je op dat moment de planeet aan het verkennen bent. Stadsmuziek heeft echter voorrang op de wereldambiance in de playback. Je kunt maximaal vier geluidlagen toevoegen aan je ambiance.

- Om een laag aan je ambiance toe te voegen, moet je erop klikken.

### Volksliederen opslaan en laden

Volksliederen kunnen in de Sporepedia geladen worden en jouw volkslied kan daar worden opgeslagen.

- Om een compositie te laden, klik je op de laadknop onder in de stadsplanner. Selecteer in de Sporepedia de gewenste compositie. Het geselecteerde volkslied wordt afgespeeld in de stadsplanner. Je kunt dit naar wens aanpassen.
- Om een muziekselectie te bekijken, kun je erop dubbelklikken in de Sporepedia.

### Een volkslied opslaan:

Om je gecreëerde volkslied en ambiance op te slaan, klik je op de knop 'opslaan'. Voer een naam en een beschrijving in voor je creatie. Je muziek wordt opgeslagen op het muziektabblad op je Sporepedia-tabblad.

### Muziek delen

Je muziek wordt niet automatisch gedeeld via Sporepedia.

### Je volkslied delen:

- De opgeslagen muziek staat in de volgende map: **Mijn Documenten (of Documenten)\Mijn Spore Creaties\Stadsmuziek**.
- Zoek het .PNG-bestand dat correspondeert met de naam die jij aan je stadsmuziek hebt gegeven.
- Verzend dit bestand per e-mail naar je vrienden.
- Je vrienden moeten het bestand in de corresponderende map installeren voordat ze *Spore* starten.
- Je muziek is nu beschikbaar in hun Sporepedia.

### Je stad in de gaten houden

Tijdens je vorderingen in de fase is het belangrijk dat je aandacht schenkt aan wat er gebeurt in al je steden. Steden die bijvoorbeeld ontevreden zijn, zijn kwetsbaarder voor religieuze aanvallen. Een ontevreden stad is ook vatbaarder voor protesten, wat kan leiden tot stakingen in de productie.

- Je kunt je stadstatistieken bekijken in de stadsplanner.

Als belangrijke gebeurtenissen plaatsvinden in een stad, wordt dit vermeld in het gebeurtenislogboek, dat je vindt aan de linkerkant van het spelscherm. Bekijk deze meldingen om op de hoogte te blijven van de gebeurtenissen op andere delen van de planeet.

## Kolonieplanner

Een kolonie plannen gaat op dezelfde manier in zijn werk als het bouwen van een stad in de beschavingsfase. De kolonieplanner werkt op dezelfde manier als de stadsplanner. Met deze planner kun je huizen, fabrieken, entertainmentgebouwen en verdedigingswerken toevoegen aan je kolonie om de planeet te veroveren. In de ruimtfase produceren je kolonies echter specerijen die vervolgens worden verkocht voor Sporedollars. Kolonies hebben ook speciale regels voor het aantal gebouwen dat in de kolonies kan worden geplaatst op basis van de terrascor van de planeet.

## Celfase

In de celfase begin je je avontuur als cel en beklim je de evolutieladder totdat je groot genoeg bent om aan land te gaan.

- ☛ Ga voor meer informatie over het bijhouden van je voortgang en het voltooiën van de fase, naar de in-game Spore-gids.

### Aan land gaan:

1. Eet planten of andere cellen om DNA te verkrijgen en je cel te laten groeien.
2. Verzamel delen van andere cellen en meteorstukken.
3. Om je cel te laten evolueren, moet je je DNA-punten besteden aan nieuwe onderdelen in de celschepper.

#### Celfasescherm

1	Missiedoelen
2	In-/uitzoomen
3	Opties
4	Pauzeren
5	Sporepedia
6	Mijn verzameling
7	DNA
8	Voortgangsbalk
9	Klik om je partner te roepen
10	Geschiedenis
11	Gezondheidsmeter
12	Onderdeel
13	Meteorfragment



Jouw cel staat in het midden van het celfasescherm. Rondom zijn er groene stukjes plant om te eten als je een herbivoor bent, andere cellen om te mijden of te eten als je een carnivoor bent, onderdelen om te verzamelen en verschillende oerdingen om te vermijden.

## Celbesturing

In de celfase kan je kleine cel heen en weer geslingerd worden op de stroom. Navigeren in het water vereist wat oefening. Je leert naar voorwerpen toe te sturen en ook om erbij vandaan te sturen. Onthoud dat je richt op de plek waar het voorwerp heen gaat, en niet op de plek waar het zich momenteel bevindt.

- ☛ Om je cel in een andere richting te sturen, klik je met de muis op een andere locatie op het scherm. Je cel verplaatst zich dan naar die locatie.
- ☛ Om in een bepaalde richting te blijven zwemmen, klik je op een locatie en houd je de muisknop ingedrukt.

## Besturing

Actie	Toetsenbord/Muis
In een willekeurige richting bewegen	Wijs met je muis en houd de linker- of rechtermuisknop ingedrukt
Omhoog bewegen	W/Pijl omhoog
Naar beneden bewegen	S/Pijl omlaag
Naar links bewegen	A/Pijl naar links
Naar rechts bewegen	D/Pijl naar rechts
Camera in-/uitzoomen	+/- of muiswieltje

## Voortgang door de celfase

### DNA verzamelen

Om DNA te verkrijgen, moet je zwemmen tussen het voedsel en het met je celmond aanraken.

**LET OP:** om voedsel te verzamelen, moet je cel een mond hebben.

Als je voedsel eet, krijg je DNA-punten, die je links van de voortgangsbalk vindt. In de celschepper kun je deze DNA-punten besteden om nieuwe onderdelen en vaardigheden toe te voegen, zodat je cel kan evolueren.

### Onderdelen toevoegen

Als je door de celwereld navigeert, ontdek je misschien nieuwe onderdelen om toe te voegen aan je cel. Deze onderdelen krijg je door te zwemmen over drijvende meteorfragmenten of door een gelijke cel of een prooi cel te veroveren die een onderdeel-icoon naast zijn naam heeft staan. De verzamelde onderdelen zijn beschikbaar, zodra je de volgende keer in de celschepper komt.

- ☛ Als een onderdeel in het water verschijnt, zwem je eroverheen om het te pakken.

In de celschepper kun je onderdelen naar je cel slepen. Zie [Spore-schepper op pag. 14](#).

Als je je eerste onderdeel hebt verzameld, wordt de lokroepknop zichtbaar boven de voortgangsbalk.

- ☛ Klik op de lokroepknop en zwem vervolgens naar je partner om naar de celschepper te gaan ([pag. 22](#)).

Als je cel groeit, heb je meer voedsel nodig om hem in leven en gezond te houden. Je moet meer plantenmateriaal eten of, als je een carnivoor bent, grotere cellen.

### Gevechten

Om jezelf te beschermen kun je aanvalswapens toevoegen, zoals een vleesetende mond. Of je kunt stekels aan je cel toevoegen om hem te beschermen tegen aanvallen.

- ☛ Om een andere cel aan te vallen, bots je met je aanvalsonderdeel tegen de cel waarbij je de gevaarlijke onderdelen mijdt.
- ☛ Om je cel te beschermen tegen een aanval van een andere cel, plaats je verdedigingsonderdelen, zoals stekels, zodat ze de cel raken als deze aanvalt.



## Voortgang bekijken

Bekijk je voortgang in de celfase in de voortgangsbalk. Als je voortgangsmeter een verticale balk bereikt, gaat je cel een nieuwe groeifase in. De cellen die je eerder bedreigde zijn gekrompen tot kleine cellen, en de nieuwe fase zit vol met grotere en agressievere cellen.

## De celfase voltooien

Als de voortgangsbalk onder aan het scherm helemaal gevuld is, heb je alle fasen van de celvolutie doorlopen en ben je klaar voor de volgende uitdaging in de evolutie.

- Om naar de wezenfase te gaan, klik je op het geschiedenis-icoon. In de eerste wezenschepper voeg je een paar ledematen, voeten en andere onderdelen toe die je wilt hebben als je aan land gaat. [Zie Wezenschepper op pag. 22.](#)

## Wezenfase

Land in zicht! In de wezenfase roept je wezen je vanuit de oerzee op om een brug te slaan tussen de landsorten op de planeet. Als je de wereld verkent, kom je een breed scala aan andere soorten tegen, de ene vriendelijk, de andere iets minder. Je moet je sociale vaardigheden ontwikkelen om nieuwe vrienden te maken en je gevechtvaardigheden om je vijanden aan te pakken.

Onderweg verdienen je DNA-punten, die je kunt gebruiken om je wezen te ontwikkelen, intelligentie te vergaren en de reis te voltooien om een bewust wezen te worden en naar de stamfase te gaan.

- Lees voor de besturing in de wezenfase [pag. 40](#).
- Als je tijdens het spel doodgaat, word je opnieuw geboren in je thuisnest.
- Ga voor meer informatie over het bijhouden van je voortgang en het voltooien van de fase, naar de in-game Spore-gids.

**LET OP:** Als je de wezenfase hebt voltooid, kun je de fysieke eigenschappen van je wezen niet meer veranderen.

### Wezenfasevenster

1	Doelen
2	Minikaart
3	Opties
4	Pauzeren
5	Sporepedia
6	Mijn verzameling
7	DNA
8	Voortgangsbalk
9	Geschiedenis
10	Klik voor vriendschapsvaardigheden (sociaal)
11	Gevolgvaardigheid



12	Klik voor gevechtvaardigheden
13	Gezondheids- en energiemeters
14	Troepleden

In de wezenfase heb je de controle over één wezen van je soort, terwijl andere leden van je soort het zelf proberen uit te zoeken. Gebruik de muisknop om je wezen door de wereld te sturen en onderweg dingen te ontdekken.

## Wezenbesturing

In de wezenfase begeef je je door de wereld door op het scherm locaties aan te wijzen. Je wezen gaat naar de aangewezen plek en wacht op je volgende commando.

- Om te blijven bewegen, klik je op een plek op het scherm en houd je de muisknop ingedrukt. Beweeg de cursor om de richting van je wezen te veranderen.

Als je wezen griepers heeft, kun je voorwerpen van de grond of uit de bomen pakken. Klik op het voorwerp om het te pakken.

- Je moet regelmatig eten om je wezen energiek te houden. Zie [Verzorging en voeding op pag. 40](#).

