

SPORE™



Ostrzeżenie przed epilepsją (padaczką)

Prosimy przeczytać przed uruchomieniem gry lub pozwoleniem dziecku na jej uruchomienie.

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku padaczkowego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie niektórych gier komputerowych. Takie przypadłości mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie rozpoznano padaczki, lub które nigdy wcześniej nie doznały ataków padaczkowych. Jeżeli u użytkownika (lub kogoś z jego rodziny) wystąpiły kiedykolwiek objawy padaczki (ataki padaczkowe lub nagłe utraty przytomności) spowodowane migotaniem światła, przed rozpoczęciem gry należy zasięgnąć porady lekarza.

Zaleca się, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Gdyby u użytkownika lub jego dziecka wystąpiły podczas gry którekolwiek z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, skurcze mięśni oczu lub innych mięśni, utrata przytomności, zaburzenia błędnika, jakiegokolwiek mimowolne odruchy lub drgawki, należy NATYCHMIAST przerwać grę i skonsultować się z lekarzem.

W czasie gry należy zachować następujące środki ostrożności

- ☞ Nie siadaj zbyt blisko ekranu. Usiądź w takiej odległości, na jaką pozwala długość kabli.
- ☞ O ile to możliwe, graj na niezbyt dużym ekranie.
- ☞ Staraj się nie grać, jeśli odczuwasz zmęczenie lub senność.
- ☞ Upewnij się, że pomieszczenie, w którym grasz, jest dobrze oświetlone.
- ☞ Odpoczywaj co najmniej 10 do 15 minut na każdą godzinę gry.

Instalacja gry

UWAGA: Informacje na temat wymagań systemowych można znaleźć w witrynie www.spore.com/systemrequirements.html.

UWAGA: jeśli wcześniej zainstalowano samodzielny program „SPORE™: Fabryka stworów”, należy go dezinstalować przed przystąpieniem do instalacji pełnej wersji gry SPORE™. Wszystkie stwory zostaną zachowane w folderze **Moje Dokumenty** (lub **Dokumenty** w przypadku systemów Windows Vista™) \ **Moje dzieła SPORE** \ Stwory.

Instalacja na komputerze PC (wersja płytowa):

Aby zainstalować grę, umieść płytę w napędzie i postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie.

Kiedy gra zostanie zainstalowana, możesz ją uruchomić, wyszukując ją za pomocą menu **START**.

W Windows Vista™ należy wybrać menu **Start > Gry**, a w starszych wersjach Windows™ menu **Start > Programy** (lub **Wszystkie programy**).

Instalacja na komputerze PC (gra zakupione przez EA Store):

UWAGA: Jeśli chcesz uzyskać więcej informacji na temat zakupu wersji cyfrowej gry EA, odwiedź stronę: www.eastore.pl i kliknij odnośnik do Centrum Pomocy.

Po pobraniu gry przez program EA Download Manager pojawi się ikona instalacji. Kliknij ją i postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie.

Gdy proces instalacji zakończy się, uruchom grę bezpośrednio z programu EA Download Manager.

UWAGA: Jeśli po zakupieniu gry chcesz ją zainstalować na innym komputerze, najpierw pobierz i zainstaluj na nim program EA Download Manager, a następnie uruchom aplikację i zaloguj się na swoje konto EA. Wybierz tytuł gry na wyświetlonej liście i kliknij przycisk Start, aby pobrać grę.

Aktualizacje SPORE

Użytkownicy komputerów PC będą mieć co pewien czas możliwość zaktualizowania swojej gry w celu usunięcia błędów, poprawienia rozgrywki itp. Jeśli chcesz otrzymywać automatyczne komunikaty o aktualizacjach dostępnych dla Twojej gry, najpierw musisz zainstalować program EA Download Manager (EADM). Możesz to zrobić podczas procesu instalacji gry SPORE™, albo w dowolnym innym momencie, instalując program EADM pobrany ze strony www.eastore.ea.com.

Program EADM wymaga rejestracji w Internecie. Można tego dokonać z uruchomionej gry.

