

SPORE™



Epilepsiadvarsel

Vennligst les gjennom informasjonen før du lar barna dine bruke spillet.

Enkelte mennesker er spesielt utsatt for epileptiske anfall eller tap av bevissthet når de utsettes for blinkende lys eller lysmønstre i dagliglivet. Disse menneskene kan få anfall når de ser på TV eller spiller spesielle videospill. Dette kan skje uavhengig av om epilepsi ligger i familien eller om man aldri før har hatt epileptiske anfall. Hvis du eller noen i familien noen gang har hatt symptomer forbundet med epilepsi (anfall eller tap av bevissthet) etter å ha blitt utsatt for blinkende lys bør lege oppsøkes før du/dere spiller. Vi anbefaler at foreldre overvåker barnas bruk av videospill. Hvis du eller barnet ditt opplever noen av følgende symptomer under bruk av videospill, må du/dere slutte å spille UMIDDELBART og oppsøke lege. Symptomene inkluderer svimmelhet, uklart syn og ufrivillige øye- eller muskelrykninger.

Forholdsregler for bruk

- Ikke stå for nær skjermen. Sitt et godt stykke fra skjermen, helst så langt som ledningen tillater.
- Spill på en så liten skjerm som mulig.
- Ikke spill dersom du er trøtt eller har fått for lite søvn.
- Pass på at rommet du spiller i er godt opplyst.
- Ta pause i 10 til 15 minutter hver time når du spiller.

installere spillet

MERK: Gå til www.spore.com/systemrequirements.html for å sjekke systemkrav.

MERK: Hvis du har installert *Skapningsskaperen til Spore™*, må du avinstallere denne før du installerer *Spore™*. Alle skapningene dine beholdes under **Mine dokumenter** (eller **Dokumenter** for Windows Vista™). Du kan bruke disse når du har installert Spore.

Installasjon på PC (diskbrukere):

Sett disken inn i diskdrevet og følg instruksjonene på skjermen.

Når spillet er installert kan du kjøre det ved å finne spillet via START-menyen.

Spill på Windows Vista™ finnes i menyen **Start > Spill**, og på tidligere versjoner av Windows™ i menyen **Start > Programmer** (eller **Alle Programmer**).

Installasjon på PC (EA Store-brukere):

MERK: Hvis du vil ha mer informasjon om hvordan man kjøper direktnedlastinger fra EA kan du gå til www.eastore.ea.com og klikke på MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS.

Når spillet er ferdig nedlastet via EA Download Manager kan du klikke på installasjonsikonet som dukker opp og følge instruksjonene på skjermen.

Når spillet er installert kan du kjøre det direkte fra EA Download Manager.

MERK: Hvis du allerede har kjøpt et spill og vil installere det på en annen PC må du først laste ned og installere EA Download Manager på denne PCen. Deretter starter du programmet og logger inn på din EA-konto. Velg tittelen fra listen som dukker opp og klikk på start-knappen for å begynne nedlastingen.

Oppdatere Spore

PC-spillere får av og til muligheten til å oppdatere spill for å fikse programfeil, forbedre spillopplevelsen og annet. Hvis du skal få automatiske beskjeder om tilgjengelige oppdateringer, må du først installere EA Download Manager (EADM). Dette kan du gjøre når du installerer *Spore*, eller når som helst ved å laste ned og installere EADM fra www.eastore.ea.com.

EADM krever registrering på nettet. Dette kan du gjøre i spillet.

starte spillet

Når du starter *Spore*, anbefales det at du registrerer spillet. Registrering gir deg mulighet til å dele *Spore*-innhold du lager, få tilgang til innhold andre spillere lager og få info om oppdateringer, nytt innhold og masse annet.

DU MÅ VÆRE TILKOBLET INTERNETT, AUTENTISERE SPILLET PÅ NETTET OG SI DEG ENIG I BRUKERAVTALEN FOR Å KUNNE SPILLE. HVIS DU SKAL FÅ TILGANG TIL NETTFUNKSJONENE, MÅ DU REGISTRERE DEG PÅ NETTET MED SERIENUMMERET SOM FØLGER MED. DET GÅR BARE AN Å REGISTRERE HVERT EKSEMPLAR EN GANG. DU FINNER EAs VILKÅR OG BETINGELSER FOR BRUK UNDER WWW.EA.COM. DU MÅ VÆRE 13+ FOR Å REGISTRERE DEG PÅ NETTET.

EA KAN TREKKE NETTFUNKSJONENE 30 DAGER ETTER Å HA KUNNGJORT DETTE PÅ WWW.EA.COM.

Starte *Spore* (med disken i stasjonen)::

1. Lukk alle åpne programmer og bakgrunnsoppgaver, (se *Ytelsestips* på s. 65 for å få vite mer).
2. På PC med Windows Vista™ finner du spillet i menyen **Start > Spill**, og på tidligere versjoner av Windows™ i menyen **Start > Programmer** (eller **Alle Programmer**).
3. På registreringsskjermen kan du logge deg inn på en eksisterende ea.com-konto eller lage en ny og skrive inn et Spore-skjermnavn (som du velger selv).

MERK: Du må opprette et innloggingsnavn og et passord for å få tilgang til innhold laget av andre.

4. Galakseskjermen vises (se s. 6). Du begynner et nytt spill ved å klikke på en planet. (Du kan også velge SKAP for å få tilgang til skaperne i Spore.)
5. Velg startstjerne (med tilhørende hjemmeplanet).
6. Første gang du starter reisen, begynner du i cellefasen. I senere spill kan du starte med alle fasene du har kommet til i tidligere spill.

1	Celle
2	Skapning
3	Stamme
4	Sivilisasjon
5	Rom

7. Skriv inn navnet på planeten, velg vanskelighetsgrad fra menyen og klikk på høyrepilen. Hvis du vil vite mer, kan du se under *Utviklingsreisen din* på s. 7.

8. Etter introduksjonen kan du starte spillet.



innhold

2	INSTALLERE SPILLET
3	STARTE SPILLET
4	INNHold
6	VANLIGE KONTROLLER
6	VELKOMMEN TIL SPORE™
13	INNSTILLINGER
14	SLIPP LØS KREATIVITETEN
14	SKAPERNE I SPORE
32	PLANLEGGERE
36	CELLEFASEN
39	SKAPNINGSFASEN
44	STAMMEFASEN
49	SIVILISASJONSFASEN
54	ROMFASEN
62	SPOREPEDIA
65	YTELSESTIPS
66	KUNDESTØTTE – VI VIL HJELPE DEG!
67	GARANTI

Registrer deg hos EA, og hold deg oppdatert!

Opprett en EA-medlemskonto og registrer dette spillet, og du vil motta gratis juksekode og spilltips fra EA. Det går fort og er enkelt å opprette en EA-medlemskonto og registrere spillet! **Gå inn på nettstedet vårt på www.gamereg.ea.com og registrer deg i dag!**

MERK: Hvis du registrerer spillet med EA-medlemskontoen din, lagres det en kopi av spilllets serienummer i kontodetaljene under My Account (Min konto) så du kan finne det senere.

www.spore.com

SPÖRE™



vanlige kontroller

Handling	Kontroll
Bevege kamera forover/ bakover/venstre/høyre	W/S/A/D eller piltastene
Pause	P eller ~
Hoppe over mellomsekvenser/Gå til innstillingsmenyen	ESC
Ta skjermbilde	C
Skrue filmopptak på og av	V
Skrue <i>SPORE</i> -guide på og av	H
Skrue historiepanel på og av	T
Skrue Sporepedia på og av	B
Åpne journalen (cellefasen)/ oppdragsloggen(stammefasen til romfasen)	L
Lagre spill	CTRL + S

MERK: Hvis du vil ha en fullstendig liste over tastatursnarveier, kan du gå inn på www.spore.com.

velkommen til Spore™

Spore er ditt eget personlige univers. I dette universet kan du lage og utvikle liv, etablere stammer, bygge opp sivilisasjoner og til og med forme hele kloder.

Spore består av fem spill, hvert av dem forbundet med en utviklingsfase: cellefasen, skapningsfasen, stammefasen, sivilisasjonsfasen og romfasen. Hver fase har forskjellige utfordringer og mål.

Du begynner livet som en liten celle og går gjennom de andre fasene på reisen mot status som galaktisk gud. Etter hvert som du kommer deg til nytt stadium i et lagret spill, låser du det opp, slik at du kan spille det direkte senere.

I *Spore* har du også en rekke skapelsesverktøy til rådighet. Du får tilgang til disse verktøyene med SKAP-knappen på galakseskjermen. Her kan du lage alt du vil ha i universet ditt, skapninger, fremkomstmidler, bygninger og til og med romskip. Når du lagrer noe du har laget, blir det lagret i Sporepedia og blir tilgjengelig når du spiller i en av fasene i spillet.

Galakseskjermer

- 1 Start et nytt spill
- 2 Gå til skaperne i Spore
- 3 Del skaperverket ditt
- 4 Last inn et lagret spill
- 5 Sjekk innstillinger
- 6 Åpne Sporepedia
- 7 Logg inn eller logg ut



Fra galakseskjermen kan du starte et nytt spill eller prøve deg på en av skaperne i *Spore*. Her kan du lage innhold som fyller planetenes økosystemer, sivilisasjoner osv.

- 🌀 Du går rett til skaperne i *Spore* ved å klikke på SKAP. Velg hvilken skaper du vil starte. Hvis du vil vite mer om dette, kan du se under *Skaperne i Spore* på s. 14.

Reisen gjennom utviklingen

Du starter livets store eventyr ved å haike med en meteor til en planet du har sett deg ut. Heldigvis er forholdene på planeten akkurat som de skal være for at livet skal eksplodere i vill fart. Dessverre for deg betyr dette at det er beinhard konkurranse mellom artene om hvem som skal herske i vannet.

Og konkurransen blir ikke mindre hard når du beveger deg opp på land! Gjennom de fem fasene i *Spore* er det den sterkeste rett som gjelder. Du utvikler arten din ett steg av gangen, og hvert verktøy og hvert våpen du skaffer deg hjelper deg med å få overtaket på konkurrentene. Det er opp til deg om skapningen din skal være sosial eller krigersk mens den utvikler seg. Vil den enkle amøben utvikle seg til en galaktisk gud?

- 🌀 Hvis du vil ha mer informasjon om å starte i cellefasen og gå videre gjennom de andre fasene, kan du se under *Starte spillet* på s. 3.

MERK: Når du har fullført en fase i spillet, kan du starte et nytt spill fra denne fasen.

Lagre

Du kan bare lagre spillet når du spiller i skapningsfasen, stammefasen, sivilisasjonsfasen eller romfasen.

- ☞ Du lagrer spillet mens du spiller ved å trykke på innstillingsknappen. Så klikker du på diskikonet. Spillet lagres.

MERK: Når du spiller romfasen, kan du bare lagre spillet når du er i et solsystem eller mellom stjernene. Når du er nede ved en planet, er lagring skrudd av.

Laste

Du kan laste inn spill fra galakseskjermen.

- ☞ Du laster inn et lagret spill ved å klikke på den blå planeten som er hjemmekloden din. Spillet lastes inn.

Følge med på fremdrift

Hver fase har et sett med mål eller oppdrag som kan hjelpe deg med å fullføre fasen. I løpet av en fase, kan du følge med på fremdriften i de forskjellige oppdragene du trenger å fullføre for å fullføre fasen.

Fremdriftsmåler

- 1 Fremdrift så langt
- 2 Milepæl
- 3 Fyll fremdriftsmåleren for å komme videre



Nederst på skjermen kan du følge med på fremdriften i de forskjellige fasene i fremdriftsmåleren. Etter hvert som du skaffer deg ting eller oppnår milepæler i fasen, fylles fremdriftsmåleren. Når den er helt fylt, kan du velge å gå videre til neste fase.

- ☞ I hver fase fylles fremdriftsmåleren ved å fullføre bestemte oppgaver, som å erobre en annen stamme eller bli venn med en art.

Minimålkort

Øverst til venstre på skjermen har du minimålkortene. Disse kortene følger med på hvordan du ligger an i forhold til å nå det indikerte målet.

- ☞ Hvis du vil sjekke oppdragsloggen som har alle målene dine, klikker du på minimålkortet for oppdraget for å utvide det og klikker så på loggikonet på kortet for å åpne vinduet med journalen og oppdragsloggen.

Journalen

I journalvinduet kan du sjekke forskjellig informasjon avhengig av hvilken fase du spiller:

- ☞ I cellefasen vises alle delene du har samlet.
- ☞ I skapningsfasen vises oppdrag og alle delene du har funnet.
- ☞ I stammefasen vises oppdragene dine og alle verktøyene og tilbehøret du har skaffet deg.


- ☞ I sivilisasjonsfasen vises oppdragene dine.
- ☞ I romfasen vises oppdrag og utmerkelse, sjeldne gjenstander og verktøy.

MERK: Det kan hende at noen av flikene ikke er tilgjengelige i fasen du spiller for øyeblikket.

- ☞ Hvis du vil lukke journalvinduet, klikker du på X-ikonet øverst til høyre på skjermen.

Oppdragslogg

I oppdragsloggen kan du sjekke detaljert informasjon om alle målene og oppdragene som er åpne for øyeblikket. Du kan også bla gjennom den fantastiske historien din med oppdrag og erobringer.

- ☞ Du sletter et oppdrag i romfasen ved å velge det i listen og klikke på søppelkasseikonet .

Utmerkelse

På utmerkelsesfliken kan du se over alle utmerkelsene du har fått for hver grad du har oppnådd.

- ☞ Hvis du vil ha opp en liste over alle utmerkelsene, klikker du på riktig grad. Så beveger du musen over utmerkelsen for å få mer info.


Sjeldne gjenstander

På fliken for sjeldne gjenstander, ser du alle de sjeldne artefaktene du har funnet på eventyrene dine.

Verktøy

På verktøyfliken kan du sjekke alle verktøyene du har fått med deg i de ulike fasene i spillet og hvilke egenskaper de har. Hvis du vil ha mer informasjon om et verktøy, velger du det.

Historie

Etter hvert som du går gjennom fasene i Spore, tas det vare på en nedtegnelse om alt som har skjedd gjennom skapningens historie. Trykk på historieikonet  på enden av fremdriftsmåleren for å sjekke hvilke konsekvenser valgene du gjør underveis får.

Skapningens oppførsel gjennom tidene.

- 1 Skapningens oppførsel gjennom tidene.
- 2 Milepæl/Hendelse
- 3 Klikk for å se historien til fasene du har fullført.
- 4 Spillklokke
- 5 Klikk for å lukke historien.
- 6 Bruk rullefeltet eller rull med musehjulet for å se mer av tidslinjen.
- 7 Trekk-kort
- 8 Konsekvenssegenskaper

- ☞ Trykk på **T** for å skru historien av og på.



Konsekvenser

Evolusjonen er en reise som består av mange valg og handlinger, og det du gjør i en fase har innvirkning på fasene senere i spillet. Veien du velger som en liten, mikroskopisk organisme påvirker egenskapene du får som skapning. Handlingene dine får virkninger langt inn i fremtiden til arten.

I hver fase av evolusjonen gjør du valg som danner grunnlaget for skapningens særtrekk. Trekkene gir deg unike egenskaper i fremtidige generasjoner. Disse konsekvensegenskapene vises i hver av fasene rett over fremdriftsmåleren.










Tabellene under viser hvilke trekk du kan få i hver fase og konsekvensegenskapene trekkene låser opp i fasene som kommer etter.

Hvis du vil vite hva hver egenskap gjør, holder du markøren over den.







Cellefasen

Trekk	Konsekvens-egenskaper i skapningsfasen	Konsekvens-egenskaper i stammefasen	Konsekvens-egenskaper i sivilisasjonsfasen	Konsekvens-egenskaper i romfasen
Kjøtteter: Kjøtteterceller spiser kjøtt.	 Rasende brøl	 Feller	 Usårbarhet	 Maktmaker
Planteeter: Planteetere spiser planter	 Sirenesang	 Forfriskende storm	 Helbredelses-aura	 Sosial schwung
Alteter: Altetere spiser all mat de kan få tak i	 Påkall flokk	 Flygefisk	 Elektro-magnetisk bombe	 God generalist

Skapningsfasen

Trekk	Konsekvens-egenskaper i stammefasen	Konsekvens-egenskaper i sivilisasjonsfasen	Konsekvens-egenskaper i romfasen
Rovdyr: Rovdyr bruker livet på jakt etter bytte. De utrydder heller en hel art enn å danse eller prøve å sjarmere.	 Brannbomber	 Kjempebombe	 Tipp Topp
Sosial: Sosiale skapninger leter hele tiden etter nye venner og allierte. Å treffe en ny art er det beste de vet.	 Fyrverkeri	 Sjarmoffensiv	 Behagelig opptreden
Tilpasningsdyktige: Tilpasningsdyktige skapninger har mange venner og mange fiender. De gjør valg basert på situasjonen for øyeblikket.	 Monstermester	 Bestikkelse	 Fartsmonster

Stammefasen

Trekk	Konsekvens-egenskaper i sivilisasjonsfasen	Konsekvens-egenskaper i romfasen
Aggressiv: Aggressive stammer prøver å utrydde konkurransen. De angriper nådeløst og tar alle ressursene selv.	 Dingsebombe	 Våpenselger
Vennligsinnet: Vennligsinnete stammer forstår hvor viktig det er med lagarbeid. De inngår allianser for å dele ressurser og samarbeide med andre stammer.	 Svart sky	 Høflig hilsen
Arbeidsom: Arbeidsomme stammer lever i øyeblikket, de angriper eller inngår allianser når dette er nødvendig. De kan være fine å ha som allierte, men det gjelder å følge med litt.	 Reklame-bombardement	 Kolonikjempe



Sivilisasjonsfasen

Trekk	Honsekvenssegenskaper i romfasen
Militær: Militære sivilisasjoner stoler i all hovedsak på våpen og makt. De bruker alle ressursene de har tilgjengelig til å knuse andre nasjoner.	✂ Piratfjerner
Økonomisk: Økonomiske sivilisasjoner bruker penger og handelsruter til å påvirke andre nasjoner. De inngår allianser, men det er som regel dem selv som får mest ut av disse.	🏠 Krydderkjenner
Religiøs: Religiøse sivilisasjoner bruker kraften i ord og ideer for å konvertere andre nasjoner til sin egen tankemåte.	🌱 Økolog


Romfasen

I romfasen spiller trekkene du har tilegnet deg gjennom artens historie en rolle i form av en filosofi som avgjør hvilken taktikk du bør bruke til å utforske galaksen. Denne filosofien avgjør også de unike verktøyene som imperiet har til sin disposisjon. Verktøyene er tilgjengelige når du starter romfasen. Du finner dem blant romskipets andre verktøy. De har en spesiell kant på verktøysymbolet. Artens filosofi er ikke noe du ikke kan forandre på. Hvis du finner en annen art som har en filosofi som tiltaler deg, kan du bestemme deg for å gå over til denne filosofien. Godta et oppdrag som utforsker artens filosofi, så får du muligheten til å skifte.