Je kunt de camera desgewenst ergens anders neerzetten door de rechtermuisknop ingedrukt te houden en de muis te bewegen.

## Besturing

Actie	Toetsenbord/Muis
Vooruit bewegen	W/Pijl omhoog
Achteruit bewegen	S/Pijl omlaag
Naar links gaan	A/Pijl naar links
Naar rechts gaan	D/Pijl naar rechts
Rechts bombarderen	E
Links bombarderen	Q
Spring en sla met je vleugels (als je wezen de vaardigheid hiervoor bezit)	SPATIEBALK
Schakel sluipvaardigheid in/uit	Z
Schakel sprintvaardigheid in/uit	SHIFT
Richten op dichtstbijzijnde wezen	F
Gebruik vaardigheid #1: zingen (sociaal) of bijten (aanval)	1
Gebruik vaardigheid #2: dansen (sociaal) of bestormen (aanval)	2
Gebruik vaardigheid #3: charmeren (sociaal) of slaan (aanval)	3
Gebruik vaardigheid #4: poseren (sociaal) of spuwen (aanval)	4
Camera in-/uitzoomen	+/- of muiswiel
Camera naar links/rechts roteren	</>
Camera roteren/hoek aanpassen	Rechter muisknop ingedrukt houden en de muis bewegen
Je partner roepen	BACKSPACE

**LET OP:** in de wezenfase kun je meer dan alleen zwemmen. Nuttige bewegingen zoals sluipen, springen of glijden, kunnen de evolutieweg misschien inkorten.

## Verzorging en voeding

### Wezenprofiel

- |   |                  |
|---|------------------|
| 1 | Gezondheidsmeter |
| 2 | Energiemeter     |



Je wezen moet eten. Tijdens je tocht over de wereld verbruikt je wezen energie, die aangevuld moet worden met voedsel. Afhankelijk van het soort mond dat je wezen heeft (die van een herbivoor, carnivoor of omnivoor), moet je fruit, vlees of allebei eten.

- ☛ Je kunt je mondsoort veranderen in de wezenschepper. Als je je echter via de celfase hebt ontwikkeld, zullen je eigenschappen je dieet voor altijd bepalen. Als je een vleesetende cel was, blijf je een vleesetend wezen.

Je kunt schade oplopen door met andere wezens te vechten, waardoor je gezondheid verslechtert.

Als je sterft of door een ander wezen wordt gedood, word je opnieuw geboren in je thuisnest.

### Je wezen evolueren

Om je wezen te laten evolueren moet je voldoende DNA-punten verzamelen om te kunnen besteden aan onderdelen die de vaardigheden van je wezen verbeteren.

Ga voor meer informatie over het verzamelen van onderdelen en het laten evolueren van je wezen, naar de in-game Spore-gids.

### Gevolgvaardigheden

Naast omgangs-, gevechts- en bewegingsvaardigheden kun je ook speciale vaardigheden verkrijgen als resultaat van de keuzes die je maakt tijdens je evolutiegeschiedenis.

De eigenschappen die je tijdens je leven als cel hebt verdiend, zijn terug te zien in de gevolgvaardigheid die je nu hebt als wezen.

Je gevolgvaardigheden staan boven je voortgangsbalk. Ze delen rake klappen uit, maar het duurt even om ze op te laden.

### Intelligentie verdienen

Als je genoeg DNA verdient om de voortgangsbalk te vullen tot over een verticale lijn, ga je automatisch naar het volgende intelligentieniveau.

- ☛ Als je een intelligentieniveau bereikt, kun je maximaal drie andere wezens aan je troep toevoegen.

## Je soort ontwikkelen

Als je meer intelligentie, DNA en vrienden krijgt, kun je je wezen ontwikkelen en je invloed uitbreiden in je poging om de dominante soort op de planeet te worden.

### Je nest

In je nest kun je rusten, herstellen, paren en je soort ontwikkelen. Als je in een gevecht gewond raakt, kun je terugkeren naar je nest om te genezen. Ga in het nest zitten en wacht totdat je gezondheidsmeter weer is aangevuld.

- ☛ Je kunt je nest ook gebruiken als de plek waar je paart en van waaruit je naar de Spore-schepper gaat om onderdelen toe te voegen of te verwijderen.

**LET OP:** in de wezenfase hoef je je nest niet te beschermen.

### Paren

Je kunt op elk moment je partner roepen en nog meer nageslacht maken. Als je ei uitkomt, krijg je het nageslacht en leer je je nieuwe toegevoegde vaardigheden te gebruiken. Druk om te paren op BACKSPACE of klik op de lokroepknop vlak boven de voortgangsbalk. Volg de lokroep naar je partner die hartjes om zich heen heeft, en klik vervolgens op de knop die boven je partner verschijnt om naar de Spore-schepper te gaan. Veranderingen die je in de Spore-schepper maakt, hebben betrekking op alle wezens van je soort, inclusief jou zelf en je nakomelingen.

**TIP:** als je je partner roept, antwoordt deze altijd vanaf je huidige nest.

### Migratie

Tijdens de zoektocht naar nieuw voedsel en andere hulpbronnen kunnen je nestpartners verhuizen van je huidige nest naar een nieuw nest.

- ☛ Om het nieuwe nest na de verhuizing te vinden, klik je op de lokroepknop en volg je de antwoordroepen van je nestpartners naar het nieuwe nest. Of je volgt het pad (in de wereld en op de minikaart) naar het nieuwe nest, of je gaat in de richting van het thuis-icoon op de minikaart.

### Relaties

Je kunt je huidige relatie met andere soorten bekijken. Beweeg met je muiscursor over een lid van een andere soort. Ga voor meer informatie over de staat van je relaties en over iconen, naar de in-game Spore-gids.

### Vrienden worden met andere wezens

De houdingsknoppen staan boven de voortgangsbalk onder in het scherm.



Klik op deze knop om je beschikbare sociale vaardigheden te openen.



Klik op deze knop om je beschikbare sociale vaardigheden te openen.

### Sociale houding

Om een poging te doen om vrienden te worden met een ander wezen, dubbelklik je erop als je sociale houding is geactiveerd. Voor succesvolle interactie moet je je sociale vaardigheden gebruiken om de acties van het andere wezen te imiteren op een gelijk of hoger vaardigheidsniveau. Als het wezen bijvoorbeeld voor je zingt, dan moet je je zangvaardigheid gebruiken om hetzelfde of een beter liedje te zingen.

Als je erin slaagt om de meter te vullen, verbetert je relatie met het andere wezen. Als je relatie de vriendschaps- of bondgenootstatus bereikt, kun je de nesten van het andere wezen gebruiken om te genezen. Sociale vaardigheden worden verworven of verbeterd door onderdelen toe te voegen in de wezenschepper.

- ☛ Vrienden worden met alfawezens van een andere soort is uitdagender, maar als je erin slaagt, kun je beloond worden met een nieuw onderdeel.
- ☛ Bondgenootwezens kunnen aan je troep worden toegevoegd als je daar ruimte voor hebt.



**LET OP:** Je kunt pas succesvolle sociale interactie aangaan als je de specifieke sociale vaardigheden die worden gebruikt door wezens van een bepaalde soort beheert op hetzelfde of een hoger niveau.

**LET OP:** Je kunt geen sociale interactie aangaan met een wezen dat je al geïmponeerd hebt. Deze wezens hebben een starburst rond het relatie-icoon naast hun naam.

## Gevechten

Soms heb je geen andere keuze dan te vechten met andere wezens. Afhankelijk van het soort mond dat je hebt moet je misschien op ze jagen om te kunnen eten. In gevechten kun je een of meerdere gevechtvaardigheden gebruiken om het andere wezen te verslaan. Om een wezen aan te vallen, moet je op ze richten terwijl je gevechtshouding is geactiveerd. Vervolgens klik je op de gewenste gevechtvaardigheid of gebruik je de sneltoetsen **1** tot en met **4**.

☞ Gevechtvaardigheden worden verworven of verbeterd door onderdelen toe te voegen in de Spore-schepper.

Als je erin slaagt het wezen te verslaan, kun je vlees krijgen dat je kunt gebruiken als voedsel of als geschenk voor andere wezens. Je verdient er ook DNA-punten mee. Door een wezen in een gevecht te verslaan, verslechtert je relatie met alle wezens van dezelfde soort.

☞ Je kunt dingen pakken en naar een ander wezen gooien, zodat je het bewusteloos slaat.

☞ Als je moet vluchten, kun je je omdraaien en wegrennen. Je kunt ook andere vaardigheden gebruiken, zoals sluipen, om te ontsnappen.

☞ Als je wezen sterft, wordt het opnieuw geboren op je thuisnest.

## Je troep opbouwen

Het loont om een troep te hebben. Als je meer intelligentie krijgt, krijg je ook de mogelijkheid om leden aan je troep toe te voegen. Je kunt leden toevoegen van je eigen soort of van een willekeurige andere soort waarmee je een bondgenootschap hebt gesloten. Troepleden zijn trouwe volgelingen en willen je helpen bij het aanvallen van andere wezens, bij het vinden van voedsel en het voltooien van andere taken.

☞ Voeg een lid aan je troep toe om deze plek op te vullen.

☞ Om een lid aan je troep toe te voegen moet je een intelligentieniveau stijgen om een plek te creëren. Vervolgens moet je indruk maken op een ander wezen (van je eigen soort of van een soort waarmee je een bondgenootschap hebt gesloten) zodat het zich bij je troep zal voegen. Zie **Vrienden worden met andere wezens op pag. 14**.

☞ Het loont om met anderen om te gaan. Met een grotere troep is het makkelijker om met andere wezens op een vriendelijke manier om te gaan.

## Epicuswezens

Verspreid over de wereld bestaan er grote, solitaire wezens die voer zijn voor legendes. Je kunt de epicuswezens beter van een afstand observeren en uit hun vaarwater blijven.

## Stamfase

In de stamfase kun je soort vuur maken en is er een kleine stam ontstaan. Spoedig ontwikkelen andere stammen zich echter ook en vechten ze allemaal om de eerste beschaving op de planeet te worden.

Met hun nieuwe intelligentie kunnen de wezens van je stam beginnen met bouwen en gereedschap gebruiken, wat van pas kan komen bij het verzamelen van meer voedsel om een grotere populatie te voeden en de invloed van de stam uit te breiden. Pas op voor wilde wezens die zich schuilhouden, buiten het licht van je kampvuur. Op sommige mag je jagen, sommige kun je temmen en sommige jagen misschien op jou. Ga voor meer informatie over het bijhouden van je voortgang en het voltooien van de fase, naar de in-game Spore-gids.