Uruchamianie gry

Zalecamy zarejestrowanie gry SPORE™ przy jej pierwszym uruchomieniu. Rejestracja upoważnia Cię do publikowania w Internecie elementów gry SPORE™ stworzonych przez Ciebie, pobierania elementów stworzonych przez innych graczy, aktualizacji, nowych elementów udostępnionych przez twórców gry i korzystania z wielu innych opcji.

DO GRY NIEZBĘDNE JEST POŁĄCZENIE Z INTERNETEM, AUTORYZACJA DOSTĘPU DO USŁUG SIECIOWYCH ORAZ POTWIERDZENIE WARUNKÓW UMOWY UŻYTKOWNIKA. ABY UZYSKAĆ DOSTĘP DO FUNKCJI SIECIOWYCH GRY, MUSISZ ZAREJESTROWAĆ TĘ GRĘ Z UŻYCIEM ZAŁĄCZONEGO KODU REJSTRACYJNEGO. DANY EGZEMPLARZ GRY MOŻE ZOSTAĆ ZAREJESTROWANY PRZEZ TYLKO JEDNEGO UŻYTKOWNIKA.

REGULAMIN EA ORAZ AKTUALIZACJE MOŻNA ZNALEZĆ NA STRONIE WWW.EA.PL. ABY ZAREJESTROWAĆ SIĘ W SIECI, MUSISZ MIEĆ SKOŃCZONE 16 LAT.

EA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ZAPRZESTANIA ŚWIADCZENIA USŁUG SIECIOWYCH DO NINIEJSZEJ GRY Z 30-DNIOWYM WYPowiedzeniem opublikowanym na stronie WWW.EA.PL.

Rozpoczęcie gry SPORE™, jeśli płyta znajduje się w napędzie:

1. Zamknij wszystkie uruchomione programy i zakończ wszystkie zadania działające w tle (więcej informacji na ten temat zawiera sekcja *Problemy z wydajnością podczas gry w Internecie* na str. 66).
2. **Komputery PC:** w Windows Vista™ należy wybrać menu **Start > Gry**, a w starszych wersjach Windows™ menu **Start > Programy** (lub **Wszystkie programy**).

UWAGA: w klasycznym menu Start Windows Vista™ gry znajdują się w **Start > Programy > Gry > Eksplorator gier**.

3. Na ekranie rejestracji możesz zalogować się na istniejące konto ea.com lub założyć nowe konto. Następnie możesz wpisać swój pseudonim SPORE™.

UWAGA: podanie nazwy konta i hasła jest niezbędne do uzyskania dostępu do treści udostępnianych w Internecie.

4. Zostanie wyświetlony ekran galaktyki (patrz str. 6). Aby rozpocząć nową grę, kliknij planetę (możesz również kliknąć TWÓRZ, aby przejść do jednej z fabryk gry SPORE™).
5. Wybierz układ gwiazdny, w którym chcesz rozpocząć grę (i znajdującą się w nim planetę macierzystą Twojego nowego gatunku).
6. Przy pierwszym uruchomieniu gry zaczniesz od fazy komórki. W kolejnych grach będziesz mieć możliwość rozpoczęcia gry od dowolnej fazy, do której udało Ci się dotrzeć w dowolnej innej rozgrywce.

1	Komórka
2	Stwór
3	Plemię
4	Cywilizacja
5	Kosmos

7. Wybierz poziom trudności, następnie wpisz nazwę swojego plemienia, cywilizacji czy planety, po czym kliknij przycisk ze strzałką w prawo.

Więcej informacji znajdziesz w sekcji *Twoja podróż przez ewolucję* na str. 7.

8. Zobaczysz film wprowadzający, po którym rozpocznie się Twoja przygoda z grą SPORE™!



Spis treści

2	INSTALACJA GRY
3	URUCHAMIANIE GRY
6	STEROWANIE OGÓLNE
6	WITAJ W <i>SPORE™</i>
13	USTAWIENIA
14	POZWÓL SOBIE NA TWÓRCZY SZAŁ
14	FABRYKI SPORE
32	PLANIŚCI
36	FAZA KOMÓRKI
39	FAZA STWORA
44	FAZA PLEMENIA
49	FAZA CYWILIZACJI
54	FAZA KOSMOSU
62	SPORPEDIA
65	PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI
66	CENTRUM POMOCY
67	GWARANCJA

Zarejestruj się w EA, aby być na bieżąco!