Trekk	Honsekvenssegenskaper i romfasen
Skald: Skalder er universets sosiale, utadvendte underholdere. De ser på galaksen som en stor lekeplass.	🎤 Beroligende sang
Økolog: Økologer beskytter naturen. Arter som forsøker å utnytte og ødelegge galaksen må tilintetgjøres.	🐾 Safarisuger
Fanatiker: Fanatikere er skråsikre på at deres trosretning er det eneste som betyr noe. Skapninger som ikke mener det samme har ingen rett til å eksistere i galaksen.	👁 Fanatisk vanvidd
Diplomat: Diplomater er forhandlere og problemløsere. Det blir ikke fred i galaksen før man får åpen kommunikasjon mellom artene.	🧲 Elektromagnetisk bombe
Forsker: Forskere er logiske og kalkulerende. Galaksen eksisterer for å bli forsket på og forstått.	🌀 Gravitasjonsbølge
Handelsmann: Handelsmenn tenker bare på profitt. Det eneste de tror på er Sporespenn.	💰 Pengeinnsprøytning
Sjaman: Sjamaner forstår at alle livsformer har noe felles. Hele galaksen eksisterer på en måte i oss alle.	🎫 Returbillett

Krigere: Krigere tar det de vil ha og ber aldri om tillatelse. Galaksen er premien som tildeles den sterkeste.	 Påkall skurkepakk
Vandrere: Vandrere har lyst til å få med seg litt av hvert. Galaksen er svær og de har lyst til å oppleve alt de kan.	Ingen
Ridder: Ridderer er noble krigere som kjemper for det som er rett, ikke for personlig vinning. Det blir fred i galaksen først når all ondskap er eliminert.	 Påkall mini-ufo

Innstillinger

Fra galakseskjermen eller i spillet, kan du få tilgang til innstillingsmenyen ved å velge innstillingsikonet  nederst til venstre.

MERK: Alternativene Kikkert og Blokker er ikke tilgjengelige når du er i cellefasen, i en skaper eller på galakseskjermen.

Hvis du vil ha informasjon om innstillinger, kan du sjekke Spore-guiden i spillet.

innstillinger

Fra menyen for diverse innstillinger kan du justere innstillinger for grafikk, lyd, spill, opptak og nett og sjekke hvem som har laget spillet. De fleste innstillingene her er selvforklarende. Andre, som trenger mer forklaring, er beskrevet under.

Grafikkinnstillinger

Spore analyserer datamaskinen din og stiller inn grafikkinnstillingene for å balansere ytelse og grafikk. Hvis du likevel synes spillet kjører for sakte eller du har lyst til å eksperimentere med innstillingene, kan du gjøre det fra denne menyen.

MERK: Hvis du endrer oppløsningen på skjermen kan det hende du må starte spillet på nytt.

 Du gjenoppretter standardinnstillingen ved å klikke på STANDARD.

Innstillinger for spill og opptak

I panelet for innstillinger for spill og opptak, kan du skru av og på opplæringen i spillet, hint og muligheten til å bevege utsnittet ved å bevege markøren til kanten av skjermen.

Skjermbilder

Du kan ta bilder i *Spore* i spillet eller i prøvekjøringsmodus i skaperne.

I løpet av spillet kan du lage statiske skjermbilder fra spillet eller lage filmer av det som skjer. Du tar bilder med **C**. Du får en .PNG-fil som lagres i følgende mappe: **Mine dokumenter** (eller **Dokumenter**)\My Spore Creations\Pictures

Filmer

Du tar opp en film med **V** for å starte opptaket og **V** en gang til for å stoppe opptaket. De lagrede filmene lagres i følgende mappe: **Mine dokumenter** (eller **Dokumenter**)\My Spore Creations\Movies

 Hvis du vil ha mer informasjon om å ta opp film og ta bilder i *Spore*-skaperne kan du se under *Prøvekjøringsmodus* på s. 25.

Nettinnstillinger

Juster forskjellige nettinnstillinger ellerlogg deg ut hvis du vil logge deg inn som en annen bruker.

Spørsmål ved start

Når du velger dette, blir du spurt om innlogging hver gang du starter Spore.

YouTube-innlogging

Når du velger dette, blir du automatisk logget inn på YouTube når du logger inn i Spore. Dette gjør at du kan publisere filmer.

Kun innhold fra kompiser Når du velger dette, pollineres Sporepedia bare med innhold fra nettkompisene dine.

slipp løs kreativiteten

Du har to hovedverktøy du kan bruke til å utforske dine kreative sider og fylle Spore-universet med fantastiske skapninger. Spore-skaperne lar deg bygge alt mulig, fra enkle celler til fantastiske romskip. Planleggerne gir deg anledning til å designe stammelandsbyen, byen eller romkolonien akkurat som du vil.

skaperne i Spore

Skaperne i Spore er verktøyene du bruker til å lage alt du kan tenke deg i Spore-universet, celler, skapninger, romskip og masse annet. Skaperne i Spore deler mange elementer, men de er også forskjellige. Du får tilgang til dem fra galakseskjermen eller fra hver fases egne skaper i spillet mens du spiller.

Slik åpner du en Spore-skaper i løpet av spillet:

- 🌀 I cellefasen og skapningsfasen må du pare deg med et annet medlem av arten.
- 🌀 I stammefasen holder du markøren over stammehytta for å komme til stammeplanleggeren.
- 🌀 I sivilisasjonsfasen holder du markøren over rådhuset for å komme til byplanleggeren.
- 🌀 I romfasen holder du markøren over en av koloniernes rådhus for å få tilgang til koloniplanleggeren.

Du kan også gå til alle skaperne i Spore fra Sporepedia. Velg noe som er laget i Spore ved å klikke på det og deretter på skaperknappen som kommer frem.

Følgende skjerm i skapningsskaperen viser deg noen av de vanlige elementene i alle skaperne i Spore.

Spore-skaperne

- 1 Delkategorier
- 2 Innstillinger
- 3 Gå til Sporepedia (s. 62)
- 4 Tilgjengelige midler
- 5 Byggemodus (s. 16)
- 6 Prøvekjøringsmodus (hvis tilgjengelig) (s. 25)
- 7 Malemodus (s. 18)
- 8 Kompleksitetsmåler
- 9 Målere for helse og andre egenskaper
- 10 Kontroller for zoom og kamerarotering
- 11 Navn på det du har laget.
- 12 Angre/Gjenta
- 13 Del det du har laget - Publiser den lagrede skapningen din til Sporepedia
- 14 Lagre (kun tilgjengelig hvis du går inn i skaperen fra galakseskjermen)



- 15 Lag noe nytt (kun tilgjengelig hvis du går inn i skaperen fra galakseskjermen)
- 16 Avslutt uten å lagre
- 17 Lagre skapning og avbryte

På plattformen ser du skapningen din i sin nyeste form, klar for den store verden.

🌀 Du kan justere kameraperspektivet på skapningen din. Se *Kameraet* nedenfor.

Kamerakontroller for skaperne i Spore

Det er lett å bevege kameraet. Disse kontrollene fungerer i alle de tre skapermodusene: byggemodus, prøvekjøringsmodus og malemodus.

Med grensesnittknappene:

🌀 Rotere kameraet rundt det du har laget.

🔍 Zoome inn og ut med kameraet.

Med musen:

Høyreklikk og dra på bakgrunnen for å rotere kameraet rundt det du har laget.

Hold inne **Shift**-tasten og bruk musehjulet for å zoome inn og ut.

Med tastaturet:

Du zoomer inn og ut med + og -.

Du roterer kameraet med komma- og punktumtasten.


Gi det du har laget et navn

Du kan ikke slippe løs det du har laget i verden uten et navn.

1. Klikk på navneboksen nederst på midten av skjermen.
2. Skriv inn et navn på skapningen i vinduet som kommer frem.

3. Du kan også gi den en kort biografi.
4. I stikkordfeltet kan du skrive inn stikkord bestående av ett eller to ord, delt med komma. Dette er søkeordene du og andre spillere kan bruke til å finne det andre har laget på www.spore.com eller i Sporepedia.
5. Hvis du vil lukke vinduet, klikker du på nedoverpilen.

Lagre det du har laget

Du kan lagre det du har laget i alle tre modusene (byggemodus, malemodus eller prøvekjøringsmodus). Hvis du gikk til skaperen fra spillet, klikker du på godta-ikonet  for å lagre det du har laget. Klikk på lagringsikonet  for å lagre og fortsette å jobbe. Klikk på Lagre og avbryt-ikonet  for å lagre og gå til Sporepedia. Det du har laget lagres. Du kan sjekke ut skapningene du har lagret i Sporepedia under Mitt skaperverk eller finne filene her: **Mine dokumenter** (eller **Dokumenter**)\My Spore Creations.

MERK: Du må gi skapningen en munn og et navn før du kan lagre den. Den lille trenger mat, vet du.

MERK: Du kan ikke lagre en skapning med et navn som opprinnelig ble valgt av en annen spiller med samme navn.

- ☞ Hvis du gikk til Spore-skaperen fra galakseskjermen, kommer du tilbake til Sporepedia. Den nye skapningen befinner seg under Mitt skaperverk.

Byggemodus

I byggemodus legger du til og fjerner deler fra paletten med tilgjengelige delkategorier. I løpet av spillet kan det hende du finner nye deler eller låser opp deler som deretter kan legges til skapningen i skaperen. Disse nye delene blir tilgjengelige i riktig kategori i delpaletten. Øverst til høyre i Spore-skaperen kan du se skapningens egenskaper. Når du holder markøren over en del, kan du se egenskapene delen påvirker.

MERK: Bygninger og romskip har ikke egenskaper.

- ☞ Du får frem kostnaden og fordelen til en del ved å holde markøren over den.

TIPS: Avgjørelsene du tar for skapningen din kan komme til å påvirke neste fase i spillet. Hvis du for eksempel velger en planteettermunn i skapningsfasen, kommer skapningen alltid til å forbli planteeter.


- ☞ Du begynner å bygge noe nytt ved å trykke på **Ctrl + N**.

Kamerakontroller

Bruk roteringsknappene eller hold inne venstre museknapp og dra på plattformen for å rotere kameraet.

Trykk på +/- eller hold inne **Shift** og rull med musehjulet for å zoome inn og ut på skapningen.

Valg av torso

Velg en ny torso å starte med ved å klikke på Nytt skaperverk-ikonet . Hvis du har gjort noen endringer, får du først muligheten til å lagre. Så får du en ny torso du kan begynne med.

Delpalett

Du velger en delkategori (munner, øyne, detaljer, osv.) ved å klikke på ikonene øverst i delpaletten, på venstre side av skjermen.

Delpalett

- | | |
|---|--------------------------------------|
| 1 | Klikk for å åpne en kategori |
| 2 | Tilgjengelig del |
| 3 | Ikke tilgjengelig del (har ikke råd) |
| 4 | Ny del |

Når du er i byggmodus, vil den valgte delkategorien vises på venstre side av skjermen. I hver kategori vises tilgjengelige deler i full detalj, utilgjengelige deler vises som omriss. Deler som har blitt tilgjengelige siden du var innom skaperen sist, er uthevet. I hver kategori vil de beste og dyreste delene vises lengst mot høyre.

Legge til deler

1. Klikk og dra tilgjengelige deler fra paletten til et sted på skapningen. Når du begynner å dra en del, blir kostnaden trukket fra antallet Sporespenn du har til rådighet.
2. Hvis du plasserer delen på senterlinjen til skapningen din, blir det bare lagt til én del. Hvis du plasserer den på siden av senterlinjen, blir det lagt til to deler for samme pris.
3. Du plasserer delen der du har valgt ved å slippe museknappen.
4. Delen plasseres, og helsen, egenskapene eller begge deler endres basert på delens egenskaper.
5. Etter du har plassert delen, kan du justere størrelsen, hvilken vei den vender eller hvor den sitter. Se *Endre deler* på s. 18.

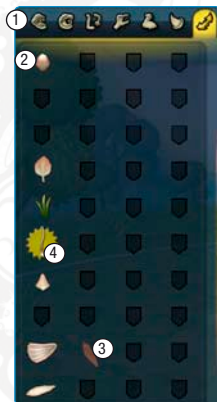
Hvis du vil avbryte plasseringen av en del, kan du dra den tilbake til delpaletten. Det koster sporespenn å legge til deler og gjøre skapningen din mer kompleks.

Budsjett

Det er en egen kunstform å gjøre skapningen klar for utfordringene som venter, men det er skikkelig moro også. Du må eksperimentere med ulike deler og egenskaper i skaperen for å finne frem til en blanding som passer budsjettet ditt.

MERK: Det koster ikke noe å male skapningen, så dette trenger du ikke å budsjettere med.

- 🌀 I løpet av en fase, kan det hende du må besøke skaperen for å gjøre endringer på skapningen din. Husk, at hele tiden mens du lager noe, kan du selge tilbake en del for å få tilbake det du betalte for delen.



- ☞ Hvis du gjør en feil, er det bare å angre. Se *Angre/Gjenta* på s. 21.

I alle skaperne i Spore har det du lager et øvre tak for kompleksitet. Når du legger til deler øker du kompleksiteten, og du kan ikke legge til deler etter du har nådd dette taket.

- ☞ Avhengig av fasen du spiller, kan du bruke DNA, Sporespenn eller annen valuta til å



kjøre nye deler. Mengden penger du har vises nederst i delpaletten i byggemodus.

Fjerne deler

1. Klikk og dra delen bort fra det du har laget. Du kan også klikke på delen og presse **Backspace** eller **Delete**.
2. Delen fjernes. Du får tilbake det delen koster, og egenskapene til det du har laget endres i forhold til at delen nå er borte.

Endre deler

Etter du har lagt til en del, kan du endre størrelse, hvilken vei den vender og formen. Eksperimenter med delkontrollene i skaperen for å gjøre deg kjent med hvordan de fungerer. Slapp av, du kan alltid angre det du har gjort. Se *Angre/Gjenta* på s. 21.

- ☞ Hvis du vil gjøre endringer på en del, velger du den. De blå hendlene vises og kan brukes til å endre delen.

👉 Klikk og dra justeringspilene for å skyve eller trekke ut delen i lengderetningen, bredderetningen eller høydretingen.

🔵 Plasseringsballen indikerer retningen delen vender. Hvis du vil endre retning, klikker og drar du i plasseringsballen.

🌀 Klikk og dra langs rotasjonsringen for å rotere delen.

Skalere deler

Hvis du vil gjøre en del større eller mindre, velger du den og ruller med musehjulet eller trykker på opp- og ned-pilen for å endre størrelsen.

Malemodus

I malemodus kan du male individuelle deler eller alt på en gang med mange forskjellige farger, teksturer og temaer. På tide å få litt farge i tilværelsen.

- ☞ Når du åpner malemodus, klikker du på malepenselikonet øverst på skjermen. Malepaletten vises på høyre side av skjermen.

Mal skapningen din med en av tre metoder:

1. Velg en stil.
2. Bruk Mal som-funksjonen for å kopiere malestilen til noe du har laget tidligere.
3. Bruk malepenselmodus til å legge på bestemte teksturer og farger i tre lag: underlag, pels og detalj.

Malemodus

- 1 Fullstendige stiler
- 2 Delstiler
- 3 Malepenselmodus
- 4 Tilgjengelige stiler
- 5 Tilgjengelige stiler
- 6 Klikk for å se andre stiler
- 7 Valgt farge for lagstilen (kun i bygningsskaperen, fremkomstmiddelskaperen og romskipskaperen)
- 8 Valgt stil for lagstilen (kun i bygningsskaperen, fremkomstmiddelskaperen og romskipskaperen)

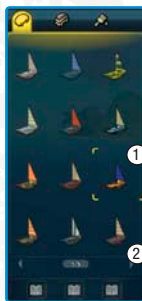


Male fullstendige stiler

Du kan male hele skaperverket med ett enkelt strøk. Under fullstendige stiler kan du klikke på et av temaene som vises for å male alt på en gang.

Fullstendige stiler


- 1 Valgte stiler
- 2 Klikk på pilene for å få frem flere stiler



Mal som

Du kan male det du har laget så det stemmer overens med andre ting du har sett i Sporepedia.

Slik maler du noe på samme måten som noe annet:

1. Klikk på malepenselmodusfliken.
2. Velg Mal som-alternativet under Fullstendige stiler for å komme til Sporepedia.
3. Velg hva du vil kopiere malingstilen fra. Klikk på godta-ikonet .
4. Du kommer tilbake til malemodus. Det du har laget blir oppdatert med malestilen fra det du valgte i Sporepedia.

Malinglag

Under delstiler kan du velge malingtemaer og farger på de individuelle lagene på det du har laget. For hvert lag kan du velge tema og farge. Det er en god idé å velge stil først og så farge.

Delstiler

- 1 Klikk for å åpne paletten med lag
- 2 Klikk for å male på gjeldende lag
- 3 Klikk for å endre farge på det malte temaet
- 4 Klikk på pilene for å få frem flere temaer



Male lag:

Generelt sett er det tre malinglag på alt du lager: underlag, mellomlag og detaljlag. Avhengig av hvilken skaper du er i, har disse lagene forskjellige navn.

Underlag Underlaget avgjør den underliggende stilen og fargen på skapningen.

Mellomlag Mellomlaget legges oppå underlaget.

Detaljlag Detaljlaget legger til detaljmønstre i en rekke forskjellige stiler.

1. Klikk på delstiler-fliken.
2. Klikk på laget for å male. Velg underlag først.
3. Velg deltema du vil male på laget du har valgt. Bruk pilene til å se over alle de tilgjengelige temaene. Klikk på valgt tema, så oppdateres skapningen din.
4. Hvis du vil, kan du velge en annen farge fra paletten som vises. Klikk og hold inne på fargen for å få opp sjatteringer av fargen du har valgt. Klikk på sjatteringen du liker best.
5. Gjenta stegene over for de to andre lagene (mellomlag og detaljlag).

Malepenselmodus

I malepenselmodus (ikke tilgjengelig i celleskaperen og skapningsskaperen), kan du male bestemte farger på individuelle deler av det du har laget.