Het grootste verschil tussen de stamfase en de cel- en wezenfase is dat je niet langer één lid van je soort bestuurt, maar een hele stam! Geef aanwijzingen aan een of meerdere stamleden en laat ze je bevelen uitvoeren. Je kunt zelfs de camera bewegen om te zien wat er in de buurt gaande is.

Lees voor meer informatie over het selecteren en commanderen van stamleden **Stambesturing op pag. 44**. Er zijn ook nuttige in-game handleidingen aan het begin van de fase om je op weg te helpen



**LET OP:** nu je een stam hebt gevormd, kun je geen veranderingen meer aanbrengen aan het formaat en de vorm van je soort. Er worden wel veranderingen aangebracht aan het gereedschap in je dorp en de outfits die je stam draagt.

## Stamfasescherm

Stamfasescherm	
1	Stamminikaart
2	Opties
3	Pauzeren
4	Sporepedia
5	Mijn verzameling
6	Huidig voedsel
7	Voortgangsbalk
8	Toegang tot sociale vaardigheden
9	Gevolgvvaardigheden
10	Toegang tot aanvalsvaardigheden
11	Gezondheids- en energiemeters
12	Klik om een of meer leden van de stam te selecteren



### Stamminikaart

1	Locatie van je stamhut
2	Je wezen
3	Dorp van andere soorten
4	Nest van wilde wezens
5	Schakel weergave van minikaart in/uit
6	Klik om het camerabeeld te veranderen
7	Beweeg met de muis over het icoon om je relatie met de naburige stam en het aantal leden ervan te bekijken
8	Voedselbron
9	Visgrond



Klik met de linkermuisknop op de stamminikaart om de camera naar die plek te verplaatsen en klik vervolgens met de rechtermuisknop om je geselecteerde stamleden naar die plek te verplaatsen. De stamminikaart is handig bij het bekijken van de activiteiten rond je locatie. De leden en gebouwen van je stam worden aangegeven met iconen van dezelfde kleur als je stamkleur.

- Voor meer informatie over een andere stam, beweeg je je muiscursor over de stamhut op de minikaart. De eerste concurrerende stam verschijnt echter pas als je stam wat voedsel heeft verzameld en een paar jonkies heeft.

- Deze naburige stam wordt herkend aan zijn stamkleur en kan een vriend of een rivaal worden.
- Boomgaarden zijn voedselbronnen.
- Wezennesten kunnen zich ontwikkelen tot stammen.
- Dit gebied is een visgrond.

## Stambesturing

### Stamleden selecteren

In de stamfase kun je één, meerdere of alle leden van je stam selecteren en hen commando's geven. Er staat een gele cirkel om een geselecteerd stamlid. Met de linkermuisknop kun je units selecteren. Om een stamlid te selecteren, klik je het aan met de linkermuisknop of selecteer je het in de stammenlijst aan de rechterkant van het scherm.

- Om meerdere stamleden te selecteren, druk je op CTRL en klik je op de afzonderlijke stamleden in de wereld of de stammenlijst, of sleep je over meerdere stamleden. Om leden aan deze groep toe te voegen, druk je op CTRL en klik je de nieuwe leden aan.
- Je kunt ook op de headerbalk van de stam klikken om alle leden te selecteren.

### Deselecteren

- Houd **CTRL** ingedrukt en klik op het stamlid in de wereld of in de stammenlijst om het te deselecteren.
- Je kunt ook klikken op de headerbalk van de stam of op Esc drukken om alle leden te deselecteren.

### Commando's geven

Als je een of meerdere stamleden hebt geselecteerd, kun je ze naar een locatie sturen of ze laten reageren op andere voorwerpen of wezens in de wereld door met de rechtermuisknop op die locatie, dat object of dat wezen te klikken. Om bijvoorbeeld een stamlid voedsel te laten verzamelen, klik je met de rechtermuisknop op het stamlid en vervolgens op een fruitboom. Het lid verzamelt fruit, brengt het naar het dorp en blijft fruit verzamelen totdat de boom leeg is of er een ander commando wordt gegeven.

Voorwerpen waarmee interactie mogelijk is worden gemarkeerd als je er met de muis overheen beweegt, en je cursor verandert om aan te geven dat je kunt reageren.

- Stamleden blijven de actie herhalen totdat de bron is uitgeput, de interactie niet meer van toepassing is of de honger- of energieniveaus aandacht vragen.

### Camerabesturing

Je stamleden in de gaten houden is heel eenvoudig met een nieuwe camerabesturing.

Om de camera te laten meedraaien gebruik je de pijltoetsen of klik en sleep je met de rechtermuisknop. Als rand-scroll AAN staat in het instellingenmenu, kun je ook je cursor naar de rand van het scherm bewegen om in die richting te pannen.

Om de camera te roteren en de camerahoek in te stellen, houd je de linker- en rechtermuisknop tegelijk ingedrukt en beweeg je de muis naar boven en beneden of naar links en rechts. Je kunt ook op < en > drukken om te roteren.

Om de camera een bepaald stamlid te laten volgen, druk je op de **SPATIEBALK**. Je camera gaat automatisch naar een van je stamleden. Druk nogmaals op de **SPATIEBALK** om over te schakelen naar het volgende stamlid.

Om je camera snel naar een andere locatie op het continent te brengen, klik je met de linkermuisknop op de minikaart.

- Je kunt ook de pijltoetsen en andere toetsen gebruiken om de camera over de planeet te bewegen.

## Stamdorp

Je stamdorp is het zaadje waaruit je toekomstige beschaving zal voortkomen. Rond het dorpskampvuur kun je meer gereedschapsschuren toevoegen, die stuk voor stuk nieuw gereedschap en nieuwe vaardigheden aan het dorp verstrekken.

Met dit gereedschap kunnen je stamleden effectiever naar voedsel zoeken, instrumenten gebruiken om hun sociale vaardigheden te versterken of wapens gebruiken om hun gevechtvaardigheden te verbeteren.

Ga voor meer informatie over het stamdorp naar de in-game Spore-gids.

### Je dorp verdedigen

Om je dorp te beschermen moet je je stamleden uitrusten met het juiste gereedschap. Uit de categorie 'militair gereedschap' kun je de juiste gereedschapsschuur selecteren om toe te voegen.

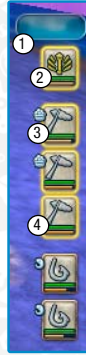


# Stammenlijst

Stammenlijst	
1	Selecteer alle leden van een stam
2	Stamhoofd
3	Klik om een stamlid te selecteren
4	De huidige gezondheids- en energieniveaus van het lid

Via de stammenlijst kun je de activiteiten van elk lid van je stam volgen en een of meer leden selecteren. Aan de rechterkant van het scherm staat een aantal iconen die de leden van je stam weergeven, evenals hun huidige gezondheid en energieniveau en datgene wat ze op dat moment doen (dit wordt getoond door middel van een icoontje in de linkerbovenhoek van het portret).

- Als het lid op dat moment is uitgerust met gereedschap, is dat gereedschap in het icoon weergegeven. Op deze manier kun je de balans tussen jagers en verzamelaars in de gaten houden.



## Voedsel verzamelen

De meest directe behoefte van elk lid van je stam is voedsel, dus moet je voor standvastige voedselbronnen zorgen.

- Het energieniveau van een stamlid wordt weergegeven met de oranje balk in zijn icoon in de stammenlijst.

## Vissen

- Je kunt ook voedsel verzamelen door te vissen in de zee. Goede visplekken zijn te herkennen aan opspringende vissen bij de kust.

## Je stam genezen

In een stam loop je blauwe plekken op. Als stamleden in een gevecht gewond raken, kun je hen genezen op een van de volgende manieren:

<b>Rusten</b>	Stamleden kunnen zichzelf langzaam genezen als ze mogen rusten in het dorp.
<b>Geneesstokken</b>	Als je dorp een geneesstokkenschuur heeft, kun je een stamlid uitrusten met genezingsstok en je genezer met andere stamleden mee laten gaan naar het gevecht. Je genezer geneest je stamleden vervolgens op het veld.

## Je stam opbouwen

Je kunt een grotere en sterkere stam bouwen door te paren om jonkies voort te brengen en nieuwe gereedschappen en accessoires te verkrijgen via de stamplanner. Als je stam in prestige toeneemt door met naburige stammen bondgenootschappen te sluiten of deze stammen te overwinnen, kan je stam veel jonkies ondersteunen. Om de populatie van je stam te verhogen, ga je met je muis over de stamhut en klik je op de knop 'jonkie toevoegen'.

Een ei rolt uit de hut (wat er in de hut gebeurt, blijft in de hut). Als het ei uitkomt, wordt er een jonkie geboren. Het kost de stam wat voedsel om een jonkie voort te brengen, maar als het eenmaal is volgroeid, wordt het een selecteerbaar lid van je stam.

## Stamplanner en -aankleder

In de stamplanner kun je nieuw gereedschap kopen (zie [Stamgereedschap op pag. 31](#)) voor je stam en je stamleden aankleden met accessoires die hun natuurlijke vaardigheden stimuleren.

### Stamleden uitrusten

Als je gereedschap hebt gekocht, moet je stamleden naar de gereedschapsschuur sturen om zich te laten uitrusten.

- Om een stamlid uit te rusten, klik je op een individu en vervolgens met de rechtermuisknop op de gereedschapsschuur. Het stamlid loopt naar de schuur om het gereedschap te pakken.
- Om te zien welk gereedschap elk stamlid gebruikt, bekijk je het icoontje van het bewuste stamlid in de stammenlijst.

## Interactie met andere stammen

Met elke stam in de wereld heb je een relatie, die in de loop van het spel verandert. Als je de ladder naar de beschaving beklimt, kun je ervoor kiezen om kleinere stammen te overheersen door ze weg te vagen, hun hulpbronnen te veroveren of bondgenoten met ze te worden. Voor grotere stammen kun je ervoor kiezen om ze te imponeren (door voor ze op te treden) om betere relaties op te bouwen, wat leidt tot een bondgenootschap. Om de status van je relatie met een stam te bekijken, beweeg je de muiscursor over een lid van de stam. Het getoonde icoon geeft de status van de relatie weer.