Załącz konto użytkownika EA i zarejestruj tę grę, aby otrzymać darmowe kody i odpowiedzi od EA. Trwa to krótko i wymaga niewielkiego wysiłku!

Możesz dokonać rejestracji w trakcie instalacji bądź poprzez odnośnik rejestracji elektronicznej, który znajdziesz w menu gry wywoływanym poprzez przycisk START systemu Windows. Możesz także odwiedzić naszą stronę pod adresem www.gamereg.ea.com i tam dokonać rejestracji.

UWAGA: Podczas rejestracji gry na koncie użytkownika EA jej numer seryjny zostanie zapisany w dokładnych informacjach o koncie w zakładce „Moje konto”, aby można go było w razie potrzeby łatwo znaleźć.

www.spore.com

SPÖRE™



Sterowanie ogólne

Czynność	Sterowanie
Ruch do przodu/do tyłu/w lewo/w prawo	W/S/A/D lub klawisze ze strzałkami
Pauza	P lub ~
Omini wstawkę filmową/Menu ustawień	ESC
Zrób zrzut z ekranu	C
Włącz/wyłącz nagrywanie filmu	V
Włącz/wyłącz „Przewodnik SPORE”	H
Włącz/wyłącz Historię	T
Włącz/wyłącz Sporpedię	B
Otwórz „Moja kolekcja” (faza komórki)/ Otwórz dziennik misji (od fazy plemienia do kosmosu)	L
Zapisanie gry	CTRL + S

UWAGA: Pełna lista skrótów klawiszowych podana jest na stronie www.spore.com.

Witaj w SPORE™

SPORE to Twój własny, osobisty wszechświat. W tym wszechświecie możesz tworzyć i ewoluować życie, zakładać plemiona, budować cywilizacje, a nawet kształtować całe światy.

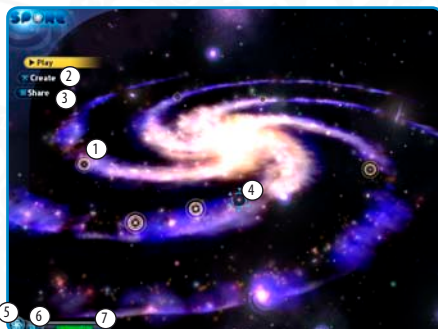
Gra SPORE składa się z pięciu faz, z których każda odpowiada pewnemu stadium ewolucji: komórka, stwór, plemię, cywilizacja oraz kosmos. Każda faza wprowadza nowe wyzwania i cele.

Rozpoczynasz życie jako drobniotka komórka, a następnie przechodzisz przez kolejne fazy swojej podróży, aby stać się galaktycznym bogiem. Gdy w czasie gry przejdiesz do następnej fazy, faza ta stanie się dostępna w następnych rozgrywkach.

W grze SPORE masz także do swojej dyspozycji różne narzędzia twórcze. Dostęp do tych narzędzi uzyskasz za pomocą przycisku „Twórz” na ekranie galaktyki. W tych narzędziach możesz stworzyć dowolny element swojego wszechświata: stwory, pojazdy, budynki, a nawet statki kosmiczne. Zapisane dzieła są przechowywane w Sporpedii i stają się dostępne podczas gry w dowolnej fazie.

Ekran galaktyki

- 1 Uruchoom nową grę
- 2 Fabryka SPORE
- 3 Otwórz Sporpedię
- 4 Wczytaj zapisaną grę
- 5 Przejrzyj opcje
- 6 Otwórz Sporpedię
- 7 Załoguj się lub wyloguj



Na ekranie galaktyki możesz rozpocząć nową grę albo otworzyć jedną z fabryk *SPORE*, aby tworzyć elementy, które będą wykorzystywane przez grę do zapewnienia ekosystemów planet, tworzenia zamieszkujących je cywilizacji itd.

🌀 Aby przejść bezpośrednio do fabryk *SPORE*, kliknij przycisk „Twórz”. Wybierz fabrykę *SPORE*, którą chcesz otworzyć. Więcej informacji uzyskasz w sekcji *Fabryki SPORE* na str. 14.