Malepenselmodus

- 1 Klikk på dette mønsteret for å male i en farge
- 2 Valgt mønster
- 3 Klikk for å endre farge på valgt mønster
- 4 Klikk på pilene for å få frem flere mønstre
- 5 Tilbakestill stilen til opprinnelig farge



Angre/Gjenta

Hvis du gjør en feil, kan du angre det du gjorde sist.

- ☞ Hvis du vil angre på noe, klikker du på pilspissen som peker til venstre nederst til høyre i skaperen.
- ☞ Hvis du vil gjenta, trykker du på pilen som peker til høyre.


Dele det du har laget

Du kan dele det du har laget med hele universet av *Spore*-spillere. Du kan sende det direkte til venner og familie eller publisere det på *Spore*-nettfellesskapet på **www.spore.com**.

- ☞ Du kan også dele det direkte fra skaperen du har laget det i (s.14).
- ☞ Du kan også dele bilder og filmer av skapningene dine. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se under *Ta bilder* på s. 26.

Publiserer det du har laget på Spore.com

Før du publiserer det du har laget, bør du sjekke at du har lagt til stikkord, så det er lettere for andre spillere å finne det. Se *Gi navn til det du lager* på s. 15.

- ☞ Du kan legge det du har laget i en personlig Sporecast. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se under *Sporecaster* på s. 65.
1. I Sporepedia klikker du på Mitt skaperverk på venstre side av skjermen.
 2. Velg det du vil publisere.
 3. Klikk på delingsikonet .
 4. Det du har laget blir publisert på **www.spore.com**.

Sende ting du lager med e-post til venner

Hvis ikke du har lyst til å publisere skaperverket ditt til hele *Spore*-universet, kan du sende det med e-post til utvalgte utposter. Slik sender du det du har laget til vennene dine:

1. På den lokale harddisken navigerer du deg til følgende mappe: **Mine dokumenter** (eller **Dokumenter**)\My Spore Creations

MERK: Banen over er standardbanen der det du har laget i Spore befinner seg i Windows. Hvis ikke du godkjente standardplasseringen, er banen en annen hos deg.

2. Velg kategorien som inneholder det du vil sende.
3. Finn .PNG-filen til det du vil sende. Send filen.
4. Når du skal installere noe noen har sendt til deg, lagrer du .PNG-filen på skrivebordet. Dra og slipp den i riktig Spore-skaper.

MERK: Hvis du vil bruke det du har mottatt i spillet, lagrer du .PNG-filen i mappen som er beskrevet over på datamaskinen din. Neste gang du starter Spore, finner du det nye innholdet i Sporepedia på Alt-fliken.

Celleskaperen

I cellefasen kan du skaffe deg deler fra andre celler, eller fra meteorbiter. DNA-poengene du akkumulerer ved å spise kan brukes på deler som gir deg nye egenskaper i celleskaperen.

Du kan når som helst i løpet av cellefasen kalle på en partner med paringsropknappen . Når du roper, svarer partneren din. Svøm til partneren og klikk på den. Etter et vakkert kurtiseringsritual legges det et egg, og du blir tatt med til celleskaperen.

Celleskaperen

1	Byggemodus (s. 16)
2	Malemodus (s. 18)
3	Kompleksitetsmåler
4	Cellens egenskaper og nivåer
5	Tilgjengelige deler
6	Innstillinger
7	Sporepedia
8	Gjeldende DNA-poeng
9	Kamerakontroller
10	Klikk for å gi cellen et navn
11	Angre/Gjenta
12	Lukk celleskaperen uten å lagre
13	Lagre cellen og lukk celleskaperen



Når du legger til deler på cellen din får den nye egenskaper eller forbedrer egenskapene den allerede har. Cellens egenskaper vises øverst til høyre i celleskaperen.

⚙ Hvis delen er markert rødt før du slipper den, kan du ikke plassere den der du holder den.

MERK: Hvis du vil ha informasjon om alle de tilgjengelige delene i celleskaperen (munner, øyne, våpen og annet), kan du sjekke Spore-guiden.

Diett

Munnen du velger til skapningen din avgjør hva skapningen spiser og er en viktig faktor i forhold til hvordan du spiller *Spore*. Hvis du velger en filtermunn, blir skapningen din planteeter og spiser bare plantestoff. Kjøttetere må spise kjøtt og altetere spiser begge deler.

Skapningsskaper

Skapningsskaperen	
1	Delmeny
2	Byggemodus (s. 16)
3	Prøvekjøringsmodus (p. 25)
4	Malemodus (s. 18)
5	Kompleksitetsmåler
6	Skapningens egenskaper og nivåer
7	Tilgjengelige deler
8	Ikke tilgjengelig del (har ikke råd)
9	Innstillinger
10	Gjeldende DNA-poeng
11	Kamerakontroller (s. 15)
12	Klikk for å gi cellen et nytt navn
13	Angre/Gjenta
14	Annuller endringer
15	Lagre cellen og lukk celleskaperen



MERK: Hvis du nettopp har kommet opp av vannet, er det på tide å bytte ut ciliene og flagellene med et par solide bein du kan bruke til å klatre opp på stranden. Skapningsskaperen har til å begynne med ikke alle elementene vist over.

- ☞ Hvis du starter en ny skapningsfase fra galakseskjermen, kan du gå til Sporepedia med en gang. Klikk på LAG DIN EGEN i Sporepedia.
- ☞ Hvis du vil ha flere tips om skapningsskaperen, kan du sjekke Spore-guiden i spillet.

Delkategorier

I skapningsskaperen har delpaletten mange kategorier som er fylt med mange ulike deler.

- ☞ Du åpner en delkategori ved å klikke på hammerikonet som åpner byggemodus. Du kan holde musen over ikonene øverst til venstre for å sjekke forskjellige delkategorier.

Hver del kan gi en ny egenskap eller forbedre en egenskap du allerede har. Du finner ut hvilke egenskaper som påvirkes av delen ved å bevege musemarkøren over den.

Lemmer

Det kan hende du må flytte torsoen for å få lemmene på riktig sted. Plasser skapningen fra deg eller mot deg for å plassere leddene nærmere eller lenger fra kroppen. Plasser den sidelengs for å bevege leddene høyere eller lenger ned i forhold til torsoen.

🌀 Du endrer størrelsen på et ledd ved å klikke på det og rulle med musehjulet.

Griper og føtter

Hvert lem har en griper eller en fot, men disse kan byttes ut hvis du trenger et. Enden av en arm eller et bein er de eneste stedene du kan plassere en griper eller en fot.

🌀 Dette gjør du ved å klikke og dra griperen eller foten bort fra skapningen din. Delen fjernes, og du får mer DNA-poeng. Nå kan du legge til en griper eller en fot.

Forme ryggraden

I skapningsskaperen kan du manipulere størrelse, form og vinkel på ryggraden. Hvis du vil vise ryggvirvlene til ryggraden, klikker du på torsoen. Det vises størrelsesendringsspiller i hver ende av ryggraden.

Justere lengde

🌀 Du forlenger torsoen ved å legge til ryggvirvler. Klikk og dra i retningen ryggraden peker. Du kan forkorte ryggraden ved å dra pilen i motsatt retning.

MERK: Hvis du forkorter torsoen for mye, vil delene klumpe seg sammen når du forkorter ryggraden og gå tilbake til sin opprinnelige plass når du forlenger den igjen. Hvis du har et lem og prøver å forkorte ryggraden, blir du stoppet ved lemmet, som blir markert i rødt.

Bøye kroppen

🌀 Hvis du vil bøye enden av torsoen, klikker og drar pilen på tvers av retningen til ryggraden.

🌀 Du bøyer ryggraden på andre steder ved å klikke og dra de enkelte ryggvirvlene. Gjør små justeringer, en ryggvirvel av gangen.

Endre størrelse på kroppsdeler og kropp

Du kan justere størrelsen på en kroppsdeler med musehjulet. Velg en del og rull med musehjulet for å gjøre delen større og mindre.

🌀 Hvis du vil endre størrelsen på torsoen, beveger du musen over en ryggvirvel der du vil gjøre torsoen tykkere eller tynnere. Så ruller du musehjulet opp eller ned. Du kan også trykke på opp-pilen eller ned-pilen. Tykkelsen på torsoen rundt ryggvirvelen endres.

Ekstra byggefunksjoner

Ekstra delhendler

Du kan få ekstra delhendler etter å ha plassert en del på skapningen ved å velge delen og holde inne **Tab**. Du får frem ekstra delhendler, dette gir deg bedre kontroll over plasseringen av hver del.

Klone deler

Hvis du vil klonе en eksisterende del på en skapning, velger du delen og trykker på Alt. Kostnaden trekkes fra det du har til rådighet.

- ☞ Hvis en del er langs senterlinjen på skapningen din, kan du dra den bort fra senterlinjen for å lage en ny del på den andre siden. Denne typen duplisering er gratis.

Ekstra lemkontroll

- ☞ Hvis du vil fjerne en del av et lem, trykker du på **Ctrl** og klikker mellom to ledd. Du kan ikke fjerne skulderledd eller hofterledd.
- ☞ Hvis du vil legge til et nytt lem på de gjenværende leddene på et lem som sitter på skapningens torso, trykker du på **Ctrl** og drar det nye lemmet bort til det eksisterende lemmet.

Prøvekjøringsmodus

Prøvekjøringsmodus	
1	Klikk for å gå til prøvekjøringsmodus
2	Billedviser
3	Ta bilder
4	Lag en animert avatar
5	Spill inn film
6	Spill animasjoner
7	Skift bakgrunner
8	Se babyer
9	Kamerakontroller



I prøvekjøringsmodus kan du få en forhåndsvisning av skapningen din før du går ut av skapningsskaperen. Få skapningen din til å vise deg nye triks, etter hvert som den poserer, tar baklengs salto, flørter, ler, gråter osv.

- ☞ Du kommer til prøvekjøringsmodus ved å klikke på ikonet med de to potene 🦶 øverst i skaperen.

Bevegelse

Du beveger skapningen din rundt i prøvekjøringssirkelen ved å klikke et sted på bakken. Skapningen din går til det nye stedet.

- ☞ Du får skapningen til å løpe ved å dobbeltklikke.
- ☞ Hvis du vil få skapningen til å se på deg, trykker du på fløyteikonet.

Spill animasjoner

🌟 Klikk på handlingsikonet for å åpne bevegelsesalternativene. I animasjonspanelet kan du se over animasjoner for handlinger, dans, svar og humøruttrykk.

Bakgrunner

Du kan endre bakgrunnen som du vil. Klikk på bakgrunnsikonet 🎨 for å få frem forskjellige bakgrunner i prøvekjøringsområdet .

- ☞ Den svarte bakgrunnen viser skapningen din uten bakgrunn. Denne er fin å bruke til å ta nærbilder av skapningen.

Babyer

Når du vil se hvordan skapningen ser ut som baby, klikker du på babyikonet 👶. Skapningens babyer imiterer handlingene du gjør, selv om de bommer litt nå og da. Du kan vise opp til tre babyer samtidig.

- ☞ Du får en baby til å forsvinne ved å klikke på ikonet en gang til.

Bilder

📁 Du kan ta bilder av skapningene dine mens de holder på. Klikk for å ta et bilde. Etter blinket, kan du finne bildene følgende sted: **Mine dokumenter** (eller **Dokumenter**)\My Spore Creations\Pictures

Endre oppløsning på bildene

Du kan endre oppløsning på bildene du tar. I innstillingsmenyen kan du velge mellom liten, middels eller stor oppløsning.

Administrere bilder



🗂️ Etter du har tatt bildene, kan du administrere dem i billedfremviseren. I billedfremviseren kan du se alle bildene du har tatt i en eller flere rekker.

- ☞ Hvis du vil se flere rekker med bilder, klikker du på pilknappen nederst i billedfremviseren.
 - ☞ Hvis du vil sende et bilde med e-post, klikker du på det.
- Billedfremviseren har en grense på 99 bilder. Etter du har nådd denne grensen, kan du lagre de bildene i en annen mappe eller slette den for å frigjøre plass.
- 📁 Klikk for å arkivere eller slette alle bildene.
- ☞ Klikk på Arkiver alle for å flytte bildene til en backup-mappe inne i mappen med *Spore*-bildene.

Postkort

Send et *Spore*-postkort til en venn! Du kan sende et bilde til en venn rett fra billedfremviseren.

Slik sender du et bilde med e-post:

1. I billedfremviseren klikker du på bildet du vil sende med e-post.
2. Skriv inn e-postadressen din og vennens e-postadresse.
3. Skriv en melding som følger med postkortet.
4. Du sender e-posten ved å klikke på konvoluttikonet.
5. Hvis du vil slette et bilde, klikker du på søppelbøtteikonet .
6. Du arkiverer bildet i backupmappen med diskikonet .

Lage filmer

Du kan ta opp filmer av skapningen din i prøvekjøringsområdet . Disse filmene lagres på datamaskinen din.

- 🎬 Klikk for å begynne å filme. Velg animasjoner eller handlinger skapningen din kan utføre. Klikk en gang til for å stoppe kameraet.
- ⌂ Filmer kan være opp til to minutter lange.

Etter du har stoppet kameraet, blir filmen lagret følgende sted: **Mine dokumenter** (eller **Dokumenter**)\My Spore Creations\Movies

Endre størrelse på filmen

Du kan justere oppløsningen på filmen på spillinnstillingsskjermen.

MERK: Filmer tatt opp på høy oppløsning tar mer plass på disken.

Post en film på YouTube

Etter filmen er lagret på datamaskinen din, kan du laste den opp til YouTube®. Klikk på LAST OPP.

MERK: Hvis du vil bruke opplastingsfunksjonen, må du være registrert bruker av Spore og logget inn med en eksisterende YouTube-konto.

Animerte avatarer

Du kan ta opp animasjoner av skapningen din og lagre dem på datamaskinen din. Du kan poste disse .GIF-filene til nettsider som bruker animerte avatarer.

- 🎬 Klikk for å lagre en animasjon av av skapningen din på disken.

Den animerte avataren din lagres i følgende mappe: **Mine Dokumenter** (eller **Dokumenter**)\My Spore Creations\AnimatedAvatars

Utstyrsbutikk

Når skapningene dine kommer seg til stammefasen og videre, er de ikke lenger fornøyde med å løpe rundt nakne. Du kan bruke butikkene for stammeutstyr, byutstyr og koloniutstyr til å lage perfekte antrekk til skapningene.

- 🎬 Du gir skapningene antrekk i spillet ved å gå til utstyrsbutikken for fasen du spiller i planleggeren. Så klikker du på legg til-knappen på skapningen du vil kle opp:
- 🎬 I stammefasen holder du markøren over stammehytta for å komme til stammeplanleggeren.
- 🎬 I sivilisasjonsfasen holder du markøren over rådhuset for å komme til byplanleggeren.

🌀 I romfasen holder du markøren over en av koloniernes rådhus for å få tilgang til koloniplanleggeren.

Byggemodus i utstysbutikken

I byggemodus kan du legge til og fjerne deler av antrekket til skapningen din. Hold musen over en del for å se hvordan den påvirker egenskapene dine. Noen brystdeler fungerer for eksempel som fruktbeholdere. Du legger til deler ved å dra delen til riktig sted på skapningen. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se under *Legge til deler* på s. 17. I malemodus kan du male fullstendige temaer eller deltemaer på det nye antrekket ditt.

Budsjettereining av antrekkskompleksitet

Etter hvert som du legger til mer på antrekket, fylles kompleksitetsmåleren. Øverst til høyre på skjermen viser denne måleren deg den totale kompleksiteten til stammeantrekket ditt. Du kan ikke gå over grensen for kompleksitet.

Bygningsskaper

I sivilisasjonsfasen etablerer du infrastrukturen og bygger opp flåten for å utvide byen til et globalt imperium via byplanleggeren. Lag forskjellige bygninger som fungerer som symboler på byens makt og innflytelse og fremkomstmidler som har en riktig balanse mellom fart, angrepskraft og helse.

I tillegg til å lage og kjøpe bygninger og fremkomstmidler, gir byplanleggeren deg mulighet til å lage dekorasjoner til byen, din egen nasjonalsang, besøke byutstysbutikken og bestemme hva som skal ligge hvor i byen.

Hvis du vil vite mer om byplanleggeren, kan du se på s. 33.



Bygningsskaperen lar deg konstruere nye bygninger til byen, inkludert det staselige rådhuset. Selv om hver bygningstype har en spesifikk funksjon i byen, er størrelsen, formen og fargen bare for moro skyld. Hvis du skal kunne lagre en bygning, må den ha minst tre bygningsblokker og et navn.

🌀 Du åpner bygningsskaperen ved å klikke på rådhuset.

Du kan lage bygninger i følgende kategorier: Rådhus, bolig, underholdning, fabrikk og kanontårn. Se *Byplan* på s. 33 hvis du vil vite mer.

Rådhus

Alle byene trenger et rådhus, dette fungerer som midtpunktet for livet i byen. Hvis rådhuset faller, faller byen.

Byggemodus for bygninger

Når du åpner bygningsskaperen, starter du i byggemodus, der du kan legge nye blokker til bygningene dine. Øverst til venstre på skjermen, kan du velge mellom følgende kategorier: Tak, kropper, forbindelser, vinduer, dører, detaljer og funksjon.

MERK: Det er grenser for høyde og bredde for bygninger.

Blokker

Etter du har lagt til en blokk på bygningen din, kan du redigere den ved å bruke hendler. Klikk på blokkene for å se hendlene. Se *Endre deler* på s. 18.

🌀 Hvis du vil fjerne en blokk, velger du den og trykker på **Delete** eller **Backspace**. Eller klikk på den og dra den av bygningen.

Du kan også stable blokker eller få dem til å gå inn i hverandre. Hvis du vil at de skal gå inn i hverandre, drar du dem mot hverandre. Du stabler blokker ved å dra den ene over den andre til de stables oppå hverandre.

Automatisk plasseringsjustering

Vinduer og dører flytter seg til steder der de passer best automatisk. Når du har plassert ett vindu eller en dør, vil de neste vinduene og dørene plasseres på rekke med dem du plasserte først. Hvis ikke du liker stedene vinduer eller dører plasseres, kan du flytte dem til et sted du liker bedre.

Retningsplassering

Etter du har plassert en blokk, kan du bevege den langs bestemte akser.

🌀 Du beveger den vertikalt ved å holde inne **Ctrl** mens du klikker på en blokk og plasserer den på nytt med musen.

🌀 Du beveger den horisontalt ved å holde inne **Shift** mens du klikker på en blokk og plasserer den på nytt med musen.

Avanserte delhendler

Etter du har plassert en blokk på bygningen din, får du tilgang til avanserte delhendler.