	Sociale omgang (band scheppen)
	Aanvallen
	Cadeautjes geven (diplomatieke insteek)
	Plunderen (voedsel stelen)

Om te zien wat de status is van je relatie met een bepaalde stam, beweeg je de muiscursor over een lid van die stam. Het icoontje geeft de status van de relatie weer.

Ga voor meer informatie over sociale omgang, het geven van geschenken, het sluiten van bondgenootschappen, en het aanvallen van andere stammen, naar de in-game Spore-gids.

### Andere stammen beroven

Geen zin om voedsel uit een boom te halen? Beroof in plaats daarvan naburige stammen van voedsel en profiteer van hun harde werk.

- Selecteer leden van je stam om een kapersgroep te vormen.
- Rust hen uit met alle wapens die je beschikbaar hebt.
- Ren naar een veilige plaats in de buurt van het stamdorp. Het is vaak het beste om te wachten tot het dorp onbeheerd wordt achtergelaten.
- Klik met de rechtermuisknop op de stamvoedselvoorraad terwijl je je in de gevechtshouding bevindt.
- Druk op de SPATIEBALK om de camera de kapersgroep te laten volgen tijdens hun escapades.



## Beschavingsfase

Welkom in de beschaaftde wereld. Je begint de beschavingsfase met een enkele stad, van waaruit je de wereld moet overnemen. Als je je natie over de planeet uitbreidt, moet je specerijenbronnen verwerven voor je ontwikkeling, zodat je andere beschavingen kunt veroveren, bekeren of uitkopen voordat je de grote stap naar de ruimte zet. Andere stammen van jouw soort hebben zich in hun eigen steden verenigd. Door de planeet onder jouw militair, religieus of economisch gezag te brengen, kun je voertuigen bouwen en de technologie vergaren om je mensen in een baan rond de wereld te brengen. Ga voor meer informatie over het bijhouden van je voortgang en het voltooien van de fase, naar de in-game Spore-gids.



### Beschavingsfasescherm

1	Je stad
2	Je eerste voertuig
3	Vlootlijst: klik om een of meer voertuigen te selecteren
4	Minikaart
5	Opties
6	Pauzeren
7	Sporepedia
8	Mijn verzameling
9	Huidige aantal Sporedollars
10	Voortgangsbalk
11	Gevolgvaardigheden
12	Voertuighouding standhouden
13	Agressieve voertuighouding
14	Geschiedenis



### Beschavingsminikaart

1	Camerabesturing
2	Naam van de planeet
3	Schakel weergave van minikaart in/uit
4	Weergegeven gebied door camera
5	Dag/Nacht
6	Je stad
7	Bronnen



- Klik op een bestemming op de minikaart om de camera daarheen te brengen.
- Leid units naar een plek op de minikaart door deze units te selecteren en vervolgens met de rechtermuisknop op de bewuste plek te klikken.
- Via de minikaart kun je activiteiten op de wereld in de gaten houden. Je kunt de steden en voertuigen van andere beschavingen zien als gekleurde huis-icoonen en stippen op de kaart:
  - Steden hebben een kleurcode waarmee hun eigendommen worden aangegeven.
  - Elke specerijengeiser op de planeet kan, als deze is opgeëist, worden geïdentificeerd aan de hand van een kleurcode. Zie [Specerijen delven op pag. 51](#).
  - Voertuigen zijn te herkennen aan de kleur van de beschaving waartoe ze behoren.
- Beweeg de muiscursor over voorwerpen die zijn opgeëist of geïdentificeerd om meer informatie te verkrijgen. Als je je muis over een stad beweegt, krijg je informatie over de stad en worden de grenzen zichtbaar.
- Je kunt ook de huidige activiteiten in het spel bekijken via iconen op de kaart:
  - Als steden, voertuigen of specerijenmijnen op militaire of religieuze wijze worden aangevallen, worden ze weergegeven op de minikaart.
  - Als steden bezig zijn met handelen, verschijnt er een Sporedollar-icoon boven de stad en een lijn op de minikaart, die de handelsroute weergeeft.
  - Als je het communicatiescherm gebruikt voor interactie met een andere stad, wordt die stad gemarkeerd met een icoon op de minikaart.

### Beschavingsbesturing

In de beschavingsfase is de besturing van je voertuigen dezelfde als die in de stamfase, met de volgende toevoegingen:

- Om door je beschikbare voertuigen te bladeren druk je op de SPATIEBALK om de camera boven je dichtstbijzijnde stad te plaatsen. Vervolgens druk je op BACKSPACE.
- Lees voor meer informatie [Stambesturing op pag. 44](#).

## Het spel starten

Als je de beschavingsfase begint vanuit het melkwegstelselscherm, volg dan de instructies op het scherm om je spel in te stellen, voordat je deze stappen volgt.

1. Selecteer je stadhuis. Breng eventuele wijzigingen aan.
2. Selecteer je eerste landvoertuig. Breng eventuele wijzigingen aan.



3. Je stad en voertuig worden op de kaart geplaatst. Je eerste doel is om je voertuig te gebruiken om een specerijengeiser te vinden en deze te veranderen in een productieve specerijenmijn.

Dit doel wordt getoond op een minidoelkaart in de linkerbovenhoek.

Vroeg in deze fase kan het van pas komen om je continent te verkennen. Als je nieuwe stammen tegenkomt, kun je buit en nieuwe technologieën ontdekken.

Je kunt ook de andere beschavingen op het continent verkennen om de beste manier te bepalen om hen te benaderen.

Vergeet niet om door te gaan met specerijen te delven, fabrieken te bouwen en je stad te ontwikkelen.

- 🔍 Lees voor meer informatie over het uitbreiden van je stad [Stadsplanner op pag. 32](#).

### Stadskleur

Je stadskleur wordt toegewezen aan het begin van de beschavingsfase of je krijgt deze mee als je evolueert vanuit de stamfase. Deze kleur geeft de gebouwen en de voertuigen van je natie weer in het spelscherm en op de minikaart.

- 🔍 Elke naburige stad wordt bestuurd door een groep van je eigen soort. Hun kleuren zijn aangebracht op hun muren, gebouwen en voertuigen.
- 🔍 Als je andere steden verovert, nemen ze jouw stadskleur aan en worden ze onderdeel van je natie.
- 🔍 Elke stad die je opneemt in je natie kan een andere stadspecialiteit hebben. Je kunt ervoor kiezen om hun specialiteit te behouden of deze te veranderen in je eigen specialiteit. Deze beslissing bepaalt je manier van uitbreiding in de toekomst: veelzijdig of geconcentreerd.

### Stadsgrenzen

De grenzen van je stad worden in het spelscherm gemarkeerd met je stadsidentiteitskleur. Deze grenzen bakenen de omtrek van je stad af en het algehele recht op het onroerend goed op de planeet.

**LET OP:** als een stad nergens aan zee grenst, kunnen er geen zeevoertuigen worden geproduceerd. Pak wat land aan zee als je de mogelijk hebt!

- 🔍 Spel- en specerijengeisergrenzen worden ook zichtbaar als je er met de muis overheen gaat op de minikaart.

**LET OP:** als je de grenzen van andere steden overschrijdt, merken deze dit wellicht en zodoende zullen ze actie ondernemen, afhankelijk van je relatie met de stad in kwestie.

## Je beschaving financieren

Om de wereld te veroveren heb je veel Sporedollars nodig. Kapitaalbronnen kunnen op verschillende manieren worden verkregen in deze fase. Als je beschaving groeit, wil je je inkomstenbronnen beschermen.

### Specerijen delven

Verspreid over de planeet zijn er specerijengeisers, die gebruikt kunnen worden als een constante bron van Sporedollars. Specerijengeisers moeten veroverd worden om er te kunnen delven en er een inkomstenbron van te maken.

### Om een specerijengeiser te veroveren:

1. Selecteer een voertuig.
2. Rijd het voertuig naar de specerijengeiser.
3. Het voertuig bouwt een boortoren boven op de bron.
4. Als de boortoren klaar is, is je specerijenmijn in werking en wordt de opbrengst langzaam bij je Sporedollars opgeteld.

**LET OP:** je moet specerijengeisers verdedigen met voertuigen. Andere steden mogen aanvallen om je boortorens neer te halen en je bron van inkomsten weg te halen.

Selecteer het voertuig en kies de houding standhouden. Zie [Voertuighouding op pag. 66](#).

### Fabrieken bouwen

Als je een fabriek in je stad bouwt, krijg je er een waardevolle bron van inkomsten bij. In de fabrieken werken je burgers, die je tevreden moet houden om ze productief te laten zijn. Ontevreden burgers werken niet heel hard.

### Handelsrelaties

Je kunt met andere steden handelsrelaties opbouwen, die een constante opbrengst voor beide partijen opleveren. Als je een goede relatie hebt met een andere stad, kun je voorstellen om handelsroutes op te zetten met andere steden door hier economische voertuigen naartoe te sturen.

- 🔍 Andere steden kunnen je voorstellen een handelsroute op te zetten. Deze voorstellen verschijnen via je communicatiescherm. Als je een handelsroute met een andere stad hebt geaccepteerd, zullen de economische voertuigen vanuit beide steden heen en weer rijden, waardoor ze voor beide inkomsten genereren. Hoe meer economische voertuigen je op de handelsroutes hebt, hoe meer Sporedollars je zult binnenhalen.
- 🔍 Als het je lukt om een tijdje een handelsrelatie met een andere stad te onderhouden, krijg je de kans om de stad te kopen, wat leidt tot nieuwe wegen naar inkomsten en vooruitgang.

## Je vloot opbouwen

In de beschavingsfase verken en verover je de wereld door de beste of de grootste vloot op de planeet op te bouwen en in te zetten. Aan het begin van de fase mag je alleen landvoertuigen kopen of bouwen. Als je natie zich uitbreidt, kun je de technologie vergaren om zee- en luchtvoertuigen te bouwen, voordat je de grote sprong naar de ruimte maakt.

- 🔍 Als je een voertuig koopt of creëert, zullen de beschikbare wapens ervoor automatisch aansluiten bij jouw strategie: militair, religieus of economisch.
- 🔍 Je kunt een nieuw voertuig toevoegen via het voertuigentabblad van de stadsplanner.
  - 🔍 Klik om het getoonde voertuig te openen voor bewerking in de voertuigschepper. Als je het voertuig niet hebt gecreëerd, moet je het opslaan onder een nieuwe naam.
  - 🔍 Klik om een voertuig vanaf het begin te bouwen in de voertuigschepper.
  - 🔍 Klik om een voertuig van de Sporepedia te downloaden. Als je geen verbinding met het internet hebt, kun je de voertuigen in je locale versie gebruiken

**LET OP:** zodra je het voertuigmodel hebt geselecteerd, kun je meer voertuigen van dat type rechtstreeks in het stadhuis kopen, zonder een bezoek te brengen aan de stadsplanner.



## Vlootlimieten

In de voertuigplanner kun je je vlootlimieten bekijken, die boven de stadstatistieken worden afgebeeld. Vlootlimieten geven het huidige aantal voertuigen weer en het maximale aantal voertuigen van elk type dat je natie kan hebben.

- Vlootlimieten worden bepaald op basis van het aantal steden in je natie, en op het aantal huizen in je steden.

## Voertuigen besturen



Je bestuurt je voertuigen door middel van dezelfde commando's die gebruikt worden om de stamleden te besturen in de stamfase. Zie [Het spel starten](#) in de sectie [Stamfase op pag. 43](#).

- Bepaal groepen voertuigen door meerdere voertuigen te selecteren en druk vervolgens op **CTRL** plus een numerieke toets (het nummer van de toets die je indrukt, wordt vervolgens het groepsnummer). Om je groepen te doorlopen, druk je op de **SPATIEBALK**.

## Voertuighouding

Je kunt een houding toewijzen aan afzonderlijke voertuigen, die de basale marsorder van de voertuigen bepaalt.

- Om de houding van een voertuig te bepalen, moet je het selecteren. Druk op Tab om van houding te wisselen. De volgende iconen worden beschikbaar in de hoek rechtsonder in het scherm.

-  De houding 'standhouden' komt van pas bij het bewaken van een gebied. Het toegewezen voertuig behoudt zijn huidige positie en reageert op de uitdagingen van vijandige voertuigen of steden.
-  De agressieve houding gebiedt het voertuig om vijandige voertuigen of steden actief aan te vallen.

## Je vloot onderhouden

In de beschavingsfase moet je de gezondheid van elk voertuig in de gaten houden. Dit wordt afgebeeld als een groene balk in het voertuig-icoon in de vlootlijst aan de rechterkant van het scherm.

- Via de vlootlijst heb je toegang tot alle voertuigen in je vloot. Het werkt net als de stammenlijst in de [stamfase \(pag. 43\)](#).

Beschadigde voertuigen kunnen worden gerepareerd. Rijd het voertuig naar de hoofdpoot van elke stad die je beheert. Het voertuig begint te genezen.

## Opwaarderen

Als je andere steden hebt veroverd, krijg je toegang tot hun technologieën en kun je hun voertuigen bouwen in elke stad die je beheert.

Door andere steden te veroveren wordt de vaardigheid om luchtvoertuigen te bouwen vrijgespeeld.

Elke stad met een bepaalde specialiteit staat je toe om een vast aantal voertuigen van dat type te bouwen. Stel dat je één enkele militaire stad beheert. Je mag dan in totaal vijf militaire voertuigen bouwen. Als je nog een militaire stad veroverd, mag je in totaal tien militaire voertuigen bouwen. Als je volgende stad een economische stad is, liggen je vlootlimieten dan op tien militaire en vijf economische voertuigen. Zie [Vlootlimieten op pag. 52](#).

## Voertuigen uit bedrijf nemen

Voertuigen die gedateerd zijn of niet meer werken kunnen op elk moment uit bedrijf worden genomen.

- Om een voertuig uit bedrijf te nemen, klik je het icoon aan in de vlootlijst aan de rechterkant van het scherm. Klik vervolgens op het kruisje in de hoek of druk op **DELETE**. Het voertuig wordt uit bedrijf genomen en de helft van de aankoopprijs wordt bij je Sporedollars opgeteld.

## Relatie met andere steden

Tijdens interactie met andere steden kan de status van je relatie verbeteren of verslechteren. Als het je lukt een goede relatie te onderhouden, krijg je misschien de kans om de andere stad te kopen. Als de relatie echter vijandig wordt, kun je opeens midden in een oorlog zitten.

- Je kunt je relaties met andere steden verbeteren door handelsroutes aan te bieden, geschenken uit te delen, complimentjes te geven en hen te helpen in een oorlog als je dat wordt gevraagd.

Je stadsspecialiteit bepaalt ook op welke manier je interactie hebt met andere steden. Je kunt kiezen voor een militaire, economische of religieuze strategie als je probeert om andere steden te veroveren.

Ga voor meer informatie over relaties, stadsspecialiteiten en communicatie met andere steden, naar de in-game Spore-gids.

## Achterblijvende stammen

Aan het begin van de beschavingsfase vind je misschien een aantal achtergebleven stammen verspreid over de planeet. Deze stamdorpen liggen voor het grijpen. Als je snel bent, kun je waardevolle dingen krijgen, inclusief nieuwe technologieën, van deze geplunderde stammen.

## Gevolgsuperwapens

Als je steden verwerft die een militaire, religieuze of economische specialiteit hebben, kun je de superwapensvaardigheden openen die gebaseerd zijn op de eigenschappen die je hebt ontwikkeld in de loop van je evolutionaire geschiedenis. Voor superwapens heb je veel Sporedollars nodig. Ze zorgen voor een enorme aanslag op een beoogd gebied. Elk superwapen dat je krijgt is beschikbaar in het superwapenvenster boven de voortgangsbalk.

**LET OP:** als je de beschavingsfase vanuit het melkwegstelselvenster hebt gestart, is een superwapen pas vrijgespeeld als je zeven steden hebt veroverd.

- Beweeg om meer te weten te komen over een superwapen met de muis over de bijbehorende knop boven de voortgangsbalk.
- Om een superwapen te gebruiken, klik je op de bijbehorende knop. Het kapitaal wordt van je Sporedollars afgetrokken. Klik op het beoogde gebied om het wapen te lanceren.

## Een stad veroveren

Als je een andere stad veroverd, bekeerd of gekocht hebt, wordt deze onderdeel van je natie en breiden je nationale grenzen zich uit. Je hebt dan macht over de stad en je kunt deze uitbreiden via het stadhuis door gebouwen of voertuigen toe te voegen.



## Ruimtefase

Gelanceerd! De kosmos is van jou.

Hoe je je ras gaat bevorderen nu je de ruimtefase hebt bereikt, is aan jou. Je kunt terravormingstechnologieën gebruiken om planeten bewoonbaar te maken voor jouw mensen en een kolonie te stichten. Terwijl je rijk zich uitbreidt in het melkwegstelsel, kun je andere ruimterassen tegenkomen, die dezelfde ambities hebben. Je kunt ervoor kiezen vrienden met ze worden of proberen ze aan gort te blazen. Je kunt de rijkdommen op naburige planeten zoeken of reizen naar het centrum van het melkwegstelsel op een grote, mysterieuze queeste.

De toekomst van je ras ligt in jouw handen en het onmetelijke melkwegstelsel ligt voor je. Ga voor meer informatie over het bijhouden van je voortgang en het voltooiën van de fase, naar de in-game Spore-gids.

### Planetair scherm

- 1 Je ruimteschip
- 2 Ruimteschippereedschap
- 3 Planetaire minikaart
- 4 Klik om het communicatiescherm te openen
- 5 Gezondheids- en energiemeters

In het planetaire scherm is je ruimteschip aan het vliegen over het planetaire oppervlak. Je kunt vluchtbesturing gebruiken om je ruimteschip rond de planeet te manoeuvreren. Je kunt de planeet verkennen, interessante voorwerpen zoeken en pakken, en de planeet transformeren tot een kolonie van jouw rijk.



### Planetaire minikaart

- 1 Stad
- 2 Je ruimteschip
- 3 Camerabesturing
- 4 Planeetnaam
- 5 Klik om de weergave van de minikaart in of uit te schakelen
- 6 Schakel minikaart/terravormingsinformatie in/uit



- Via de planetaire minikaart kun je snel naar elke locatie op de wereld navigeren en belangrijke kenmerken identificeren.
- Om naar een locatie te navigeren moet je erop klikken in de minikaart. Je ruimteschip vliegt naar de locatie.
- De planetaire minikaart werkt hetzelfde als de minikaart in de beschavingsfase.
- Als je wordt gelanceerd in de interplanetaire ruimte, wordt de minikaart vervangen door een andere set gereedschap. Zie [Ruimtefilters op pag. 57](#).

## Het spel starten

Als je je vliegbeheersing hebt laten zien, krijg je de opdracht een andere planeet te bezoeken.

1. Om in een baan rond de planeet gelanceerd te worden druk je op - of draai je aan het muiswieltje. Gebruik deze besturing om uit te zoomen totdat je de ster kunt zien waar je planeet omheen draait.
2. Om je ruimteschip naar een andere planeet te laten gaan, moet je erop klikken. Je ruimteschip vliegt naar de andere planeet.
3. Om boven het planeetoppervlak te vliegen, druk je op + of draai je aan het muiswieltje.

### Rijksidentiteit

Als je bent geëvolueerd vanuit de beschavingsfase, heeft jouw ras in de ruimtefase een eigenschap die gebaseerd is op zijn hele evolutie en de keuzes die je gaandeweg hebt gemaakt. Je kunt je eigenschap echter aanpassen omdat je leert van andere beschavingen die je ontmoet op je ruimtereizen. Lees voor meer informatie over je eigenschap [Gevolgen op pag. 9](#).

- Als je de ruimtefase begint vanuit het melkwegstelselvenster kun je je ruimteschip, stadhuis en ras selecteren.

### Ruimtemissies

Ruimtemissies kunnen je worden aangeboden door je thuiswereld of door soorten die jullie relatie willen verbeteren. Via het communicatiescherm kun je missies accepteren of weigeren.

Als je erin slaagt je missie te volbrengen, kun je beloond worden met Sporedollars, nieuw gereedschap en verbeterde relaties met degene die je de missie heeft opgedragen. Dat leidt uiteindelijk tot meer badges voor jou.

## Je ruimteschip

Je transport, je wapen, je huis—je ruimteschip is dit allemaal en nog meer tijdens je verkenning van de kosmos. Behandel het goed en het zal je de wonderen van het melkwegstelsel laten zien.



### Vluchtbesturing

#### Planetaire vluchtbesturing

Als je door de atmosfeer vliegt, kun je deze simpele vluchtbesturing gebruiken om op je bestemming te komen.