🌀 Du bruker avanserte hendler ved å klikke på en blokk og trykke på **Tab**. Disse hendlene gir deg bedre kontroll over blokkplasseringen.

Kopiere blokker

Du kan kopiere deler med **Alt**-tasten. Se *Klone deler* på s. 25.

Kompleksitet og budsjett

Hver blokk du legger til koster blokkpoeng og gjør bygningen din mer kompleks. Hvis du slipper opp for blokkpoeng, kan du ikke legge til blokker før du fjerner noen av dem du allerede har.

Øverst til høyre kan du se hvor kompleks bygningen din er. Når du legger til blokker blir bygningen mer kompleks. Hvis en bygning er meget kompleks, kan det hende du ikke kan legge til flere deler.

Male bygninger og fremkomstmidler

I malemodus kan du legge til farge og stil for å dekorere bygningen som du vil. Du får generell informasjon om maling under *Malemodus* på s. 18.

Øverst til høyre på skjermen har du ikoner for de forskjellige malekategoriene:

Fullstendige stiler

Klikk på en stil du vil ha på bygningen, så maler du hele på en gang.

Delstiler

Du kan male individuelle lag av bygningen din som du vil. Sjekk *Male lag* på s. 20.

Malepenselmodus

Denne modusen gir deg muligheten til å tilpasse farger og teksturer til individuelle byggeblokker. Se *Malepenselmodus* på s. 20.

Hvis du gjør en feil, kan du bruke angreknappen nederst til høyre.

I Sporepedia har du tilgang til malestiler og mønstre du har kommet opp med på andre ting du har laget. Disse kan du bruke på bygningene dine. For eksempel kan du male bygningen din som et fremkomstmiddel du allerede har laget. Se *Male som* på s. 19.

Male flere deler eller regioner

Hver blokk er laget av regioner. **Ctrl** og **Shift** lar deg kontrollere hvilke regioner du vil male.

Shift Gjør at du kan male alle regionene på blokken som er markert av markøren.

Ctrl Gir deg kontroll over regioner på forskjellige blokker. Ctrl-tasten gir deg to muligheter:

Hvis du vil male den samme regionen på alle blokkene, trykker du på **1**. Så holder du inne **Ctrl** og beveger musemarkøren over regionen på blokken du vil male. Du maler den samme regionen på alle blokkene som er like med **2**. Så holder du inne **Ctrl** og beveger markøren over regionen på blokken du vil male.

Dråpeteller

Du kan bruke dråpetelleren til å velge farger, teksturer og mønstre som kan brukes på andre deler av bygningene dine. Bruk følgende kommandoer til å få dråpetelleren til å hente farge, tekstur eller begge deler.

Kun farge Trykk på **3**. Trykk og hold inne **Alt**. Velg en malt blokk.

Kun tekstur Trykk på **4**. Trykk og hold inne **Alt**. Velg en malt blokk.

Farge og tekstur Trykk på **5**. Trykk og hold inne **Alt**. Velg en malt blokk.

Fremkomstmiddelskaperen

I fremkomstmiddelskaperen kan du bygge nye fremkomstmidler som som kan hjelpe deg med å nå målene dine. Du kan lage landkjøretøyer, sjøfartøyer og luftfartøyer (se under) i sivilisasjonsfasen, og romskip (se s. 31) i romfasen.

MERK: Kolonifremkomstmidler lages automatisk etter hvert som romkoloniene dine utvikler seg. Du kan lage og tilpasse dine egne kolonifremkomstmidler på hver planet.

Landkjøretøyer, sjøfartøyer og luftfartøyer

🌀 Du åpner fremkomstmiddelskaperen i spillet ved å klikke på rådhuset.

Når du begynner sivilisasjonsfasen, har du et bestemt budsjett med blokkpoeng du kan bruke til å bygge ditt første fremkomstmiddel.

Du kan lage økonomiske, militære eller religiøse fremkomstmidler i følgende kategorier:

MERK: Når du starter sivilisasjonsfasen, kan du ikke bygge luftfartøyer. Du får tilgang til nye fremkomstmidlertyper når du erobrer andre byer.

Land Rullende fremkomstmidler er perfekte til å utforske landjorda og gjøre krav på kryddergeysirer.

Sjø Et sjøfartøy er nyttig når du vil angripe kystbyer fra forskjellige kanter.

Luft Byen som er den første til å utvikle luftfartøyer får ofte totalt herredømme i lufta. Hvis du kontrollerer himmelrommet, kontrollerer du planeten.

Egenskaper for fremkomstmidler

Når du lager et fremkomstmiddel, må du vurdere konsekvensene ved å legge til en ny del i forhold til følgende egenskaper. Det er ofte en balanse mellom disse egenskapene, hvis du legger til en del som øker farten, kan det hende du må ofre litt kraft.

Helse	Hvor mye skade fremkomstmiddelet tåler før det blir ødelagt.
Kraft	For militærkjøretøyer avgjør kraften hvor mye skade de kan gjøre. For økonomiske kjøretøyer har det innvirkning på hvor mye krydder de kan transportere og hvor fort de påvirker oppkjøp av andre byer.
Fart	Farten et fremkomstmiddel kan bevege seg med.

Delkategorier

For hver fremkomstmiddeltype kan du legge til deler fra følgende kategorier. Du får vite om fordelene til en del ved å bevege markøren over den.

Kropper	Kroppskategorien inneholder chassis-typer til fremkomstmidlene dine.
Cockpit	Valget av cockpit til fremkomstmiddelet ditt kan gi deg ekstra helse, fart eller begge deler.
Land/Sjø/ Luft	Denne kategorien inneholder deler som er unike for fremkomstmiddeltypen du lager.
Kulturell/ Militær/ Diplomatisk	Denne kategorien inneholder våpen du velger i forhold til hvilken strategi du har.
Effekt	Disse billige delene gir deg lys, ventilasjon og andre nyttige funksjoner til fremkomstmiddelet.
Detalj	Disse billige detaljdelene gir fremkomstmiddelet særpreg.

☞ Klikk på piltastene under delkategori knappene for å se deler utenfor skjermen.

Legge til deler

Legge til en ny del på fremkomstmiddelet:

Du legger til nye deler på fremkomstmiddelet på samme måte som du legger til deler på en skapning (s. 17) To deler kan gå over i hverandre. Kropp- og cockpitdeler rettes automatisk inn langs senterlinjen av fremkomstmiddelet.

MERK: Det er grenser for høyde og bredde for fremkomstmidlene.

- ☞ Hvis du vil flytte hele fremkomstmiddelet, kan du trykke og holde inne **Shift** mens du beveger musen.
- ☞ Hvis du vil ha mer informasjon om å fjerne deler, ser du under *Fjerne deler* på s. 18.
- ☞ Du kan kopiere deler med **Alt**-tasten. Se *Klone deler* på s. 25.

Romskip

Du bygger romskip på samme måten som du bygger landkjøretøyer, sjøfartøyer og luftfartøyer. Delpaletten til romskipskaperen innholder kategoriene kropp, cockpit, rom, land, vann, luft, våpen, effekt og detalj. Alle disse kategoriene finner du i fremkomstmiddelskaperen, bortsett fra rom, som har deler som hjelper deg når du reiser i verdensrommet.

Male fremkomstmiddelet

I malemodus kan du legge på litt farge og tekstur på det nye interplanetariske fremkomstmiddelet ditt. Du åpner malemodus ved å klikke på malepenselikonet øverst på skjermen.

Det er en god idé å velge stil før du velger farge. Du kan male romskipet på en av tre måter: fullstendige stiler, delstiler og malepenselmodus. Se *Maling av bygninger og fremkomstmidler* på s. 29.

☞ Hvis du vil ha mer generell informasjon om å male med bestemte farger og mønstre, kan du se under *Malepenselmodus* på s. 20.

planleggere

Mens det er skaperne som lar deg bygge elementene som fyller planeten din i *Spore*, er det planleggerne du bruker til å få stammen, byen og romkolonien til å se ut som du vil.

Stammeplanlegger

Stammeplanleggeren er stedet du stopper for å kjøpe verktøy til å utvikle landsbyen og for å gi stammen nye egenskaper.

Stammeplanleggeren

- | | |
|----|---|
| 1 | Verktøykategorier |
| 2 | Antrekkategori |
| 3 | Mat og helbredelsesverktøy |
| 4 | Instrumenter |
| 5 | Kamp |
| 6 | Verktøynavn |
| 7 | Kostnad |
| 8 | Verktøybeskrivelse |
| 9 | 9) Tilgjengelige midler (mat) |
| 10 | Tilgjengelig sted for plassering av verktøy |



I stammeplanleggeren gir du stammemedlemmene verktøy som kan forbedre egenskapene deres. Du kan også gi dem moteriktig tilbehør som forsterker de naturlige egenskapene.

Stammeverktøy

Du får en oversikt over de tilgjengelige verktøyene ved å klikke på verktøyikonet øverst til venstre i stammeplanleggeren. Stammeverktøy er tilgjengelige i tre kategorier, mat og helbredelse, instrumenter og kamp.




Det er ikke alle verktøy som er låst opp ved begynnelsen av stammefasen. Hvis du allierer deg med eller bekjemper en nabostamme som har et verktøy du mangler, låses dette verktøyet opp i stammeplanleggeren.

☞ Du gir stammen et nytt verktøy ved å klikke på det og dra det fra paletten til en av de tilgjengelige plassene i stammelandsbyen. Du kan bruke rotasjonshendlene til å plassere det.

Verktøy kan skades av andre stammer som angriper. Velg et stammemedlem og høyreklikk på det ødelagte verktøyet for å reparere det. Skapningen begynner å fikse verktøyskjulet.

Mat og helbreding

Disse verktøyene hjelper stammen med å samle bedre mat og helbrede deg fra skader.

-  Fiskespyd hjelper deg med å fange mat ved vannet.
-  Innsamlingsstokker hjelper deg med å samle frukt fortere.
-  Helbredelsesstenger gjør at sårene til stammemedlemmene leges fortere.




Instrumenter

Sosiale instrumenter er nyttige for å bygge opp gode forhold til andre stammer. Hvis du kombinerer instrumenter, kan du få vakre og nyttige harmonier.

-  Trehorn
-  Maracas
-  Didgeridooer

Kamp

Kampverktøy kan utgjøre forskjellen mellom å erobre og bli erobret.

-  Fakler kan ødelegge verktøy og hytter kjapt, men er ikke så effektive mot skapninger.
-  Steinøkser er bra i nærkamp.
-  Kastespyd hjelper krigerne dine med å angripe fienden fra avstand.

Byplanlegger

I begynnelsen av sivilisasjonsfasen, må du bygge opp byen for å beskytte rådhuset. Du må fortsette å vokse og sørge for at innbyggerne er lykkelige og produktive. Ved hjelp av byplanleggeren kan du legge til boliger, fabrikker, underholdningsbygninger og forsvarsverker på forskjellige steder rundt omkring i byen.

- ☞ Du får tilgang til byplanleggeren ved å bevege markøren over et rådhus og klikke på byplanleggerknappen.

Byplan

Måten du plasserer bygningene på i byen påvirker produktiviteten til innbyggerne og hvor lykkelige de er. Når du planlegger en by, krever dette at du følger spesielt godt med på hvor du plasserer de forskjellige bygningstypene. Hvis du setter bygninger av forskjellige typer ved siden av hverandre kan dette øke produktiviteten, men samtidig senke lykkenivået.

- ☞ Når du setter opp en ny bygning, lages det forbindelser som vises i byplanvisningen.
- ☞ Hvis du vil ha mest mulig produktive innbyggere, plasserer du fabrikker i nærheten av boliger. Dette gir blå forbindelser.
- ☞ Plasser like bygninger ved siden av hverandre for å få hvite (bra) forbindelser.
- ☞ Hvis du vil ha innbyggere som er mest mulig lykkelige, plasserer du underholdningsbygninger ved siden av boliger. Dette gir deg grønne forbindelser.
- ☞ Hvis du plasserer underholdningsbygninger ved siden av fabrikker, får du røde (dårlige) forbindelser. Dette gjør innbyggerne ulykkelige.
- ☞ Det er opp til deg å avgjøre om du vil investere i produktivitet, befolkning eller lykke.

MERK:Følg ekstra godt med på lykkenivået til innbyggerne dine. Byer som blir for ulykkelige genererer mindre penger og kan kollapse fullstendig. Ulykkelige byer er også mye mer mottakelige for religiøs konvertering.

Boliger

Lage forbindelser fra boligene til underholdningsbygninger og fabrikker for å bedre den totale produktiviteten og lykken i byen.

🌀 Rådhuset regnes som en bolig i totalstatistikken for byen.

Underholdningsbygninger

Disse gjør innbyggerne lykkeligere, men hvis de har for mye underholdning, kan de bli late og mindre produktive.

Fabrikker

Fabrikker øker produktiviteten men senker lykken.

Kanontårn

Beskytter byene dine mot angrep. Når kanontårnene monteres på bymuren, sikter de seg automatisk inn mot fiendens fremkomstmidler som kommer fra nasjoner du er i krig med.

🌀 Du kan også bruke fremkomstmidler til å forsvare byene, de svarer automatisk på aktiviteter rundt seg. Se *Bygge opp flåten* på s. 52.

Dekorasjoner

Disse påvirker ikke innbyggernes lykke eller produktivitet.

Budsjettering med Sporespenn

Bygninger og fremkomstmidler kjøpes med Sporespenn, valutaen i sivilisasjonsfasen. Hvis du skal kunne legge til nye bygninger og fremkomstmidler må du sørge for å ha en jevn strøm av Sporespenn. Når du har inntektskilder, kan du kjøpe og forbedre bygninger og fremkomstmidler.

🌀 I byplanleggeren vises antall Sporespenn du har til rådighet nederst til venstre. Hold markøren over dette tallet for å se hvor mye nasjonen din produserer per minutt.

🌀 Inntekter genereres ved å gjøre krav på kryddergeysirer, gjennom handel og ved å bygge fabrikker i byen.

Byutstyr

I byplanleggeren kan du lage antrekk til innbyggerne dine og gi dem litt stil. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se under *Utstyrsbutikker* på s. 27.

Bysang

I byplanleggeren kan du lage din egen nasjonalsang. Når byen din vises på skjermen, hører du nasjonalsangen. Etter hvert som du erobrer andre byer, begynner også disse å spille nasjonalsangen din, om de liker det eller ikke.

Du kan definere beat, melodi og bakgrunn for nasjonalsangen din i nasjonalsangvinduet. Du kan også definere volumet på hver av delene i miksen.

Bakgrunnen spilles når du utforsker planeten. Bysanger tar derimot over når du er i en by.

🌀 Panelene på nasjonalsangskjermen er organisert i rekkefølgen du bør justere dem. Hvis du vil vite mer om beat, melodi, bakgrunn, lagring og å dele sanger, kan du sjekke Sporeguiden i spillet.

🌀 Du kan også lage din egen melodi.

🌀 Du kan laste inn nasjonalsanger fra Sporepedia.

Beat	
1	Klikk for å velge beaten til nasjonalsangen din
2	Du skruv av en beat ved å klikke på den
3	Juster avspillingsvolumet



Hvis du vil gjøre alle elementene i nasjonalsangen og bakgrunnen helt tilfeldige, klikker du på Tilfeldig-knappen nederst til venstre.

Melodi	
1	Klikk for å velge instrument
2	Klikk på valgt instrument for å skru av nasjonalsangen
3	Juster avspillingsvolumet



Når du har valgt instrument, kan du definere melodien som vises i komposisjonspanelet.

Lage din egen melodi	
1	Klikk for å generere en tilfeldig melodi
2	Skrue automatisk avspilling av og på
3	Klikk og dra for å bevege en note opp og ned
4	Klikk for å legge til/fjerne noten du har valgt.



Du kan justere melodien eller lage en ny fra grunnen av. Du kan også lage en tilfeldig en. Etter du har laget rammeverket til melodien, kan du bevege notene i melodien opp og ned på skalaen. Du kan også legge til og fjerne noter etter behov.

- ☞ Du endrer varigheten til en note ved å bevege markøren over den og rulle med musehjulet eller trykke på opp-pilen og ned-pilen.
- ☞ Du starter avspillingen av melodien ved å klikke på bakgrunnen i melodikomposisjonspanelet.

Bakgrunn

Bakgrunnen spilles når du utforsker planeten. Men nasjonalsangen overtar når du kommer i nærheten av byene dine. Du kan legge opp til fire lydlag i bakgrunnen.

- ☞ Hvis du vil spille av eller dempe et lag i bakgrunnen klikker du på laget.

Lagre og laste nasjonalsanger

Nasjonalsanger kan lastes inn fra Sporepedia, og din egen kan lagres der.

- ☞ Hvis du vil laste inn en nasjonalsang, klikker du på lasteknappen nederst i byplanleggeren. I Sporepedia velger du komposisjonen du vil ha. Det du har valgt avspilles i byplanleggeren. Du kan modifisere den som du selv vil.
- ☞ Hvis du vil høre på et musikkstykke, kan du dobbeltklikke på det i Sporepedia.

Lagre en nasjonalsang:

Hvis du vil lagre nasjonalsangen, klikker du på lagringsknappen. Skriv inn et navn og en beskrivelse. Musikken din lagres under Musikk i Sporepedia.

Dele musikk

Musikken din deles ikke automatisk på Sporepedia.

Slik deler du nasjonalsangen din:

1. Lagret musikk lagres i følgende mappe: **Mine dokumenter** (eller **Dokumenter**)\My Spore Creations\CityMusic

2. Finn .PNG-filen som stemmer overens med navnet du ga bymusikken din.

3. Send denne filen med e-post til vennene dine.

Vennene dine må legge filen i riktig mappe før de kjører 4. Spore.

5. Musikken din vil nå være tilgjengelig i deres Sporepedia.

Følg med på byen

Etter hvert som du går gjennom fasen, er det viktig at du følger med på det som skjer i alle byene dine. Byer som er ulykkelige er for eksempel mer utsatt for religiøse angrep. En ulykkelig by er også mer utsatt for protester fra innbyggerne, noe som kan føre til stopp i produksjonen.

🌀 Du kan se over statistikken om byen din i byplanleggeren.

Når det skjer noe viktig i en by, blir det lagt til en oppføring i hendelsesloggen. Denne vises på venstre side av spillskjermen. Sjekk disse merknadene for å følge med på det som skjer andre steder på planeten.