- Om stuwraketten toe te voegen aan je schip houd je de rechtermuisknop ingedrukt.
- De muis en de linkermuisknop worden gebruikt voor het aanbrengen van je gereedschap.

Actie	Toetsenbord
Vooruit vliegen	<b>W</b> /Pijl omhoog
Naar beneden vliegen	<b>S</b> /Pijl omlaag
Naar links	<b>A</b> /Pijl naar links/<
Naar rechts	<b>D</b> /Pijl naar rechts/>
Een niveau omhoog/omlaag vliegen	<b>HOME/END</b>
Rechts bombarderen	<b>E</b>
Links bombarderen	<b>Q</b>
In-/uitzoomen van de planeet	+/- of muiswiel of <b>X</b> + <b>SPATIEBALK</b>

- ☛ Je kunt toetsencombinaties gebruiken om tegelijkertijd in twee richtingen te bewegen.
- ☛ Om de camera met je ruimteschip mee te laten bewegen, kun je de camerabesturing gebruiken in de linkerbenedenhoek van het scherm. Zie [De camera op pag. 16](#).

### Interstellaire besturing

In het zonnestelselscherm of de interstellaire ruimte bestuur je je ruimteschip door te klikken op bestemmingsplaneten of sterrenstelsels. In deze vensters worden de volgende besturingselementen gebruikt om je camera met je ruimteschip mee te laten bewegen.

Actie	Toetsenbord
Een niveau omhoog/omlaag vliegen	<b>HOME/END</b>
Camera omhoog	<b>W</b> /Pijl omhoog
Camera omlaag	<b>S</b> /Pijl omlaag
Camera naar links draaien	<b>A</b> /Pijl naar links/<
Camera naar rechts draaien	<b>D</b> /Pijl naar rechts/>
Camera in-/uitzoomen	+/- of muiswiel

### Sterrenkaart

Op de sterrenkaart kun je tussen sterrenstelsels bewegen om de kosmos te verkennen. Je kunt interessante sterrenstelsels identificeren door ruimtefilters te gebruiken en dan naar de juiste bestemming te gaan.

Starmap
1 Je huidige sterrenstelsel (ronde halo)
2 Pad naar missiedoel
3 Doelplaneet
4 Je thuiswereld (badgebaken dat oprijst vanaf galactische niveau)
5 Bezochte ster
6 Afgelegde route
7 Ruimtefilters

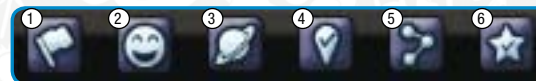


- ☛ Voor meer informatie over een sterrenstelsel en diens planeten ga je met de muiscursor over een planeet.
- ☛ Om naar een nieuw sterrenstelsel te gaan, moet je erop klikken.
- ☛ Om de camera te richten op je thuiswereld, druk je op **BACKSPACE** in de galactische weergave.

**LET OP:** vanwege bereiklimieten in je ruimteschip kun je misschien niet meteen naar iedere ster springen. Plan je koers als een serie sprongen.

### Ruimtefilters

Op de sterrenkaart worden de ruimtefilters in de linkerbenedenhoek gebruikt om de weergave van de volgende informatie in of uit te schakelen.



### Space filters

- 1 Identificeert de sterrenstelsels waar je kolonies hebt.
- 2 De filter 'bondgenoten en vijanden' schakelt de weergave van herkenbare factoren voor de sterrenstelsels van je bondgenoten en je tegenstanders in of uit.
- 3 De filter 'rijk' schakelt de weergave van de bekende rijken in het melkwegstelsel in of uit.
- 4 Je kunt de missiefilter gebruiken om de weergave van de routes van je huidige actieve missie of missies in of uit te schakelen.
- 5 Deze filter toont het pad dat je hebt gevolgd sinds je laatste bezoek aan je thuiswereld.
- 6 Identificeer de sterrenstelsels die je hebt bezocht.

- ☛ Als je in een baan rond de aarde gaat, wordt dit gereedschap vervangen door de minikaart.

### Ruimteschipgereedschap

- 1 Gereedschapscategorieën
- 2 Huidige gereedschapscategorie
- 3 Beschikbare gereedschappen of voorwerpen
- 4 Klik om de weergave van het gereedschap in of uit te schakelen
- 5 Sneltoets (nummer onder aan gereedschap)
- 6 Aantal aanvallen (getal boven aan gereedschap, indien van toepassing)





In het ruimteschipgereedschapsscherm heb je toegang tot al het gereedschap dat je nodig hebt voor interactie met planeten en andere ruimteschepen. Het gereedschap is op categorie gesorteerd. Ga voor meer informatie over de categorieën naar de in-game Spore-gids. Beweeg om meer te weten te komen in het spel met de muis over een bepaald gereedschap.

**LET OP:** in een vlucht rond de planeet of in de interplanetaire ruimte kun je niet al je ruimteschipgereedschap gebruiken.

- Om beschikbaar gereedschap te gebruiken, selecteer je de categorie. Klik op het gereedschap dat je wilt gebruiken. Klik vervolgens, indien van toepassing, op het doel op de planeet.
- De sneltoetsen **1-9** worden vooraf toegewezen aan de vier meest linkse gereedschapscategorieën. Klik op de categorie en druk vervolgens op de betreffende sneltoets om het gereedschap te selecteren. Druk op **CTRL + 1-9** voor de categorieën in de onderste rij.

### Gezondheid en energie

Als je ruimteschip zware schade oploopt of weinig sporillium als brandstof heeft, navigeer je naar je thuiswereld, kolonie of bondgenoot voor reparaties of brandstof. Door het melkwegstelsel reizen en gereedschap gebruiken kost veel energie. Open je communicatie-eenheid om reparatie- of energieopdrachten te plaatsen.

Als je zo zwaar geraakt wordt dat je gezondheid op nul staat, word je meteen getransporteerd naar een kloon van je ruimteschip in je dichtstbijzijnde kolonie. Dat is pas geavanceerde technologie.

**LET OP:** reizen terwijl je geen energie hebt, verlaagt je gezondheid en kan uiteindelijk leiden tot een vroegtijdig einde.

## Planeten bezoeken

Om een planeet in het sterrenstelsel te bezoeken, moet je erop klikken. Je kunt inzoomen op een planeet en eromheen vliegen om de terreinkenmerken en eventueel een teken van beschaafd leven vast te stellen.

Ga voor meer informatie over het scannen van planeten en over je vrachtruimte (inclusief het ontvoeren en transporteren van voorwerpen), naar de in-game Spore-gids.

### Zonnestelselscherm

Als je de baan om een planeet verlaat of tussen sterren vliegt, word je geplaatst tussen de planeten van een sterrenstelsel.

#### Zonnestelselscherm

- 1 Je thuiswereld—keer hier terug voor nieuws van de thuiswereld, om missies te ondernemen, te tanken of voor reparaties
- 2 Zon
- 3 Je kunt geen gasreuzen bezoeken
- 4 Beoogde planeet
- 5 Baancirkels



Als je over de planeet vliegt, kun je je ruimteschipgereedschap gebruiken om meer te weten te komen, monsters te verzamelen, te terravormen en bedreigingen te elimineren. Zie **Stamgereedschap op pag. 31**.

- Om meer te weten te komen over een planeet, beweeg je je muiscursor erover.
- Om de atmosfeer ervan te betreden, druk je op **+** of draai je aan het muiswiel.
- Om het zonnestelsel te verlaten, druk je op **-** of draai je aan het muiswiel.

## Een planeet koloniseren

Om de dominante soort te worden moet je een netwerk opbouwen van kolonies verspreid over het melkwegstelsel. Kolonies hebben de volgende functies:

- Inkomen genereren** Kolonies kunnen boordevol specerijenbronnen zitten, die omgezet worden in Sporedollars die je kunt besteden aan het opbouwen van je rijk.
- Repareren en tanken** Je kunt je beschadigde ruimteschip repareren en de energie ervan aanvullen in elke kolonie die onder jouw bestuur valt.
- Kolonievoertuigen** Als je rijk zich uitspreidt over het melkwegstelsel kun je de macht krijgen over extra voertuigen. Als je je kolonies verbetert en ontwikkelt, worden kolonievoertuigen automatisch geproduceerd. Ze zijn een goede indicatie voor hoe goed je kolonies het doen.

Als je op zoek bent naar planeten om te koloniseren, moet je je richten op planeten die een strategische locatie of goede specerijenbronnen hebben. Doelen moeten bewoonbaar zijn met weinig tot geen terravormingsinvestering.

Ga voor meer informatie over het beginnen van een kolonie, het terravormen van planeten, en het voedselweb, naar de sectie *Ruimtefase* in de in-game Spore-gids.

## Ruimtecommunicatie

In de ruimtefase moet je de atmosfeer van een planeet binnengaan om met het bewuste ras daaronder te communiceren.

Als je met een kolonie van je rijk communiceert, kun je je ruimteschip repareren of de accu opladen via het communicatiescherm. Je kunt ook goederen van de kolonie kopen.

### Binnenkomende berichten

Van tijd tot tijd ontvang je berichten van verafgelegen kolonies of andere rassen. Deze berichten zijn éénrichtingsverkeer. Ze zijn opgenomen en dus niet live.

Je kunt binnenkomende berichten zien als je door de interstellaire ruimte reist. Ze worden gewoonlijk voorafgegaan door een speciaal gebeurtenislogboek. Klik op het gebeurtenislogboek als je in de interstellaire ruimte bent om je ruimteschip te richten op de ster die het bericht verstuurt. Er zal een communicatie-icoon staan boven de ster van de planeet die contact met je probeert te maken. Klik op de ster om het bericht te beantwoorden.

## Relaties

Het bijhouden van relaties is een belangrijk factor in het behouden van het evenwicht in het melkwegstelsel. Je kunt de status van je relaties met andere rijken verbeteren door missies voor hen aan te nemen, door hen te helpen na rampen, of door hen te raken met de geluksstraal. Deze handelingen vergroten je kans om ze voor je te winnen.



Relaties verslechteren als je iets doet dat kan worden uitgelegd als een vijandige actie (zoals bijvoorbeeld een actieve aanval op een kolonie). Als je al op onvriendschappelijke voet staat met een rijk, zal een inval de situatie alleen maar verslechteren. Als je in een oorlog verwikkeld bent, lopen je kolonies en thuiswereld voortdurend het risico om te worden aangevallen.