Koloniplanlegger

Å planlegge en koloni er på mange måter det samme som å bygge en by i sivilisasjonsfasen. Koloniplanleggeren fungerer på samme måte som byplanleggeren og gir deg mulighet til å bygge boliger, fabrikker, underholdningsbygninger og forsvarsverker til koloniene. I romfasen produserer imidlertid koloniene krydder som selges for Sporespenn. Koloniene har også spesielle regler for hvor mange bygninger de kan bestå av, basert på planetens terraformnivå.

cellefasen

I cellefasen begynner du livets reise som en enkelt celle og må klatre på evolusjonssstigen til du er stor nok til å krabbe opp på stranden.

Hvis du vil ha informasjon om å følge med på fremdriften i en fase, kan du sjekke Spore-guiden i spillet.

🌀 Celfasekontrollene finner du på s. 37.

Komme deg opp på land:

1. Spis planter eller andre celler for å få DNA og vokse opp.

2. Samle deler fra andre celler og meteorbiter.

3. Du utvikler cellen din ved å bruke DNA-poeng i celledskaperen.

Cellefaseskjermen

- 1 Oppdragsmål
- 2 Zoome inn/ut
- 3 Innstillinger
- 4 Sett spillet i pause
- 5 Sporepedia
- 6 Journal
- 7 DNA
- 8 Fremdriftsmåler
- 9 Klikk for å rope på partner
- 10 Historie
- 11 Helsemåler
- 12 Del
- 13 Meteorbit



Cellen din vises på midten av cellefaseskjermen. Rundt deg på alle kanter er det planter du kan spise hvis du er planteeter, andre celler du kan spise hvis du er kjøtteter, deler du kan ta med deg og forskjellige ting du helst bør unngå.

Cellekontroller

I cellefasen blir den lille cellen din dyttet frem og tilbake i strømmen. Det kreves litt trening å navigere seg gjennom vannet og styre seg mot og bort fra andre elementer. Husk å sikte der du antar at noe kommer til å være, ikke der det er for øyeblikket.

- ☞ Du peker cellen din i en annen retning ved å klikke et nytt sted på skjermen. Cellen din snur seg mot det nye stedet.
- ☞ Du svømmer mot et sted på skjermen ved å klikke og holde inne en av museknappene.

Kontroller

Handling	Tastatur/mus
Bevegelse	Pek med musen, venstre- eller høyreklikk og hold inne
Bevegelse oppover	W/Opp-pilen
Bevegelse ned	S/Ned-pilen
Bevegelse til venstre	A/Venstre-pilen
Bevegelse til høyre	D/Høyre-pilen
Zoome inn/ut	+/- eller musehjulet

Fremdrift gjennom cellefasen

Samle DNA

Hvis du skal få ta i DNA, må du svømme inn i mat med munnen først.

MERK: Cellen må ha en munn for å samle mat.

Etter hvert som du spiser mat, får du DNA-poeng, som vises til venstre for fremdriftsmåleren. I celskaperen kan du bruke disse DNA-poengene til å legge til nye deler og egenskaper som kan hjelpe cellen din med å utvikle seg.

Legge til deler

Etter hvert som du navigerer deg rundt i celleverdenen, kan du oppdage nye celler du kan legge til cellen din. Disse delene kan du få ved å svømme over flytende meteorbiter eller ved å bekjempe en annen celle som har et delikon ved siden av navnet sitt. Deler du får tak i er tilgjengelige neste gang du besøker celskaperen.

🌀 Når en del vises i vannet, svømmer du over den for å ta den med deg.

I celskaperen kan du dra og slippe deler på cellen din. Se *Skaperne i Spore* på s. 14. Etter du har fått med deg din første del, blir paringsropknappen tilgjengelig rett over fremdriftsmåleren.

👉 Klikk på paringsropknappen og svøm bort til partneren din for å gå til celskaperen (s. 22)

Etter hvert som cellen vokser, må du ha mer mat for å holde den i live. Du må spise mer plantestoff, eller hvis du er kjøtteter, stadig større celler.

Kamp

Du beskytter deg selv ved å legge til offensive våpen, som en kjøttetermunn. Du kan også sette pigger på cellen din for å beskytte den mot angriper.

🌀 Hvis du vil angripe en annen celle, sørger du for at angrepsdelene på cellen din kommer i kontakt med den andre cellen, samtidig som du unngår den andre cellens farlige deler.

🌀 Du forsvarer cellen din mot angrep fra andre celler ved å plassere forsvarsdelene dine, som f. eks. pigger, så disse treffer den andre cellen når den angriper.

Følge med på fremdrift

Følg med på fremdriften din gjennom cellefasen ved hjelp av fremdriftsmåleren. Når den når en vertikal strek, går cellen din over til neste vekstnivå. Cellene som truet deg før overgangen har krympet til bitte små celler, og den nye virkeligheten din er full av større og mer aggressive celler.

Fullføre cellefasen

Når du har fylt fremdriftsmåleren nederst på skjermen helt opp, har du fullført alle nivåene i cellens utvikling og er klar for den neste utfordringen i evolusjonen.

🌀 Du går over i skapningsfasen med historieikonet. I ditt første møte med skapningsskaperen, legger du til et par lemmer og føtter og andre deler du kan tenke deg å ha når du tar den første turen opp på land. Se *Skapningsskaperen* på s. 23.

skapningsfasen

Land i sikte! I skapningsfasen klatrer skapningen din opp på land, der den møter andre arter som har gjort det samme. Etter hvert som du utforsker verden, treffer du på en lang rekke andre arter, noen vennligsinnede, andre ikke fullt så vennligsinnede. Du må utvikle sosiale ferdigheter for å få nye venner og kampferdigheter for å ta deg av fiender. Underveis får du DNA-poeng, som du kan bruke på å utvikle skapningen din, bli mer intelligent og fullføre reisen mot å bli et sansende vesen i stammefasen.

🌀 Skapningsfasekontrollene finner du på s. 40.

🌀 Hvis du dør mens du spiller, blir du gjenfødt i hjemmereiret.

Hvis du vil vite mer om å følge med fremdriften i fasen, kan du sjekke Spore-guiden i spillet.

MERK: Etter at du har fullført skapningsfasen, kan du ikke lenger endre det fysiske utseendet til skapningen din.

Skjermen for skapningsskaperen

- | | |
|----|---|
| 1 | Mål |
| 2 | Minikart |
| 3 | Innstillinger |
| 4 | Sett spillet i pause |
| 5 | Sporepedia (s. 62) |
| 6 | Journal |
| 7 | DNA |
| 8 | Fremdriftsmål |
| 9 | Historie |
| 10 | Klikk for vennlige (sosiale) egenskaper |
| 11 | Konsekvensegenskap |
| 12 | Klikk for kampegenskaper |
| 13 | Helse- og energimålere |
| 14 | Flokkmedlemmer |



I skapningsfasen kontrollerer du en enkelt skapning av arten du har laget, de andre prøver å finne ut hva som skjer på egen hånd. Bruk museknappen til å bevege skapningen din rundt i verden og gjør oppdagelser underveis.

Skapningskontroller

I skapningsfasen beveger du deg rundt i verden ved å peke på steder på skjermen. Skapningen din beveger seg til stedet du peker på og venter på at du kommanderer den til noe annet.

- ☞ Hvis du vil bevege skapningen kontinuerlig, holder du inne museknappen. Beveg markøren for å få skapningen til å skifte retning.

Hvis skapningen din har gripere, kan du plukke opp gjenstander på bakken eller i trær. Du plukker opp en gjenstand ved å klikke på den.

- ☞ Du må spise med jevne mellomrom for at skapningen skal få nok energi. Se *Stell og mating* på s. 41.

Du kan plassere kameraet der du vil ha det ved å holde inne høyre museknapp og bevege musen.

Kontroller

Handling	Keyboard/Mouse
Bevegelse fremover	W/Opp-pilen
Bevegelse bakover	S/Ned-pilen
Snu til venstre	A/Venstre-pilen
Snu til høyre	D/Høyre-pilen
Bevegelse sidelengs til høyre	E
Bevegelse sidelengs til venstre	Q
Hopp og slå med vingene (hvis skapningen din har denne egenskapen)	Mellomrom
Skru sniking av og på	Z
Skru sprint av og på	Shift
Sikt deg inn på nærmeste skapning	F
Bruk egenskap 1: Syng (sosial) eller Bit (angrep)	1
Bruk egenskap 2: Dans (sosial) eller Utfall (angrep)	2
Bruk egenskap 3: Sjarmer (sosial) eller Slå (angrep)	3
Bruk egenskap 4: Posér (sosial) eller Spytt (angrep)	4
Zoom inn/ut	+/- eller musehjulet
Roter kameraet/juster tilt	</>
Roter kameraet/juster tilt	Høyreklikk, hold inne og beveg musen
Rop på partneren din	Backspace

MERK: I skapningsfasen gjør du mer enn bare å svømme. Nyttige bevegelser som å snike seg, hoppe eller sveve kan gjøre utviklingsprosessen kortere.

Stell og mating

Skapningsprofil

- | | |
|---|-------------|
| 1 | Helsemåler |
| 2 | Energimåler |



Skapningen din må spise. Etter hvert som du beveger deg rundt i verden, bruker skapningen din energi. Denne må fylles opp ved å spise. Avhengig av typen munn skapningen din har (planteeter, kjøtteter eller alteter), kan du måtte spise frukt eller kjøtt. Det kan også hende du kan spise begge deler.

- ☞ Du kan endre munntypen i skapningsskaperen. Hvis du utviklet deg fra cellefasen kommer trekkene dine til å avgjøre dietten for all ettertid. Hvis du var en kjøttetercelle, blir du en kjøtteterskapning.

Du kan få skader ved å slåss med andre skapninger. Dette gjør at nivået i helsemåleren din reduseres. Hvis du sulter i hjel eller blir drept av en annen skapning, blir du gjenfødt i nærmeste hjemmereir.

Utvikle skapningen din

Når du skal utvikle skapningen din må du ha nok DNA-poeng å bruke på deler som forbedrer skapningens egenskaper.

Hvis du vil vite mer om å samle deler og utvikle skapningen din, kan du sjekke Spore-guiden i spillet.

Konsekvenssegenskaper

I tillegg til egenskaper for sosialisering, kamp og bevegelse, kan du også få spesielle egenskaper som et resultat av valgene du gjør i løpet av evolusjonshistorien. Trekket du har opparbeidet deg gjennom livet som celle reflekteres i konsekvensegenskapen du har som skapning.

Konsekvensegenskapene dine finner du over fremdriftsmåleren. De er meget nyttige, men tar en stund å lade opp.

Hvis du vil vite mer om konsekvenssegenskaper, kan du se på s. 10.

Opparbeide intelligens

Når du har fått nok DNA til å fylle fremdriftsmåleren, hopper du automatisk til neste intelligensnivå.

Når du får et nytt intelligensnivå, kan du legge til en ny skapning i flokken — du kan ha opp til tre skapninger totalt.

Utvikle arten din

Etter hvert som du blir mer intelligent og får mer DNA og flere venner, kan du utvikle skapningen og utvide innflytelsen din så du blir den dominante arten på planeten.

Reiret

I reiret kan du hvile deg, restituere deg og pare deg for å utvikle arten videre. Hvis du blir skadet i kamp, kan du dra tilbake til reiret for å helbrede deg. Sitt i reiret og vent til helsemåleren din fylles helt opp.

- ☞ Du kan også bruke reiret til å pare deg og åpne skapningsskaperen for å legge til og fjerne deler.

MERK: I skapningsfasen behøver du ikke å beskytte reiret ditt.

Paring

Du kan når som helst rope på partneren din og produsere et avkom. Når egget klekkes ut, kontrollerer du avkommet og du kan lære deg å bruke de nye egenskapene du har tilegnet deg. Du parer deg ved å trykke på **Backspace** eller klikke på paringsropknappen rett over fremdriftsmåleren. Følg ropet til partneren som har hjerter rundt seg for å komme til skapningsskaperen. Alle endringer du gjør i skapningsskaperen får innvirkning på alle individene i arten din, inkludert deg og avkommet ditt.

TIPS: Når du roper på en partner, svarer alltid partneren fra reiret du bruker for øyeblikket.

Migrasjon

På leting etter mat og andre ressurser, vil reirkompisene dine av og til migrere til et nytt reir.

- ☞ Du finner det nye reiret etter migrasjon ved å klikke på paringsropknappen og følge etter reirkompisene dine når de svarer i det nye reiret. Du kan også følge stien (som vises både på selve spillskjermen og på minikartet) til det nye reiret, eller bevege deg i retningen til hjemmekonet på minikartet.

Forhold

Du kan sjekke det gjeldende forholdet du har til en annen art. Beveg markøren over et medlem av den andre arten. Du får mer informasjon om forhold og ikoner i Spore-guiden i spillet.

Bli venn med andre skapninger

Stillingsknappen befinner seg rett over fremdriftsmåleren nederst på skjermen.



Sosial stilling



Klikk på denne knappen for å åpne de tilgjengelige kampegenskapene dine.

Når du skal prøve å bli venn med en annen skapning, dobbeltklikker du på den mens du står i sosial stilling. Hvis du skal få til en vellykket sosial samhandling, må du først bruke de sosiale egenskapene dine til å gjenta det andre skapninger gjør på likt eller bedre nivå. Hvis en skapning for eksempel synger for deg, må du bruke sangegenskapen din til å synge den samme sangen eller en bedre sang.

Hvis du greier å fylle måleren, blir forholdet ditt til den andre skapningen bedre. Hvis forholdet kommer opp til vennligsinnet eller alliert, kan du bruke den andre skapningens reir til å helbrede deg.

Du kan få nye sosiale egenskaper eller forbedre dem du allerede har ved å legge til deler i skapningsskaperen.

- ☞ Å bli venn med alfaskapninger fra andre arter kan være vanskelig, men hvis du greier deg, kan det hende du får en ny del.
- ☞ Allierte skapninger kan legges til flokken din, hvis du har ledig plass.

MERK: Du kan ikke delta i vellykkede sosiale samhandlinger før du har de spesifikke sosiale egenskapene som brukes av andre skapninger på tilsvarende eller bedre nivå. Disse egenskapene får du ved å finne deler i spillet og legge dem til på arten din i skapningsskaperen.

MERK: Du kan ikke starte en sosial samhandling med en skapning du allerede har imponert. Disse skapningene har et stjerneikon rundt forholdsikonet ved siden av navnet sitt.

Kamp

Av og til har du ikke andre muligheter enn å bekjempe andre skapninger. Avhengig av hva slags munn du har kan det hende du må jakte på dem for å få mat. I kamp kan du bruke en eller flere kampegenskaper for å bekjempe den andre skapningen.

Hvis du vil angripe en skapning, markerer du den med kampstilling og klikker på kampegenskapen du vil bruke, eller bruker tastatursnarveiene fra 1 til 4.

- ☞ Du kan få nye kampegenskaper eller forbedre dem du allerede har ved å legge til deler i skapningsskaperen.

- ☞ Hver kampegenskap har fem nivåer.

Hvis du greier å bekjempe en skapning, får du kjøtt som du kan bruke som mat eller som gave til andre skapninger. Du får også DNA-poeng. Når du bekjemper en skapning i kamp blir forholdet til skapningens art dårligere.

- ☞ Du kan plukke opp ting og kaste dem på andre skapninger for å slå dem ut.

- ☞ Hvis du må flykte, kan du snu deg og løpe. Du kan også bruke andre egenskaper, som sniking, til å flykte.

- ☞ Hvis skapningen din dør, blir den gjenfødt i hjemmereiret.

Bygge opp flokken

Det lønner seg å ha en flokk. Når du går opp et intelligensnivå, kan du legge til et medlem i flokken. Du kan legge til flokkmedlemmer fra din egen art eller andre arter du er alliert med. Flokkmedlemmer er lojale, og hjelper deg med å angripe andre skapninger, finne mat og gjøre andre oppgaver.

-  Legg til et medlem i flokken for å fylle denne plassen.

- ☞ Hvis du skal legge til et medlem i flokken, må du først gå opp et intelligensnivå for å få en ekstra plass i flokken. Så må du imponere en annen skapning (fra din egen art eller fra en art du er alliert med) for å få den til å bli med i flokken. Se *Bli venn med andre skapninger* på s. 42.

- ☞ Det lønner seg å være flere. En større flokk hjelper deg med å være sosial med andre skapninger.

Storslagne skapninger

Rundt omkring i verden er det store, enslige skapninger som det går gjetord om. Det lønner seg å observere disse storslagne skapningene fra trygg avstand.

stammefasen

I stammefasen har arten din tatt kontroll over ilden og etablert en liten stamme. Men snart vil også andre arter utvikle seg og kaste seg inn i kampen om å bli den første sivilisasjonen på planeten.

Med den nye intelligensen kan stammeskapningene begynne å bruke verktøy. Dette er nyttig for å samle maten som skal til for å kunne ha en større befolkning og utvide stammens innflytelse.

Pass deg for ville skapninger som lusker utenfor lyset i leiren. Noen av dem kan du jakte på, noen kan du temme, og noen av dem kan jakte på deg.

Hvis du vil ha informasjon om å følge med på fremdriften i en fase, kan du sjekke Spore-guiden i spillet.

Den største forskjellen mellom stammefasen og celle- og skapningsfasen er at du ikke lenger kontrollerer kun en skapning, du kontrollerer hele stammen! Gi instruksjoner til ett eller flere stammemedlemmer og få dem til å gjøre som du befaler. Du kan til og med bevege kameraet rundt for se hva som foregår.

Hvis du vil ha mer informasjon om å velge og kommandere stammemedlemmer, kan du se under *Stammekontroller* på s. 45. Det er også nyttige opplæringer i begynnelsen av fasen for å hjelpe deg med å komme i gang.



MERK: Siden du har opprettet en stamme, trenger du ikke lenger gjøre endringer på størrelsen og formen til arten din. Nå gjør du endringer i form av verktøyene som er tilgjengelige i landsbyen og antrekkene stammen bruker.

Stammeskjermen

1	Stammens minikart
2	Innstillinger
3	Sett spillet i pause
4	Sporepedia
5	Journal
6	Mat
7	Fremdriftsmål
8	Tilgang til sosiale egenskaper
9	Konsekvensegenskaper
10	Tilgang til kampegenskaper
11	Helse- og energimålere
12	Klikk for å velge ett eller flere stammemedlemmer



Stammens minikart

- 1 Stammehytta
- 2 Skapningen din
- 3 Landsbyen til en annen art
- 4 Reiret til en vill skapning
- 5 Skru minikartet av og på
- 6 Klikk for å skifte kameravisning
- 7 Hold markøren over ikonet for å sjekke forholdet til en annen stamme og hvor mange de er
- 8 Matkilde
- 9 Fiskested



Venstreklikk på stammens minikart for å flytte kameraet, og høyreklikk for å sende medlemmene du har valgt til stedet du klikker. Stammens minikart er også nyttig for å identifisere aktivitetene rundt der du befinner deg. Stammens bygninger og medlemmer indikeres ved ikoner i samme farge som stammefargen din.