### Strategieën

In de ruimtefase kun je ervoor kiezen om een militaire (veroveraar), economische (handelaar), imperiale (kolonist) of op voorwerpen jagende (ontdekkingsreiziger) strategie te volgen bij je interacties met andere rijken. Het doel blijft hetzelfde: hen overwinnen om je eigen soort te bevorderen.

Hoewel je rijk meer succes kan hebben door de strategie te volgen die bij zijn specialisatie hoort, kun je voor situaties komen te staan waarbij een strategie met gemengde elementen betere resultaten oplevert.

### De Grox

Pas op voor de Grox. Relaties zeggen hen niets.

## Gevechten

Tijdens je avonturen kun je te maken krijgen met vijandige oppositie tegen je intergalactische overwinning. Het zij zo.

In gevechten moet je je aanvallen en verdediging tegen mogelijk tientallen vijandige ruimteschepen beheren. Tijdens het gevecht moet je letten op je gezondheids- en energiemeter, evenals de voorraad beschikbare wapens.

Ga voor meer informatie over het vechten tegen ruimteschepen en het oproepen van bondgenoten naar de in-game Spore-gids.

### Militaire verovering

Elke keer als een kolonie in een sterrenstelsel zich overgeeft, wordt jouw veroveringsbalk verder gevuld. Dwing elke kolonie in het sterrenstelsel om zich over te geven. Dan is het hele stelsel van jou!

☛ Vijandige planeten staan in het stelselveroveringsvenster boven in het scherm.

Als het verdedigingssysteem zich eindelijk overgeeft, verschijnt de knop STELSEL VEROVEREN in het stelselveroveringsvenster. Klik op de knop om de communicatie met je vijand te openen. Op dit punt kun je hun overgave accepteren, zodat je hun hele stelsel en overgebleven kolonies op de planeten in bezit neemt. Als je geen zin hebt in genade, sla je hun aanbod af en vaag je ze van de planeet met je lasers.

**LET OP:** Soms geven kolonies er de voorkeur aan om te vechten tot ze bezwijken in plaats van zich over te geven!

### Reparaties

Om een beschadigd ruimteschip te repareren vlieg je naar een kolonie op een bevriende planeet en open je het communicatiescherm voor de reparatie- en oplaadopties.

☛ Je kunt ook reparatiemegapacks en ander nuttig gereedschap ontdekken tijdens je verkenning. Dit gereedschap is te vinden op het hoofdtabblad van je ruimteschipgereedschap ([pag. 57](#)).

## Handelen

Handel met je eigen kolonies en met die van andere rassen om je ruimteprogramma te laten gedijen.

Zet handelsroutes op met andere rassen (waarmee je op vriendschappelijke voet staat) om specerijen te transporteren tussen sterrenstelsels. Door je handelsroute bij te houden, zorg je ervoor dat je relatie met dat ras steeds beter wordt.

Ga voor informatie over handel, het opzetten van handelsroutes en het uitkopen van sterrenstelsels, naar de in-game Spore-gids.

## Verzamelobjecten

Verspreid over het melkwegstelsel liggen voorwerpen van ongelooflijke zeldzaamheid en waarde. Op sommige missies moet je soms specifieke voorwerpen vinden. Soms doe je een gelukkige ontdekking terwijl je een planeet aan het verkennen bent. Alle verzamelobjecten kunnen tegen gezonde prijzen worden verkocht. Sommige kunnen als decoraties in kolonies worden geplaatst.

☛ Sommige verzamelobjecten zijn onderdeel van een verzameling. Als je alle voorwerpen van de verzameling vindt, krijg je een speciale badge en extra compensatie omdat je de hele verzameling hebt.

## Specerijen

Specerijen zijn de meest gezochte bron in het melkwegstelsel. Ze geven energie aan steden, kolonies, voertuigen en schepen. Ze maken arme rijken rijk, besmetten de onschuldigen en wakkeren interstellaire oorlogen aan. De meesten zijn tot alles bereid om specerijen te krijgen en betalen grof geld aan eenieder die specerijen bezit.

Specerijen komen in een aantal kleuren voor en de ene is zeldzamer dan de andere. Elke planeet produceert een bepaalde specerijenkleur en sommige sterrenstelsels hebben meer specerijen dan andere.

Er zijn verschillende manieren om machtige specerijenvoorraden te vergaren die je op de open markt kunt verkopen.

Je kunt specerijen verdienen door kolonies en handelsroutes op te zetten, door specerijenhandelaar te worden, of specerijen te stelen van nietsvermoedende kolonies.

## Sporepedia

In de Sporepedia heb je toegang tot al je creaties, kun je je creaties publiceren en kun je de creaties bekijken die door andere *Spore*-spelers van over de hele wereld zijn gepubliceerd. Alle creaties in de Sporepedia kunnen in je spel worden gebruikt.

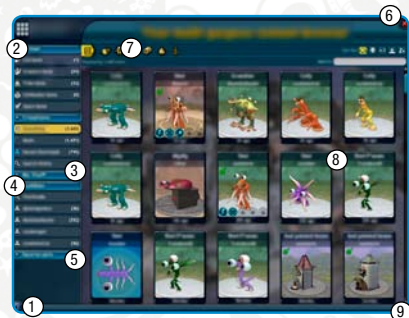
Als je een nieuwe creatie maakt en online gaat, wordt je creatie automatisch geüpload naar je MyCreations-pagina. Je kunt al je creaties en die van andere *Spore*-spelers bekijken.

**LET OP:** als je geen account aanmaakt en inlogt bij de Sporepedia, heb je geen toegang tot online content. Je kunt spelen met de content die met het spel is geïnstalleerd op je lokale computer en met wat je hebt gecreëerd.



## Sporepedia

- 1 Open de in-game Spore-gids
- 2 Creatiebronnen (de creaties worden weergegeven in het browservenster)
- 3 Jouw *Spore*-spullen en community-bronnen
- 4 Je maatjes
- 5 Sporecasts (pag. 64)
- 6 Sporepedia sluiten
- 7 Filters
- 8 Browservenster
- 9 Scroll naar off-screen content



- ☛ Druk op **B** om de Sporepedia te openen. Je kunt ook op het Sporepedia-icoon klikken linksonder in de hoek van het melkwegstelselvenster of in een spelscherm.

Via de linkernavigatiebalk kun je door alle creaties in *Spore* bladeren, de *Spore*-community verkennen en naar de *Spore*-catalogus gaan om meer te weten te komen over de laatste *Spore*-spellen. Zie [Spore-catalogus op pag. 63](#).

- ☛ Je kunt de laatste online *Spore*-activiteiten bekijken via de *MySpore*-pagina (pag. 63).

Alle creaties die bij het spel inbegrepen zijn, zijn beschikbaar via de Maxis-sporecast. Deze sporecast wordt regelmatig bijgewerkt. Om deze te bekijken klik je op MAXIS onder 'creaties'.

- ☛ Je kunt je *Spore*-creaties samen in een sporecast groeperen, waarvan je online maatjes lid kunnen worden.

- ☛ Je kunt ook je *MySpore*-pagina configureren, waar je reacties op je creaties kunt bekijken en plaatsen, aan online evenementen kunt deelnemen en op de hoogte kunt blijven van het laatste *Spore*-nieuws.

## Sporepedia-creaties vinden

In de Sporepedia kun je creaties vinden via het creatietabblad of via sporecasts waarvan je lid kunt worden.

Beweeg met de muis over een creatie om er meer over te weten te komen. Klik voor meer informatie of voor het aanpassen van de gemarkeerde creatie op de informatiebalk die verschijnt als je er met de muis overheen beweegt.

### Mijn spel

Op het tabblad 'mijn spel' in de linkernavigatiebalk kun je alle creaties bekijken die je in elke fase van het spel bent tegengekomen.

### Filteren

Aan de bovenkant van het scherm vind je een aantal iconen die de getoonde Sporepedia-content filteren op creatietype. Om elke creatie van het geselecteerde type weer te geven, klik je op een van de volgende iconen:

### Filteren

- 1 Alles
- 2 Cel
- 3 Wezen
- 4 Gebouw
- 5 Voertuig
- 6 Flora
- 7 Muziek

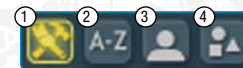


### Sorteren

De weergegeven creaties kunnen worden gesorteerd met het gereedschap in de rechterbovenhoek.

### Sorteren

- 1 Sorteren op tijdstip van de publicatie.
- 2 Sorteren op titel van de creatie.
- 3 Sorteren op maker.
- 4 Sorteren op creatietype. (Alleen beschikbaar als je 'alles' bekijkt.)



Met het icoon 'gedeeld' kun je sorteren op het feit of je de creatie hebt gepubliceerd op [www.spore.com](http://www.spore.com). Het verschijnt alleen als je 'mijn creaties' bekijkt:

### Zoeken

Je kunt de zoekbalk gebruiken om specifieke content online op te zoeken. Als je een zoekterm invoert, bekijk je de naam van de creatie, de maker en bijbehorende labels.

**LET OP:** met de zoekbalk kun je live zoeken. De getoonde resultaten worden meteen gefilterd op de inhoud van de zoekbalk. Als je bijvoorbeeld "mier" in de zoekbalk invoert, zullen "mier" en "mierener" verschijnen, maar "gemier" niet.

## Spore-community

Het centrum van je verbindingen met de online *Spore*-community is je *MySpore*-pagina. Om deze te openen, druk je op **MYSPORE-PAGINA** in de linker navigatiebalk.

- ☛ Je kunt ook naar de *Spore*-catalogus gaan.

### MySpore-pagina

Op de *MySpore*-pagina kun je je huidige online statistieken bekijken, inclusief het totale aantal creaties en sporecasts dat je hebt gemaakt en het aantal sporecasts waarvan je lid bent geworden. Daarnaast kun je op de hoogte blijven van het laatste nieuws in de community en evenementen in de toekomst plannen.

- ☛ Je kunt een afbeelding selecteren of uploaden om te gebruiken als je avatar. Ga naar [www.spore.com](http://www.spore.com) voor meer informatie.

## Spore-catalogus

Via de Spore-catalogus kun je de laatste *Spore*-content krijgen, waaronder nieuwe creaties en mogelijkheden.

- ☛ Om content te bekijken die niet op het scherm staat, gebruik je de scrollbalken.

## Prestaties

Bekijk de verschillende mijlpalen die je hebt bereikt tijdens je *Spore*-spel.

## Maatjes

Via de Sporepedia kun je online maatjes vinden en verbinding met ze maken om lid te worden van hun sporecasts. Als je lid wordt van een sporecast, zullen de creaties in die sporecast waarschijnlijk in je spel verschijnen.