🌀 Hvis du vil vite mer om en stamme, beveger du markøren over stammens hytte på minikartet. Den første rivaliserende stammen viser seg imidlertid ikke før etter at stammen har samlet litt mat og fått noen babyer.

- 🏠 Denne stammen er identifisert av stammefargen sin og kan bli en venn eller en rival.
- 🐝 Fruktlunder er matkilder.
- 🐛 Skapningenes reir kan utvikle seg til å bli stammer.
- 🐟 Dette området er et bra fiskested.

Stammekontroller

Velge stammemedlemmer

I stammefasen kan du velge en, flere eller alle medlemmene i stammen og gi dem kommandoer. Et valgt stammemedlem har en gul sirkel rundt seg. Venstre museknapp brukes til å velge enheter. Hvis du vil velge et stammemedlem, venstreklikker du på det fra stammelisten på høyre side av skjermen.

🌀 Hvis du vil velge flere stammemedlemmer, trykker du på **Ctrl** og klikker på individuelle stammemedlemmer på spillskjermen eller på stammelisten. Du kan også klikke og dra en firkant rundt flere stammemedlemmer. Når du vil legge til medlemmer av denne gruppen, trykker du på **Ctrl** og klikker på nye medlemmer.

🌀 Du kan også klikke på overskriftsfeltet til stammen for å velge alle medlemmene

Velge bort

Hold inne **Ctrl** og klikk på stammemedlemmet på spillskjermen eller i stammelisten for å velge det bort.

🌀 Du kan også klikke på overskriftsfeltet til stammen eller trykke på **ESC** for å velge bort alle medlemmene.

Gi kommandoer

Etter du har valgt ett eller flere stammemedlemmer, kan du styre dem til et sted eller be-
dom om å samhandle med ting og skapninger ved å høyreklikke på et sted, en ting eller
en skapning. Hvis du for eksempel vil ha et stammemedlem til å samle inn mat, klikker du
på stammemedlemmet og høyreklikker på et frukttre. Stammemedlemmet sanker frukt,
drar tilbake til landsbyen med frukten og fortsetter å samle frukt til treet er tomt eller du
gir en ny kommando.

Gjenstander du kan samhandle med blir markert når du holder markøren over dem, og
markøren endres for å vise at du kan gjøre noe med dem.

- ☞ Stammemedlemmene fortsetter å gjøre det samme til ressursen er utarmet, til
samhandlingen ikke lenger gjelder eller til sult- og energinivåene trenger ettersyn.

Kamerakontroll

Det er enkelt å holde rede på stammemedlemmene med de nye kamerakontrollene.

Du beveger kameraet til siden med piltastene eller ved å høyreklikke og dra. Hvis du
har kantbevegelse på i innstillingsmenyen, kan du også bevege markøren til kanten av
skjermen for å bevege utsnittet.

Du roterer og tilter kameraet ved å holde inne venstre museknapp og høyre museknapp
samtidig og bevege musen opp og ned eller til venstre og høyre. Du kan også trykke på
komma- og punktumtasten for å rotere.

Du setter kameraet til å følge bestemte stammemedlemmer med **Mellomrom**. Kameraet
beveger seg umiddelbart til et av stammemedlemmene dine. Trykk på **Mellomrom** en
gang til for å bytte til neste stammemedlem.

Hvis du vil flytte kameraet kjapt til et sted på kontinentet, kan du venstreklikke på
minikartet.

- ☞ Du kan også bruke piltastene og andre tastaturkommandoer til å bevege kameraet
over overflaten på planeten.

Stammelandsbyen

Stammelandsbyen din er steder der sivilisasjonen din har sitt utspring. Rundt leirbålet kan
du legge til stadig flere verktøyskjul som gir deg nye verktøy og egenskaper
Verktøyene gir stammemedlemmene evnen til å lete mer effektivt etter mat, bruke
instrumenter til å forbedre de sosiale ferdighetene eller bruke våpen til å forbedre
kampferdighetene.

Hvis du vil vite mer om stammelandsbyen, kan du sjekke Spore-guiden i spillet.

Forsvare landsbyen din

Du beskytter landsbyen din ved å utstyre stammemedlemmene med verktøy. Fra
militærkategorien kan du velge et passende verktøyskjul.

Stammeliste



Stammeliste

- 1 Velg alle medlemmene av stammen
- 2 Høvding
- 3 Klikk for å velge stammemedlem
- 4 Medlemmets helse og energinivå

I stammelisten kan du følge med på aktivitetene til hvert medlem og velge et eller flere av dem. På høyre side av skjermen har du et sett ikoner som viser hvert av medlemmene av stammen din, gjeldende helse og energi og hva stammemedlemmet gjør (representert ved et lite ikon øverst til venstre på portrettet).

☞ Hvis stammemedlemmet er utstyrt med et verktøy, vises verktøyet i ikonet. På denne måten kan du følge med på balansen mellom jegere og sankere.

Samle mat

Det viktigste behovet til hvert stammemedlem er mat, det er viktig å gi dem mat jevnt og trutt.

☞ Energinivået til et stammemedlem indikeres av en oransje måler på ikonet i stammelisten.

Hvis du vil ha informasjon om samling, jakt og temming, kan du sjekke Spore-guiden i spillet

Fiske

Du kan også skaffe mat ved å fiske i havet. Bra fiskesteder identifiseres ved at fisk vaker rett utenfor kysten.

☞ Du begynner å fiske ved å gi stammen et fiskespydskjul i landsbyen.

Helbrede stammen din

Stammelivet er fullt av muligheter til å bli skadet. Når stammemedlemmene blir skadet i kamp, kan du helbrede dem på følgende måter:

Hvile Stammemedlemmer kan helbrede seg selv hvis de får lov til å hvile i landsbyen.

Helbredende stenger Hvis ikke landsbyen din har et skjul med helbredende stenger, kan du utstyre et stammemedlem med en helbredelsesstokk og sende ham sammen med de andre i kamp. Denne helbrederen helbreder stammemedlemmene dine i felten.

Bygge opp stammen

Du kan bygge opp en større og sterkere stamme ved å pare deg og produsere babyer og skaffe verktøy og tilbehør i stammeplanleggeren. Beskytt de små med bedre verktøy for matinnsamling, helbreding, sosialisering og krigføring når de blir voksne.

Babyer

Etter hvert som stammen din vokser i prestisje ved stadig å alliere seg med nabostammene, kan du ha flere stammemedlemmer. Du øker stammens innbyggertall

ved å holde markøren over stammehytta og klikke på Legg til baby-knappen. Det ruller et egg ut av hytta. Når det klekkes, blir en baby født. Babyer koster stammen litt mat å produsere, men når de er fullt utviklet, blir de fullverdige medlemmer av stammen.

Stammeplanleggeren og utstyrsbutikken

I stammeplanleggeren kan du kjøpe nye verktøy (se *Stammeverktøy* på s. 32) som stammen din kan bruke, og kle opp stammemedlemmene (se *Stammeutstyrsbutikken* på s. 27) med tilbehør som forbedrer de naturlige egenskapene sine.

Utstyre stammemedlemmer

Etter du har kjøpt et verktøy, må du sende stammemedlemmene til verktøyskjulet for å gi dem verktøyet.

- ☞ Du utstyre et stammemedlem med et verktøy ved å velge et individ og høyreklikke på verktøyskjulet. Stammemedlemmet går til skjulet og tar med seg verktøyet.
- ☞ Hvis du vil se over verktøyene som brukes av stammen, ser du på ikonene til stammemedlemmene i stammelisten.

Samhandling med andre stammer

Du har et forhold til alle andre stammer i verden. Dette endrer seg i løpet av spillet. Etter hvert som du klatrer på stigen mot å oppnå sivilisasjon, kan du velge å dominere mindre stammer ved å utsette dem, ta ressursene deres eller alliere deg med dem. Når det gjelder større stammer, kan du velge å imponere dem for å bygge opp et bedre forhold som fører til en allianse.

-  Sosialiser
-  Angrip
-  Gi gaver
-  Plyndre

Du identifiserer forholdsstatusen din til en annen stamme ved å bevege markøren over et medlem av stammen. Ikonet som vises indikerer statusen til forholdet.

Hvis du vil ha mer informasjon om sosialisering, gi gaver, bygge allianser og angripe andre stammer, kan du sjekke Spore-guiden i spillet.

Plyndre andre stammer

Har du ikke lyst til å hente mat fra et tre? Da kan du plyndre maten til nabostammene isteden og dra nytte av alt arbeidet de har lagt ned.

1. Velg stammemedlemmene du vil skal dra på plyndringstokt.
2. Utstyr dem med våpen du har til rådighet.
3. Løp til et sikkert sted i nærheten av stammens landsby. Det er ofte best å vente til alle har forlatt landsbyen.
4. Høyreklikk på naboens matlager mens du er i kampstilling.
5. Trykk på **Mellomrom** for å få kameraet til å følge med på plyndringen.

sivilisasjonsfasen

Velkommen til et sivilisert liv. Du begynner sivilisasjonsfasen med en enkelt by, og herfra må du ta over verden. Etter hvert som du utvider nasjonen din over hele kloden, må du skaffe krydderressursene som må til for å erobre, konvertere eller kjøpe opp andre sivilisasjoner før du kan ta steget ut i verdensrommet.

Andre stammer av samme art som deg har laget siviliserte byer andre steder på planeten. Ved å forene planeten under ditt militære, religiøse eller økonomiske banner, kan du bygge fremkomstmidler og tilegne deg teknologien som skal til for å sende folk ut i verdensrommet. Hvis du vil ha informasjon om å følge med på fremdriften og å fullføre fasen, kan du sjekke Spore-guiden i spillet.

Sivilisasjonsfaseskjermen

- 1 Byen din
- 2 Det første fremkomstmiddelet ditt
- 3 Flåteliste. Klikk for å velge et eller flere fremkomstmidler
- 4 Minikart
- 5 Innstillinger
- 6 Sett spillet i pause
- 7 Sporepedia
- 8 Journal
- 9 Gjeldende Sporespenn
- 10 Fremdriftsmål
- 11 Konsekvensegenskaper
- 12 Hold stand-stilling for fremkomstmidler
- 13 Aggressiv stilling for fremkomstmidler
- 14 Historie



Sivilisasjonsminikart

- 1 Kamerakontroller
- 2 Planetens navn
- 3 Skru minikartet av og på
- 4 Område som vises av kameraet
- 5 Dag/Natt
- 6 Byen din
- 7 Ressurser



- 🌀 Klikk på et sted på minikartet for å flytte kameraet dit.
 - 🌀 Beordre fremkomstmidler til et sted på minikartet ved å velge dem og høyreklikke på stedet.
- Ved hjelp av minikartet, kan du følge med på det som skjer rundt omkring på kloden. Du kan se byene og fremkomstmidlene til de andre sivilisasjonene som fargede husikoner og prikker på kartet:
- 🏠 Byene er fargekodet i forhold til hvilken sivilisasjon de tilhører. Se *Byfarge* på s. 51.
 - 🏰 Alle kryddergeysirene på planeten identifiseres ved hjelp av en fargekode hvis noen har gjort krav på dem. Se *Utvinne krydder* på s. 51.
 - 👤 Fremkomstmidler identifiseres ved hjelp av fargen på sivilisasjonen de tilhører.
 - 🌀 Gjenstander som eies eller er oppdaget kan du få mer informasjon om ved å holde markøren over dem. Når du holder markøren over en by, får du informasjon om byen og byens grenser.
- Du kan også identifisere aktiviteter i spillet ved hjelp av ikonene på kartet:
- 🛡️ Når eide byer, fremkomstmidler eller kryddergeysirer er under militært eller religiøst angrep, kan de identifiseres på minikartet.
 - 👤 Når byer er involvert i handel, ser du et Sporespenn-ikon over byen og en strek på minikartet som indikerer handelsruten.
 - 🗉 Når du bruker kommunikasjonsskjermen til å samhandle med en annen by, markeres denne byen med et ikon på minikartet.

Sivilisasjonskontroller

I sivilisasjonsfasen er kontrollen av fremkomstmidlene dine den samme som kontrollen av skapningene i stammefasen, med følgende tillegg:

- 🌀 Du blar gjennom fremkomstmidlene dine med **Mellomromstasten**.
- 🌀 Du plasserer kameraet over den nærmeste byen med **Backspace**.

Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se under *Stammekontroller* på s. 45.

Komme i gang

Hvis du starter sivilisasjonsfasen fra galakseskjermen, følger du instruksjonene på skjermen for å sette opp spillet. Så følger du følgende steg.

1. Gi navn til rådhuset. Gjør alle modifikasjonene du vil.
2. Velg det første landkjøretøyet ditt. Gjør alle modifikasjonene du vil.
3. Byen og fremkomstmiddelet plasseres på spillkartet. Det første målet ditt er å bruke fremkomstmiddelet ditt til å finne en kryddergeysir og gjøre den om til en produktiv kryddergruve.

Dette målet vises på et minimålkort øverst til venstre på skjermen.

Tidlig i fasen kan du utforske kontinentet ditt. Etter hvert som du treffer på nye arter, kan du finne skatter og ny teknologi.

Du kan også sjekke ut de andre sivilisasjonene på kontinentet for å avgjøre hva som er den beste måten å gå dem i møte på.

- 🌀 Ikke glem å fortsette å utvinne krydder, bygge fabrikker og utvikle byen din.

Hvis du vil ha mer informasjon om å bygge ut byen din, kan du se under *Byplanleggeren* på s. 33.

Byfarge

Byens farge tildeles ved starten av sivilisasjonsfasen eller arves når du utvikler deg fra stammefasen. Fargen identifiserer bygningene og fremkomstmidlene til nasjonen din på spillskjermen og på minikartet.

- ☞ Hver av nabobyene kontrolleres av en fraksjon av din egen art. Fargene deres vises på vegger, bygninger og fremkomstmidler.
- ☞ Når du erobrer andre byer, adopterer de byfargen din og blir en del av nasjonen din.
- ☞ Hver by du adopterer i nasjonen din har en egen spesialitet. Du kan velge å opprettholde denne spesialiteten eller konvertere dem til din egen. Denne avgjørelsen bestemmer strategien din fremover, om den skal være variert eller fokusert.

Bygrenser

Grensene til byen din merkes på spillskjermen i byens farge. Disse grensene markerer innflytelsesområdet til byen og hvor mye land du har gjort krav på.

MERK: Hvis en by ikke har kystlinje, kan den ikke produsere sjøfartøyer. Erobre land langs kysten hvis du kan!

- ☞ Grensene er også synlige når du holder markøren over dem på minikartet.

MERK: Når du går over grensen til en annen by, kan det hende de merker at du er på deres område. Da kan de komme til å foreta seg noe, avhengig av forholdet du har til byen.

Finansiere sivilisasjonen din

Når du skal erobre verden, trenger du masse Sporespenn. Det er flere måter å tjene penger på i sivilisasjonsfasen. Etter hvert som sivilisasjonen din vokser, må du beskytte inntektskildene dine.

Utvinne krydder

Over hele planeten finner du kryddergeysirer som kan brukes til å skaffe en jevn strøm av Sporespenn. Du må gjøre krav på kryddergeysirer for å utvinne krydder fra dem og bruke dem til inntekter.

Slik gjør du krav på en kryddergeysir:

1. Velg et fremkomstmiddel
2. Kjør fremkomstmiddelet til kryddergeysiren.
3. Fremkomstmiddelet bygger et boretårn på kryddergeysiren.
4. Når boretårnet er ferdig starter det å utvinne krydder, og pengene begynner å renne inn.

MERK: Du må forsvare kryddergeysirene med fremkomstmidler. Andre byer kan komme til å angripe dem for å kutte av inntektskilden din. Velg fremkomstmiddelet og velg Hold stand. Se *Fremkomstmidler* på s. 53.

Bygge fabrikker

Når du bygger en fabrikk i byen din får du en verdifull inntekstkilde. Innbyggerne dine jobber på fabrikkene dine, og du må sørge for at de er lykkelige for at de skal være produktive. Ulykkelige innbyggere jobber ikke spesielt hardt.

Handelsavtaler

Du kan inngå handelsavtaler med andre byer. Slike avtaler er lønnsomme for begge byene. Hvis forholdet ditt til en annen by er bra, kan du foreslå å etablere en handelsrute med byen ved å sende økonomiske fremkomstmidler.

- ☞ Andre byer kan også prøve å inngå handelsavtaler med deg. Disse tilbudene vises på kommunikasjonsskjermen. Etter du har godtatt en handelsrute med en annen by, begynner de økonomiske fremkomstmidlene fra begge byene å gå frem og tilbake, og begge byene tjener penger. Jo flere økonomiske fremkomstmidler du bruker på handelsruten, jo flere Sporespenn drar du inn.
- ☞ Hvis du greier å opprettholde en handelsrute ned en annen by en stund, kan du få sjansen til å kjøpe byen. Dette åpner nye muligheter for inntjening og fremgang.

Bygge opp flåten

I sivilisasjonsfasen utforsker du og erobrer kloden ved å bygge opp og bruke den beste flåten på planeten. Ved begynnelsen av fasen kan du bare kjøpe og bygge landkjøretøyer. Etter hvert som nasjonen blir større kan det hende du får teknologi til å bygge sjø- og luftfartøyer, før du tar det endelige steget ut i verdensrommet.

- ☞ Når du bygger eller kjøper et fremkomstmiddel vil det få våpen som stemmer overens med strategien du bruker: militær, religiøs eller økonomisk.
- ☞ Du kan legge til et nytt fremkomstmiddel på fremkomstmidelfliken i byplanleggeren.
 - ✖ Klikk for å åpne fremkomstmiddelet og endre på det i fremkomstmiddelskaperen. Hvis ikke du har laget fremkomstmiddelet, må du lagre det under et nytt navn.



- Klikk for å bygge et fremkomstmiddel fra grunnen av i fremkomstmiddelskaperen.



- Klikk for å laste ned et fremkomstmiddel fra Sporepedia. Hvis ikke du er koblet til nettet, kan du bruke fremkomstmidlene du har i den lokale versjonen.

MERK: Når du har valgt fremkomstmiddelmodell, kan du kjøpe flere fremkomstmidler av samme type direkte fra rådhuset, uten å ta turen innom byplanleggeren.

Flåtegrense

I fremkomstmiddeplanleggeren, kan du sjekke flåtegrensen, som vises rett over bystatistikken. Her kan du se hvor mange fremkomstmidler du har og hvor mange av hver type du kan ha maksimalt.

- ☞ Flåtegrensen baseres på totalt antall byer i nasjonen din og hvor mange boliger det er i byene.

Kontrollerer fremkomstmidler

Du kontrollerer fremkomstmidlene dine med de samme kommandoene som brukes til å kontrollere stammemedlemmer i stammefasen. Se *Komme i gang under Stammefasen* på s. 44.

- ☞ Definer grupper med fremkomstmidler ved å velge flere av gangen ved å holde inne **Ctrl** og trykke en nummertast. Tallet du trykker på blir gruppens nummer. Du blar gjennom de definerte gruppene med **Mellomrom**.

Fremkomstmiddelstilling

Du kan gi hvert enkelt fremkomstmiddel en bestemt stilling. Denne definerer grunnleggende ordre for fremkomstmiddelet.

- ☞ Du definerer en stilling ved å velge fremkomstmiddelet. Trykk på **Tab** for å bytte stilling. Følgende ikoner blir tilgjengelige nederst til høyre på skjermen.



Hold stand-stillingen er nyttig når du skal bevokte et område. Fremkomstmiddelet opprettholder posisjonen og svarer på alle utfordringer fra fiendtlige fremkomstmidler og byer.



Aggressiv stilling gir fremkomstmidlene ordre om å angripe fiendtlige fremkomstmidler eller byer.

Opprettholde flåten

I sivilisasjonsfasen må du følge med på helsen til fremkomstmidlenes. Helsen vises i en grønn måler på ikonet til fremkomstmiddelet i flåtelisten på høyre side av skjermen.

- ☞ I flåtelisten har du tilgang til alle fremkomstmidlene i flåten din. Den fungerer som stammelisten i stammefasen (s. 47)

Skadde fremkomstmidler kan repareres. Kjør fremkomstmiddelet til hovedporten til en by du kontrollerer. Helsemåleren begynner å fylles.

Oppgradering

Etter du erobrer andre byer, får du tilgang til teknologien deres og kan bygge fremkomstmidlene deres i byer du kontrollerer.

Når du erobrer andre byer, låser du etter hvert opp egenskapen å bygge luftfartøyer. Hver by med en bestemt spesialitet gir deg tillatelse til å bygge et bestemt antall fremkomstmidler av denne typen. La oss for eksempel si at du kontrollerer en enkelt militær by. I dette tilfellet kan du bygge totalt fem militærfremkomstmidler. Hvis du erobrer en annen militær by, kan du bygge opp til ti militære fremkomstmidler. Hvis den neste byen er en økonomisk by, blir flåtegrensen din ti militære og fem økonomiske fremkomstmidler. Se *Flåtegrenser* på s. 52.

Pensjonerer fremkomstmidler

Fremkomstmidler som er utdatert eller ikke lenger er effektive kan pensjoneres når du vil.

- ☞ Hvis du vil pensjonere et fremkomstmiddel, klikker du på ikonet i flåtelisten på høyre side av skjermen. Så klikker du på X-en i hjørnet eller trykker på Delete. Fremkomstmiddelet forsvinner og du får igjen halvparten av kjøpesummen i Sporespenn.

Forhold til andre byer

Når du samhandler med en annen by, kan forholdet ditt til den andre byen bli bedre eller verre. Hvis du kan opprettholde et meget bra forhold til den andre byen, kan det hende

du kan få mulighet til å kjøpe den. Hvis forholdet blir fiendtlig, kan det hende du plutselig befinner deg i krig.

☞ Du kan forbedre forholdet til andre byer ved å tilby dem handelsruter, gi gaver, gi komplimenter og hjelpe dem i krig når du blir bedt om det.

Byspesialiteten din teller også i forhold til hvordan du samhandler med andre byer. Du kan velge å følge en militær, økonomisk eller religiøs strategi når du prøver å erobre andre byer. Hvis du vil vite mer om forhold, byspesialiteter og å kommunisere med andre byer, kan du sjekke Spore-guiden i spillet.

Gjenværende stammer

Ved begynnelsen av sivilisasjonsfasen kan det hende du finner noen gjenværende stammer som er spredd rundt på planeten. Disse stammelandbyene er klare til å overtas. Hvis du er rask, kan du få tak i verdifulle ting, som ny teknologi, fra disse stammene.

Konsekvenssupervåpen

Når du overtar byer som har militær, religiøs eller økonomisk spesialitet, kan det hende du låser opp supervåpen som er basert på trekkene du har utviklet i løpet av utviklingshistorien. Supervåpen krever masse Sporespenn for å brukes og forårsaker et voldsomt angrep på området du har siktet deg inn mot.

Hvert supervåpen du får tak i er tilgjengelig i supervåpenpanelet rett over fremdriftsmåleren.

MERK: Hvis du startet sivilisasjonsfasen fra galakseskjermen, låser du ikke opp et supervåpen før etter du har erobret sju byer.

☞ Hvis du vil vite mer om et supervåpen, holder du markøren over knappen over fremdriftsmåleren.

☞ Du bruker et supervåpen ved å trykke på knappen til våpenet. Pengene trekkes fra beholdningen din med Sporespenn. Klikk på området der du vil bruke våpenet for å fyre det av.

Overta en by

Etter du har erobret, konvertert eller kjøpt en annen by, blir den en del av nasjonen din og de nasjonale grensene dine utvides. Nå kontrollerer du byen og kan bygge den ut med rådhuset ved å legge til nye bygninger eller fremkomstmidler.

romfasen

Vi har lettet! Kosmos er dit.

Hvordan du velger å utvikle arten din nå som du har kommet deg ut i verdensrommet er opp til deg. Du kan bruke terraformingsteknologien din for å gjøre planeter beboelige for folk og etablere kolonier. Etter hvert som imperiet ditt sprer seg utover armene i galaksen treffer du andre folk som reiser i verdensrommet og som har tilsvarende ambisjoner. Du kan velge å bli venn med dem eller prøve å sprengte dem i fillebiter. Du kan lete etter rikdom på andre planeter eller reise til midten av galaksen på et storslagent, mystisk oppdrag. Fremtiden til arten ligger i dine hender.

Hvis du vil ha informasjon om å følge med på fremdriften og fullføre fasen, kan du sjekke Spore-guiden i spillet.

Planetskjermen

- 1 Romskipet ditt
- 2 Romskipverktøy
- 3 Planetkart
- 4 Klikk for å åpne kommunikasjonsskjermen
- 5 Helse- og energimålere



På planetskjermen flyr romskipet ditt over planetoverflaten. Du kan bruke flykontrollene for å manøvrere romskipet rundt på planeten. Du kan utforske planeten, finne og hente interessante gjenstander og gjøre om planeten til koloni til imperiet ditt.

Planetminikart

- 1 By
- 2 Romskipet ditt
- 3 Kamerakontroller
- 4 Planetens navn
- 5 Klikk for å skru minikartet av og på
- 6 Skru informasjon om minikartet/terraforming av og på



- ☞ På planetminikartet kan du navigere deg kjapt til forskjellige steder i verden og finne viktige steder.
- ☞ Du navigerer ved å klikke på steder på minikartet. Romskipet ditt flyr til stedet du klikker.
- ☞ Planetminikartet fungerer som minikartet i sivilisasjonsfasen.

Når du drar ut i verdensrommet, blir minikartet erstattet av et annet sett verktøy. Se *Romfiltre* på s. 58.

Komme i gang

Når du har demonstrert at du kan fly, blir du bedt om å besøke en annen planet.

1. Hvis du vil fly opp og gå i bane rundt planeten, trykker du på minustasten eller ruller med musehjulet. Bruk disse kontrollene til å zoom ut til du kan se stjernen planeten din går i bane rundt.
2. Du beveger romskipet ditt til en annen planet ved å klikke på det. Romskipet ditt flyr til den andre planeten.
3. Du går ned igjen til å fly rett over overflaten med plusstasten eller ved å rulle med musehjulet.

Imperiets identitet

Hvis du har utviklet deg fra sivilisasjonsfasen, har arten din et trekk i romfasen som er basert på hele evolusjonen og valgene du har tatt underveis. Du kan imidlertid tilpasse trekkene dine etter hvert som du lærer av andre sivilisasjoner du treffer på når du reiser rundt i galaksen. Hvis du vil ha informasjon om trekket ditt, kan du se under *Konsekvenser* på s. 10.

- ☞ Hvis du starter med romfasen fra galakseskjermen, kan du velge romskip, rådhus og art.

Romoppdrag

Romoppdragene får du av hjemmekloden din eller arter som er ute etter å forbedre forholdet til deg. På kommunikasjonsskjermen kan du godta eller avslå oppdrag. Hvis du greier å fullføre et oppdrag, kan det hende du får Sporespenn, nye verktøy og bedre forhold til dem som ga deg oppdraget. Dette leder i sin tur til flere utmerkelser til deg.

Romskipet ditt

Romskipet ditt fungerer som transportinnretning, våpen og hjem, det er alt du trenger når du utforsker kosmos. Vær forsiktig med det, så kan du reise rundt og se hele galaksen.



Flykontroller

Planetflykontroller

Når du flyr i planetens atmosfære, kan du bruke disse enkle flykontrollene for å komme deg til målet.

- ☞ Du bruker motorene på skipet ved å holde inne høyre museknapp.
- ☞ Musen og venstre museknapp brukes til verktøyene dine.

Handling	Tastatur
Fly fremover	W/Opp-pilen
Fly ned	S/Ned-pilen
Snu til venstre	A/Venstre-pilen
Snu til høyre	D/Høyre-pilen
Fly opp/ned et nivå	HOME/END
Bevegelse sidelengs til høyre	E
Bevegelse sidelengs til venstre	Q
Zoom inn på/ut fra	+/- eller musehjul eller X + Mellomrom

- ☞ Du kan bruke kombinasjoner av taster for å bevege deg i to retninger på en gang.
- ☞ Når du vil flytte kameraet i forhold til romskipet, kan du bruke kameraknappene nederst til venstre på skjermen. Se *Bevege kameraet* på s. 15.

Kontroller i verdensrommet

Når du er på solsystemskjermen eller i verdensrommet mellom stjernene flyr du romskipet ved å klikke på planeter eller solsystemer. På disse skjermene bruker du følgende kontroller til å plassere kameraet i forhold til romskipet.

Handling	Tastatur
Fly opp/ned ett nivå	HOME/END
Heve kameraet	W/Opp-pilen
Senke kameraet	S/Ned-pilen
Rotere kameraet til venstre	A/Venstre-pilen<
Rotere kameraet til høyre	D/Høyre-pilen>
Zoom inn/ut	+/- eller musehju

Stjernekart

På stjernekartet kan du bevege deg mellom solsystemer og utforske kosmos. Du kan identifisere solsystemer du er interessert i ved hjelp av romfiltrene og forflytte deg til et sted du vil dra.

Stjernekart
1 Gjeldende solsystem (sirkulært omriss)
2 Vei til oppdragsmål
3 Målplanet
4 Hjemmekloden (utmerkelsesstråle opp fra det galaktiske planet)
5 Besøkt stjerne
6 Rute du har reist
7 Romfiltre

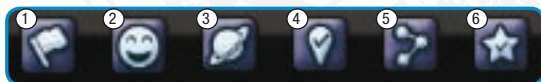


- ☞ Hvis du vil ha mer informasjon om et solsystem, beveger du musemarkøren over en planet.
- ☞ Du beveger deg til et nytt solsystem ved å klikke på det.
- ☞ Du fokuserer kameraet på hjemmekloden ved å trykke på **Backspace** på galakseskjermen.

MERK: Avhengig av romskipet ditt, kan det hende du ikke kan forflytte deg direkte til en stjerne. I så fall må du planlegge ruten i en serie hopp.

Romfiltre

På stjernekartet brukes romfiltrene nederst til venstre til å skru av og på følgende informasjon.



Romfiltre

- 1 Identifiserer stjernesystemene der du har kolonier.
- 2 Allierte- og fienderfilteret skruv av og på identifikatorer for allierte og fiender.
- 3 Imperiefilteret skruv av og på visning av de kjente imperiene i galaksen.
- 4 Du kan bruke oppdragsfilteret til å skru visningen av rutene til gjeldende oppdrag av og på.
- 5 Dette filteret viser veien du har fulgt siden du sist var innom hjemmekloden.
- 6 Identifiser solsystemer du har besøkt.

☞ Når du går i bane over planeten, blir disse verktøyene erstattet av minikartet.

Romskipverktøy

- 1 Verktøykategorier
- 2 Gjeldende verktøykategori
- 3 Tilgjengelige verktøy eller gjenstander
- 4 Klikk for å skru visning av verktøyene av og på
- 5 Tastatursnarvei (tall nederst på verktøy)
- 6 Antall ladninger (tall øverst på verktøy, hvis aktuelt)



I romskipverktøypanelet får du tilgang til alle verktøyene du trenger til å samhandle med planeter og andre romskip. Verktøyene organiseres i henhold til kategori. Hvis du vil vite mer om kategoriene, kan du sjekke Spore-guiden i spillet. Hvis du vil vite mer om et bestemt verktøy, holder du markøren over det i spillet.

MERK: Når du er i bane eller i verdensrommet mellom stjernene, er det noen av verktøyene til romskipet du ikke kan bruke.

- ☞ Du bruker et tilgjengelig verktøy ved å velge kategorien. Klikk på verktøyet du vil bruke. Så klikker du på målet på planeten.
- ☞ Hurtigtastene **1-9** er forhåndsstilordnet til verktøykategoriene lengst til venstre. Klikk på kategorien og trykk på riktig hurtigtast for å velge verktøyet. Trykk på **Ctrl + 1-9** for kategoriene på nederste rad.

Helse og energi

Når romskipet ditt er hardt skadet eller begynner å få dårlig med sporillium, navigerer du til hjemmekloden eller en annen koloni for å bli reparert eller fylle opp energi. Både å reise gjennom galaksen og å bruke verktøy koster masse energi. Åpne kommunikasjonsenheten din for å bestille reparering eller energioppladning. Hvis du blir skadet så hardt at helsen går helt ned til null, blir du øyeblikkelig transportert til en klon av skipet ditt på den nærmeste kolonien. Det er hva jeg kaller fancy teknologi!

MERK: Hvis du reiser uten energi, synker helsen, noe som kan resultere i et trist endelikt.

Besøke planeter

Hvis du vil besøke en planet i solsystemet, klikker du på den. Du kan zoome inn på en planet og fly rundt den for å sjekke ut om det er noen tegn til sivilisert liv.

Hvis du vil vite mer om å skanne planeter og om lasterommet (inkludert å bortføre og transportere ting), kan du sjekke Spore-guiden i spillet.

Når du forlater planetens bane, blir du plassert mellom planetene i solsystemet.

Solsystemskjermen

- 1 Hjemmekloden — dra tilbake hit for å få nyheter om hjemmekloden, ta på deg oppdrag, reparere romskipet eller fylle opp energi.
- 2 Sola
- 3 Du kan ikke besøke gassgjemper
- 4 Planet du har siktet deg inn på
- 5 Baneringe



Når du flyr over overflaten på planeten, kan du bruke romskipets verktøy til å lære mer, ta prøver, terraforme og eliminere trusler. Se *Romskipverktøy* på s. 58.

- ☞ Hvis du vil vite mer om en planet, beveger du markøren over den.
- ☞ Du penetrerer atmosfæren med plussknappen eller ved å rulle med musehjulet.
- ☞ Du forlater solsystemet ved å trykke på minusknappen eller rulle med musehjulet.

Kolonisere en planet

Hvis du skal bli den dominante arten, må du bygge opp et nettverk med kolonier som strekker seg over hele galaksen. Kolonier har følgende funksjoner:

Generere inntekt

Kolonier kan være bra krydderkilder. Krydder gjøres om til Sporespenn du kan bruke på å bygge ut imperiet ditt.

Reparere og lade opp

Du kan reparere det ødelagte romskipet ditt og fylle opp energien i kolonier du kontrollerer.

Kolonifremkomstmidler

Etter hvert som imperiet ditt sprer seg over hele galaksen, kan du ta kontroll over flere fremkomstmidler. Når du forbedrer og utvikler koloniene dine, produserer kolonifremkomstmidlene dine automatisk. De er en god indikator på hvor bra det går med koloniene dine.

Når du ser etter planeter for kolonisering, bør du sikte deg inn mot planeter som har strategisk plassering og gode krydderressurser. De bør også være beboelige uten at du må bruke masse Sporespenn på terraforming.

Hvis du vil vite mer om hvordan du etablerer en koloni, terraformer planeter og matnettet, kan du sjekke avsnittet om romfasen i Spore-guiden i spillet.

Rommkommunikasjon

I romfasen må du fly inn i en planets atmosfære for å kommunisere med den intelligente arten som bor på planeten.

Når du kommuniserer med en koloni fra ditt eget imperium, kan du reparere skipet ditt eller lade batteriene fra kommunikasjonsskjermen. Du kan også kjøpe varer fra kolonien.

Innkommende signaler

Av og til kan du motta innkommende signaler fra kolonier langt borte eller andre fremmede arter. Disse er alltid enveiskommunikasjon, det er vanligvis opptak, ikke direkte.

Du får innkommende signaler når du reiser rundt i verdensrommet. De inneholder vanligvis først en hendelseslogg. Klikk på hendelsesloggen når du er i verdensrommet mellom stjernene for å peke skipet mot stjernen som er i systemet som sender meldingen. Det kommer et kommunikasjonsikon over stjernen til planeten som prøver å kontakte deg. Klikk på stjernen for å svare på signalet.

Forhold

Det er viktig å opprettholde forholdet til andre imperier for å sørge for balanse i galaksen. Du kan forbedre forholdet til andre imperier ved å utføre oppdrag for dem, gi dem gaver, etablere ambassader på planetene deres, hjelpe dem etter katastrofer eller skyte på dem med lykkestrålen. Disse handlingene bedrer sjansene for allianser.

Forhold blir dårligere når du gjør handlinger som kan regnes som fiendtlige (som å aktivt angripe en koloni). Hvis du allerede har et fiendtlig forhold til et imperium, vil angrep gjøre forholdet enda verre. Hvis du er i krig, kan koloniene dine og hjemmekloden bli angrepet når som helst.

Strategier

I romfasen kan du velge å følge militær strategi (erobrer), økonomisk strategi (handelsmann), imperiestrategi (nybygger) eller artefaktjegerstrategi (utforsker) i samhandlinger med andre imperier. Målet er uansett det samme, erobre dem for å øke innflytelsen til ditt eget imperium. Selv om imperiet ditt kan ha mer suksess ved å følge strategien du har som spesialitet, kan du få muligheter der det lønner seg å blande strategier for å få bedre resultater. Hvis du vil ha mer informasjon om grunnleggende strategier, kan du se under *Byspesialitet* på s. 54.