Ga voor meer informatie over het vinden van een maatje naar de sectie *Delen* in de in-game Spore-gids.

## Sporecasts

Een sporecast is een verzameling creaties van Maxis, van jou of van een andere speler in het *Spore*-universum. Je kunt verzamelingen maken die specifieke visuele thema's of functionele doelen hebben of die in het spel werden gevonden.

- ☛ Door lid te worden van een sporecast wordt de kans groter dat de content in je spel verschijnt.

**LET OP:** je bent automatisch lid van de sporecast van Maxis. Deze sporecast bevat alle creaties en updates van Maxis.

- ☛ Ga voor meer informatie over Sporecasts naar de sectie *Delen* in de in-game Spore-gids.

## Tips om de spelprestatie te verbeteren

### Problemen met het uitvoeren van de game

- ☛ Controleer of je systeem voldoet aan de minimale vereisten voor deze game en of je de meest recente stuurprogramma's (drivers) hebt voor je videokaart en je geluidskaart: Voor NVIDIA-videokaarten kun je deze downloaden van [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com). Voor ATI-videokaarten kun je deze downloaden van [www.ati.amd.com](http://www.ati.amd.com).
- ☛ Voor pc-gebruikers: Als je een cd/dvd-versie hebt van deze game, installeer dan DirectX opnieuw vanaf de cd/dvd. Meestal vind je dit programma in de map DirectX in de basis van de disk. Als je internettoegang hebt, kun je de meest recente versie van DirectX downloaden van [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com).

### Algemene tips bij het oplossen van problemen

- ☛ Voor pc-gebruikers: Als je een cd/dvd-versie hebt van deze game, en het automatische startscherf voor het installeren of spelen niet wordt weergegeven, klik dan met de rechtermuisknop op het pictogram van het cd/dvd-station in Deze computer en selecteer Automatisch afspelen.
- ☛ Als de game traag reageert, kies dan lagere instellingen voor een aantal video- en geluidsopties. Dit doe je in het instellingenmenu van de game. Het verlagen van de resolutie leidt vaak tot betere prestaties.
- ☛ Voor betere prestaties is het ook aan te raden achtergrondtaken uit te schakelen (behalve de toepassing EADM, mits aanwezig).

### Problemen bij het spelen via internet

Sluit, voordat je online gaat spelen, alle programma's af die gebruikmaken van file sharing, streaming audio of chatfunctionaliteit. Deze programma's gebruiken soms een groot deel van de bandbreedte van je verbinding, waardoor er vertraging of andere problemen kunnen optreden tijdens het spelen.

Sla de documentatie van je router of persoonlijke firewall erop na voor informatie over hoe je het gameverkeer via deze poorten kunt laten verlopen. Neem contact op met je systeembeheerder als je wilt spelen via een internetverbinding van een bedrijf.



## Customer Support

Als je problemen hebt met deze game, kan de EA Customer Support hulp bieden. Het bestand **EA Help** biedt oplossingen en antwoorden voor de meest voorkomende problemen en meest gestelde vragen over het gebruik van dit product.

**Het bestand EA Help openen (wanneer de game al geïnstalleerd is):**

Gebruikers van Windows Vista: ga naar **Start > Games**, klik met de rechtermuisknop op het pictogram van de game en selecteer de gewenste supportlink uit het menu dat verschijnt. Gebruikers van eerdere versies van Windows: klik op de link Technische ondersteuning in de directory van de game die zich in het volgende menu bevindt: **Start > Programma's (of Alle programma's)**.

**Het bestand EA Help openen (wanneer de game nog niet geïnstalleerd is):**

1. Plaats de gamedisc in het dvd-romstation.
2. Dubbelklik op het pictogram Deze Computer op het bureaublad. (Voor Windows XP kan het nodig zijn om in het menu **Start** het pictogram Deze Computer te selecteren).
3. Klik met de rechtermuisknop op het dvd-romstation waar de gamedisc zich bevindt en selecteer vervolgens OPEN.
4. Open het bestand **Support > Europese hulpbestanden > Electronic\_Arts\_Technical\_Support.htm**.

**EA Customer Support via internet**

Als je toegang hebt tot Internet, neem dan eens een kijkje op de website van EA Technische ondersteuning: <http://eusupport.ea.com>

Hier kun je allerlei informatie vinden over DirectX, gamecontrollers, modems en netwerken, maar ook informatie over hoe je je systeem kunt onderhouden en prestaties. Onze website bevat recente informatie over de meest voorkomende problemen, specifieke hulp voor de game en veelgestelde vragen (FAQ's). De oplossingen op deze site worden ook door Customer Support gebruikt. We werken de supportwebsite iedere dag bij, dus neem hier eerst een kijkje om je problemen zo snel mogelijk op te lossen.

**Contactinformatie Customer Support**

Onze Customer Support is ook telefonisch bereikbaar:

**Vanuit Nederland 0900 1001666**

**Vanuit België 0900 10016**

Let op: dit nummer kost € 0,45 per minuut.

De Customer Support is geopend:

Op werkdagen van 9.00 tot 22.00 uur

Op zaterdag van 12.00 tot 18.00 uur

Je kunt ons ook per e-mail bereiken. Stuur je e-mail naar: [nl.support@ea.com](mailto:nl.support@ea.com)

Daarnaast kun je ons schriftelijk bereiken. Richt je brief aan:

**Electronic Arts Benelux**

**Customer Support**

**Postbus 75756**

**1118 ZX Schiphol-Tripport**

**Nederland**

**LETOP:** de meeste problemen kunnen eenvoudiger en sneller worden opgelost als je gebruik maakt van het online Support Centre. Customer Support verstrekt geen hints of tips over het spel.

## Garantie

**OPMERKING:** Electronic Arts behoudt zich het recht voor, te allen tijde en zonder kennisgeving, verbeteringen aan te brengen aan het product dat in deze handleiding wordt beschreven. Er berust copyright op deze handleiding en alle software beschreven in deze handleiding. Alle rechten voorbehouden. Deze handleiding en de daarin beschreven software mogen niet worden gekopieerd, gereproduceerd, vertaald of geschikt gemaakt voor welk elektronisch medium of in welke mechanisch leesbare vorm dan ook, zonder de expliciete schriftelijke toestemming van Electronic Arts Limited, Customer Services, P.O. Box 181, Chertsey, KT16 0YL, England, United Kingdom.

### Beperkte garantie

Electronic Arts garandeert de oorspronkelijke koper van dit softwareproduct dat het opslagmedium waarop de software is vastgelegd, vrij is van defecten in materiaal of werking, tot en met 90 dagen na datum van aanschaf. Gedurende deze periode zal het defecte medium worden vervangen, als het originele product (disc(s), verpakking en handleiding) wordt geretourneerd aan Electronic Arts op het adres dat onder Technische ondersteuning en contactgegevens staat vermeld, samen met een aankoopbewijs voorzien van een datum, een beschrijving van het probleem, het retouradres en een vijfeurobiljet (voor verzend- en administratiekosten). Deze garantie is een aanvulling op en in het geheel niet in strijd met de grondwettelijke rechten van de consument. Deze garantie is niet van toepassing op het softwareprogramma zelf, dat wordt geleverd als bij aanschaf, noch op opslagmedia die onderhevig zijn geweest aan schade of verkeerd gebruik.

### Blijf op de hoogte van het laatste EA-nieuws

Als je op de hoogte wilt blijven van het laatste nieuws, reviews en exclusieve interviews van Electronic Arts, kun je je natuurlijk registreren. Je ontvangt dan de officiële EA-nieuwsbrief rechtstreeks in je postvak.

Bezoek onze Nederlandse website op [www.eagames.nl](http://www.eagames.nl) en meld je vandaag nog aan!

## Package Cover Illustration: Cinco Design

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Maxis and SPORE are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. RenderWare is a trademark or registered trademark of Criterion Software Ltd. Portions of this software are Copyright 1998-2008 Criterion Software Ltd. and its Licensors. All other trademarks are the property of their respective owners.

This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit

(<http://www.openssl.org/>). This product also contains software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com). See the SPORE OpenSSL License file for applicable copyright notices, terms and conditions of use, and disclaimers.

Deze game maakt gebruik van Cider™ Technology van TransGaming Inc. Cider valt onder Copyright © 2000-2007 TransGaming Inc.

Cider C/C++ runtimecomponenten (msvcr71.dll, msvcr71.dll, en msvcp71.dll) bevatten onderdelen van Visual C++ 6.0 runtimecomponenten en onderdelen van Dinkum Compleat C/C++ Libraries. Visual C++ 6.0 runtimecomponenten vallen onder Copyright © 1999 Microsoft Corp. Dinkumware componenten vallen onder Copyright © 1989-2006 door P.J. Plauger en Dinkumware Ltd.

Componenten van Cider MFC & ATL (MFC42.dll, MFC71.dll) bevatten componenten van Visual C++ 6.0 MFC & ATL. Visual C++ 6.0 MFC & ATL componenten vallen onder Copyright © 1992-1999 Microsoft Corp.

Cider bevat libpng, Copyright © 1995-2004 de auteurs van het libpng-project (zie <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt> voor een volledige lijst).

Deze software is gedeeltelijk gebaseerd op het werk van de Independent JPEG Group. Cider bevat libjpeg, copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane.

Cider maakt gebruik van de NVIDIA's Cg Toolkit, Copyright © 2002-2006, NVIDIA Corporation.

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

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

iniParser Portions Copyright © 2000 door Nicolas Devillard.

Het component Cider libquartz.dylib bevat onderdelen van ffmpeg, Copyright © 2000-2006 Fabrice Bellard, et al.

Onderdelen van Cider vallen onder Copyright © 2002-2006 van de projectauteurs van ReWind

(zie <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind> voor een volledige lijst).

Onderdelen van Cider vallen onder Copyright © 1993-2006 van de projectauteurs van Wine (zie <http://source.winehq.org/source/AUTHORS> voor een volledige lijst).

Cider en gerelateerde componenten worden verspreid onder de voorwaarden van de Cider Technology License en andere licenties, waaronder de GNU LGPL. Licentiedetails zijn beschikbaar in de licentieovereenkomst voor de eindgebruiker op je disk. Broncode voor LGPL gelicenseerde componenten is beschikbaar met CVS-toegang via:

<http://transgaming.org/cvs/>

MXHO16O5658MT