Grox

Pass deg for Grox. De skjønner ikke forhold.

Kamp

I løpet av eventyrene dine, kan du komme ut for voldelig motstand mot det galaktiske felttoget ditt. Da må du forsvare deg.

I løpet av kampene kan du måtte administrere angrep og forsvar mot hele flåter av fiendens romskip. Du må følge med på helse- og energimålerne mens du slåss, i tillegg til hvor mye du har av de tilgjengelige våpnene.

Hvis du vil vite mer om å kjempe mot romskip og kalle opp allierte, kan du sjekke Spore-guiden i spillet.

Militær erobring

Hver gang en koloni i et solsystem overgir seg, fylles systemovertakelsesmåleren. Tving alle koloniene i solsystemet til å overgi seg, så er systemet ditt!

☞ Planeter som er bebodd av fienden vises i systemovertakelsesmåleren øverst på skjermen.

Når det forsvarende systemet er klare til å overgi seg, kommer det en EROBRE SYSTEM-knapp frem i systemovertakelsespanelet. Klikk på knappen for å starte kommunikasjon med fienden. Nå kan du velge å godta kapitulasjonen. Da tar du over hele systemet og alle koloniene som er igjen på planetene. Hvis ikke du er i det nådige hjørnet, avslår du tilbudet og spyler dem bort fra planeten med laser.

Reparasjoner

Hvis du vil reparere et skadd romskip, flyr du til en koloni på en vennligsinnet planet og åpner kommunikasjonsskjermen for å få frem alternativene for reparasjoner og opplading av energi.

☞ Du kan også komme til å finne megareparasjonspakker og andre nyttige verktøy mens du utforsker. Disse verktøyene befinner seg på hovedfliken i romskipverktøyene (s. 58)

Handel

Du må handle med dine egne kolonier i tillegg til fremmede arter for å holde liv i romprogrammet. Etabler handelsruter med fremmede arter (hvis du har et bra forhold til dem) for å transportere krydder mellom solsystemene. Når du opprettholder handelsruter, fortsetter forholdet til arten å bli bedre.

Hvis du vil vite mer om handel, oppretting av handelsruter og å kjøpe solsystemer, kan du sjekke Spore-guiden i spillet.

Samleobjekter

Forskjellige steder i galaksen finnes det artefakter som er ekstremt sjeldne og verdifulle. Noen oppdrag krever at du finner bestemte artefakter. Andre ganger kan du finne noe tilfeldig mens du utforsker en planet. Alle samleobjektene kan selges for en pen sum. Noen kan plasseres i koloniene dine som dekorasjoner.

- ☞ Noen samleobjekter er en del av en serie. Hvis du finner alle i serien, kan du få en ekstra utmerkelse og ekstra kompensasjon for å ha hele samlingen.

Krydder

Krydder er den mest ettertraktete ressursen i galaksen. Det driver byer, kolonier, fremkomstmidler og skip. Det er ansvarlig for å gjøre fattige imperier rike, det gjør folk korrupte og setter i gang intergalaktiske kriger. De fleste gjør hva som helst for å få tak i det, og er villige til å betale store summer til dem som har det.

Krydder finnes i en rekke farger, noen er mer sjeldne enn andre. Hver planet produserer en bestemt krydderfarge, og noen solsystemer har mer krydder enn andre.

sporepedia

I Sporepedia har du tilgang til alt du har laget og du kan se på det andre *Spore*-spillere over hele verden har laget. Alle skapninger i Sporepedia er tilgjengelige for bruk i spillet. Når du lager en ny skapning og kobler deg til nettet, blir skapningen din automatisk lastet opp til Mitt skaperverk-siden din.

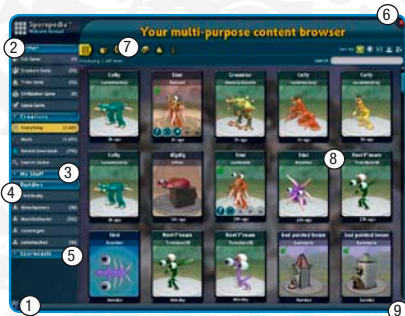
MERK: Hvis ikke du oppretter en konto og en innlogging på Sporepedia, får du ikke tilgang til nettinnholdet. Du kan spille med innhold som er installert sammen med spillet på maskinen din og alt du har laget selv.

- ☞ Du kan ha flere Spore-kontoer for hver installasjon av spillet.



Sporepedia

- 1 Åpne Spore-guiden
- 2 Skaperverkressurser (hva som vises i browser-vinduet)
- 3 Spore-greiene dine og fellesskapsressurser
- 4 Kompisene dine
- 5 Sporecaster (s. 65)
- 6 Lukk Sporepedia
- 7 Filtre
- 8 Browser-vindu
- 9 Bla til innhold utenfor skjermen



☞ Du åpner Sporepedia med **B**. Du kan også klikke på Sporepedia-ikonet nederst til venstre på galakseskjermen eller i et av spillvindue..

I navigasjonsraden til venstre kan du sjekke alt som er laget i *Spore*, utforske *Spore*-nettfellesskapet og få tilgang til Spore-katalogen, der du får vite mer om de nyeste Spore-spillene. Se *Spore-katalogen* på s. 65.

☞ Du kan få med deg det nyeste som skjer i *Spores* verden på nettet på Min Spore-siden din (s. 64)

Alt som lages i spillet er tilgjengelig i Maxis' Sporecast. Denne Sporecasten oppdateres på jevnlig basis. Du kan sjekke den ut ved å klikke på MAXIS under Skaperverk.

☞ Du kan gruppere det du har laget i *Spore* sammen til en Sporecast som nettkompisene dine kan abonnere på.

Du kan også konfigurere Min Spore-siden din, der du kan sjekke over og publisere kommentarer om det du har laget, bli med i ting som skjer på nettet og få med deg siste nytt om *Spore*.

Finne ting i Sporepedia

I Sporepedia kan du finne ting ved å se under Skaperverk eller ved å lete i publiserte Sporecaster du kan abonnere på.

Hold markøren over noe du vil vite mer om. Hvis du vil ha mer informasjon eller modifisere det du har markert, klikker du på informasjonen som kommer frem når du holder markøren over.

Mitt spill

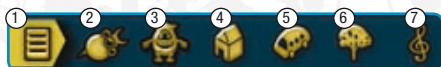
Under Mitt spill-fliken i den venstre navigasjonsrekken kan du se alt du har truffet på i hver fase av spillet.

Filtrering

Øverst på skjermen kan du se en liste over ikoner som filtrer Sporepedia-innhold etter type skaperverk. Hvis du vil vise frem tilgjengelige elementer av en bestemt type, klikker du på et av følgende ikoner:

Filterikoner

1	Alt
2	Celle
3	Skapning
4	Bygning
5	Fremkomstmiddel
6	Flora
7	Musikk

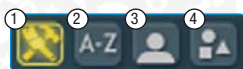



Sortering

Skaperverket som vises kan sorteres ved å bruke verktøyene øverst til høyre.

Ikoner

1	Sorter etter publiseringstidspunkt.
2	Sorter etter navn på skaperverk.
3	Sorter etter skaper.
4	Sorter etter type skapning. (Kun tilgjengelig når du velger Alt.)



Følgende ikon lar deg sortere etter om du har publisert skaperverket ditt til **www.spore.com** og vises kun når du ser på Mitt skaperverk: 

Søke

Du kan bruke søkeraden for å se etter bestemt innhold på nettet. Når du skriver inn et søkeord, undersøker du skapningens navn, skaper og stikkord.

MERK: Resultatene som vises filtreres umiddelbart etter innholdet i søkeraden til enhver tid. Hvis du for eksempel skriver inn "ant" i søkeraden, får du "ant" og "antilope" tilbake men ikke "fant".

Spore-nettfellesskapet

Knutepunktet for alle koblingene dine til Spore-fellesskapet på netter er Min Spore-siden din. Du åpner denne ved å klikke på MIN SPORE-SIDE nederst til venstre på navigasjonsraden.

🌀 Du kan også besøke Spore-katalogen.

Min Spore-side

På Min Spore-siden, kan du se over gjeldende statistikk, inkludert hva du har i det totale skaperverket ditt, Sporecaster du har laget og antallet Sporecaster du har abonnert på. I tillegg kan du følge med på det som skjer i nettfellesskapet og planlegge hendelser i fremtiden.

🌀 Du kan velge eller laste op et bilde du kan bruke som avatar. Hvis du vil vite mer, kan du gå inn på **www.spore.com**.

Spore-katalog

I Spore-katalogen kan du få det siste nye innholdet i *Spore*, inkludert nye ting og funksjoner.

🌀 Du sjekker innholdet som ikke er på skjermen ved å bruke rullefeltene.

Prestasjoner

Sjekk de forskjellige milepælene du har opparbeidet deg i løpet av *Spore*.

Kompiser

Ved hjelp av Sporepedia, kan du finne og koble deg til nettkompiser og abonnere på Sporecastene deres. Når du abonnerer på en Sporecast, er det mer sannsynlig at skapningene i Sporecasten dukker opp i spillet ditt.

Hvis du vil ha mer informasjon om å finne en kompiss, kan du se under Deling i Spore-guiden i spillet.

Sporecaster

En Sporecast er en samling spillelementer Maxis, du eller en annen spiller har samlet til *Spore*-universet. Du kan lage samlinger som har bestemte visuelle temaer eller funksjoner, eller ting du har funnet i spillet.

🌀 Hvis du abonnerer på en Sporecast har du større sjanse for at innholde ender opp i spillet ditt.

MERK: Du abonnerer automatisk på Sporecasten fra Maxis. Sporecast inneholder alt som er laget og oppdatert av Maxis.

ytelsestips

Problemer med å kjøre spillet

🌀 Sørg for at du møter minimum systemkrav for dette spillet og at du har de siste driverne for grafikkort og lydkort installert:

Grafikkort fra NVIDIA: Gå til www.nvidia.com for å finne og laste ned drivere.

Grafikkort fra ATI: Gå til www.ati.amd.com for å finne og laste ned drivere.

🌀 Hvis du er PC-bruker og kjører diskversjonen av spillet, kan du prøve å gjeninstallere DirectX fra disken. Denne finnes vanligvis i DirectX-mappen i roten av disken. Hvis du har tilgang til Internett kan du gå til www.microsoft.com og laste ned siste versjon av DirectX.

Generell feilsøking

- ☞ Hvis du er PC-bruker og har diskversjonen av dette spillet og Autokjør-skjermen ikke dukker opp automatisk for installasjon/spill, kan du høyreklikke diskdrevikonet under Min datamaskin og velge Autokjør.
- ☞ Hvis spillet kjører tregt kan du prøve å redusere kvaliteten på noen av grafikk- og lydinnstillingene i spillets innstillinger-meny. Ved å redusere skjermresolusjonen kan du også oppnå bedre ytelse.
- ☞ For optimal ytelse når du spiller bør du også stenge andre bakgrunnsoppgaver (untatt EADM-programmet om du bruker det).

Problemer med Internett ytelse

For å unngå dårlig ytelse under spill over Internett bør du sørge for å stenge fildeling, streaming av lyd eller chatteprogrammer før du kjører spillet. Disse programmene kan ta opp båndbredden din slik at du opplever forsinkelser eller andre uønskede effekter. Hvis du prøver å spille over en Internettilkobling tilknyttet et firma må du kontakte nettverksadministratoren din.

kundestøtte – vi vil hjelpe deg!

Spillet inneholder en teknisk brukerstøttefil som kan være til hjelp når du skal løse eventuelle problemer. Denne gir deg løsningsforslag på de vanligste problemene som kan inntreffe når du spiller. Hvis du allerede har installert spillet, klikker du på START-knappen i Windows og finner spillet ved å klikke på **Programmer>** (eller **Alle programmer>**) **Electronic Arts>** (eller **EA GAMES>**). Den tekniske brukerstøttefilen finner du i samme mappe som spillet. Les gjennom denne filen før du kontakter kundestøtte hos EA. Hvis ikke du har installert spillet ennå, følger du disse instruksjonene:

Kjøre teknisk brukerstøttefil (uten at spillet er installert):

1. Sett inn spilldisken i stasjonen.
2. Klikk på START og velg **Kjør...**
3. I dialogboksen som kommer frem, skriver du **D:\Support\European Help Files\EA_Help_Select.htm** og velger OK (bytt til korrekt bokstav hvis ikke stasjonen din har bokstaven 'D:').

Hvis du vil sjekke om maskinen din tilfredsstiller minimumskravene som beskrives på emballasjen til spillet, kan du bruke verktøyet **dxdiag** for å få en oversikt over spesifikasjonene til systemet og få en detaljert rapport om dette. Denne rapporten kan være til hjelp for kundestøtte hos EA for å finne en raskere løsning på problemene.

Få tak i systeminformasjon:

1. Velg START, klikk **Kjør...** og skriv **dxdiag** i dialogboksen. Klikk OK.
2. Klikk **SAVE ALL INFORMATION...** for å lagre en kopi av rapporten du kan skrive ut. Ha denne rapporten tilgjengelig når du kontakter kundestøtte hos EA.

Ved hjelp av denne informasjonen bør du greie å konfigurere datamaskinen riktig. Har du fortsatt problemer, kan du ringe Electronic Arts' kundetjeneste på telefon 800 13 897 mandag til fredag mellom kl 13.00 og 17.00.

Før du ringer kundetjenesten, bør du sjekke hjelpefilen som følger med all programvare fra Electronic Arts. Du får tilgang til filen fra verktøylinjen i Windows® 95/98/ME. Ettersom filen gir svar på de vanligste problemene, kan du muligens raskt finne ut hva akkurat *ditt* problem skyldes.

Slik når du oss på Internet:

www.eanorge.no

E-post: **support-norge@europe.ea.com**

MERK: Kundestøtte kan ikke bidra med hint og tips om selve spillet.

MERK: Hvis du har kjøpt spillet via EA Store, kan du lese lisensavtalen for sluttbruker på http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/en_US/eula.pdf.

garanti

MERK: De følgende garantier gjelder bare for produkter som selges i butikk. Disse garantiene gjelder ikke for produkter som selges online via EA Store.

Begrenset garanti

Electronic Arts garanterer den opprinnelige kjøperen av denne programvaren at opptaksmediet programvaren er lagret på er fritt for skader i materialer og utførelse i 90 dager etter kjøpsdato. I løpet av denne perioden vil defekte opptaksmedier erstattes hvis originalproduktet sendes til Electronic Arts på adressen nedenfor, sammen med et datert kjøpsbevis, en beskrivelse av skaden, det ødelagte mediet og adressen din. Denne garantien kommer i tillegg til rettigheter regulert av loven, og påvirker ikke loven på noen måte. Denne garantien gjelder ikke selve programvaren, som tilbys som den er. Den gjelder heller ikke opptaksmedier som har vært utsatt for misbruk, skade eller overdreven bruk.

Erstatning etter garantiens utløp

Electronic Arts vil erstatte medier som er ødelagt av brukeren forutsatt at produktet finnes på lager, og at originalmediet returneres. Husk å legge ved en fullstendig beskrivelse av problemet, navn, adresse og eventuelt et telefonnummer der vi kan nå deg på dagtid. Ring oss på telefon 800 13 897 mandag til fredag, mellom kl 13.00 til 17.00. Slik når du oss på Internett: <http://www.eanorge.no>
E-post: **support-norge@europe.ea.com**

Electronic Arts fraskriver seg alt erstatningsansvar hvis produktet er kjøpt brukt og forbrukeren ikke er den første brukeren av produktet.

Emballasjeillustrasjon: Cinco Design

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA-logoen, Maxis og SPORE er varemerker eller registrerte varmerker for Electronic Arts Inc. i USA og/eller andre land. Med enerett. RenderWare er et varemerke eller et registrert varemerke for Criterion Software Ltd. Deler av denne programvaren er Copyright 1998-2008 Criterion Software Ltd. og lisensstilbydere. Alle andre varemerker tilhører sine respektive eiere. Dette produktet inkluderer programvare utviklet av OpenSSL Project for bruk i OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>). Dette produktet inneholder også programvare skrevet av Eric Young (ey@cryptsoft.com). Sjekk lisensfilen for SPORE OpenSSL for å få mer info om opphavsrett, betingelser og vilkår for bruk og ansvarsfraskrivelser.

Macintosh-konvertering av TransGaming Inc.

Dette spillet bruker Cider™ Technology fra TransGaming Inc. Cider er Copyright © 2000-2007 TransGaming Inc.

Cider C/C++ kjørskomponenter (msvcrt.dll, msvc71.dll, and msvcp71.dll) inkluderer deler av Visual C++ 6.0 kjørskomponenter og deler av Dinkum Compleat C/C++ Libraries. Visual C++ 6.0 kjørskomponenter er Copyright © 1999 Microsoft Corp. Dinkumware-komponenter er Copyright © 1989-2006 av P.J. Plauger og Dinkumware Ltd.

Cider MFC & ATL-komponenter (MFC42.dll, MFC71.dll) inkluderer Visual C++ 6.0 MFC & ATL-komponentene. Visual C++ 6.0 MFC & ATL-komponenter er Copyright © 1992-1999 Microsoft Corp.

Cider inkluderer libpng, Copyright © 1995-2004 forfatterne for libpng-prosjektet (se <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt> for en komplett liste).

Denne programvaren er delvis basert på arbeidet til Independent JPEG-gruppen. Cider inkluderer libjpeg, copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane.

Cider bruker NVIDIAs Cg Toolkit, Copyright © 2002-2006, NVIDIA Corporation.

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

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

iniParser Portions Copyright © 2000 av Nicolas Devillard.

The Cider libquartz.dylib-komponenter inkluderer deler av ffmpeg, Copyright © 2000-2006 Fabrice Bellard, et al.

Deler av Cider er Copyright © 2002-2006 forfatterne for ReWind-prosjektet (se <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind> for en komplett liste).

Deler av Cider er Copyright © 1993-2006 forfatterne for Wine-prosjektet (se <http://source.winehq.org/source/AUTHORS> for en komplett liste).

Cider og relaterte komponenter distribueres under vilkårene til Cider Technology License og andre lisenser, inkludert GNU LGPL.

Lisensdetaljer er tilgjengelig i lisensavtalen for sluttbrukere på disken. Kildekode til LGPL-lisensierte komponenter finnes tilgjengelig via CVS på: <http://transgaming.org/cvs/>

MXHO16O5658MT