Tvoja podróż przez ewolucję

Swoją wielką wyprawę przez życie rozpoczynasz, podróżując na gapę w ogonie komety. W ten sposób docierasz na świeżo nazwaną przez siebie planetę. Na szczęście warunki panujące na planecie są wprost idealne, aby rozpoczęła się eksplozja życia w pramorzu. Niestety dla Ciebie ta eksplozja oznacza także zaciętą rywalizację o to, który gatunek będzie rządził w wodzie.

Do tego ta mordercza rywalizacja nie skończy się, gdy wydostaniesz się na ląd! W ciągu wszystkich pięciu faz gry *SPORE* toczy się walka o przetrwanie najlepiej dostosowanych, gdzie Twój gatunek musi zawsze wyprzedzać inne przynajmniej o jeden krok — jedno narzędzie, jedną broń itp. To od Ciebie zależy, czy Twój stwór będzie miły, czy agresywny na drodze swojego rozwoju i ewolucji. Czy Twoja prosta ameba zdobędzie władzę nad galaktyką?

🌀 Więcej informacji na temat początków gry w fazie komórki oraz postępów w pozostałych fazach znajdziesz w sekcji *Uruchamianie gry* na str. 3.

UWAGA: Po ukończeniu danej fazy, możesz rozpocząć nową grę w tej fazie.

Zapisywanie

Grę możesz zapisywać tylko, gdy aktualnie grasz w fazie stwora, plemienia, cywilizacji lub kosmosu.

- ☞ Aby zapisać grę, kliknij przycisk „Opcje”. Następnie kliknij ikonę dyskietki. Gra zostanie zapisana.

UWAGA: w fazie kosmosu możesz zapisać grę tylko w widokach układu gwiazdnego i przestrzeni międzygwiazdnej. W widoku planety funkcja zapisu jest wyłączona.

Wczytywanie

Zapisane gry możesz wczytywać na ekranie galaktyki.

- ☞ Aby wczytać zapisaną grę, kliknij błękitną planetę (Twój macierzysty świat) na ekranie galaktyki. Gra zostanie wczytana.

Śledzenie postępów

W każdej fazie pojawiają się różne cele lub misje, osiąganie lub wykonywanie których pomoże Ci ukończyć daną fazę. W trakcie danej fazy możesz obserwować swoje postępy w wypełnianiu poszczególnych misji w celu ukończenia tej fazy.

Pasek postępu

- | | |
|---|---|
| 1 | Dotychczasowy postęp |
| 2 | Punkt przełomowy |
| 3 | Wypełnij pasek postępu, aby dokonać postępu |



Na dole ekranu widoczny jest pasek postępu, dzięki któremu możesz śledzić swój rozwój w każdej fazie. Pasek postępu wypełnia się, gdy zdobywasz pewne obiekty lub osiągasz kolejne punkty przełomowe fazy. Po całkowitym wypełnieniu paska możesz wykonać kolejny krok w ewolucji swojego stwora i przejść do następnej fazy.

- ☞ W każdej fazie pasek postępu wypełnia się dzięki pomyślnemu wykonywaniu różnego rodzaju zadań, takich jak podbicie sąsiedniego plemienia czy zaprzyjaźnienie się z innym gatunkiem.

Karty minicelów

W lewym górnym rogu ekranu gry widoczne są karty minicelów, które możesz przeglądać. Te karty pokazują, jak Ci idzie na drodze do osiągnięcia wskazanego celu.

- ☞ Aby przejrzeć dziennik misji, w którym zapisywane są wszystkie Twoje cele i zadania, naciśnij klawisz L, albo kliknij przycisk „Moja kolekcja”, a następnie zakładkę „Dziennik misji”.

Moja kolekcja

W oknie „Moja kolekcja” możesz przeglądać różne informacje dotyczące rozgrywanej aktualnie fazy:

- ☞ W fazie komórki okno pokazuje wszystkie zebrane elementy.
- ☞ W fazie stwora okno pokazuje Twoje misje oraz wszystkie zebrane elementy.
- ☞ W fazie plemienia okno pokazuje Twoje misje oraz wszystkie zebrane narzędzia i dodatki.
- ☞ W fazie cywilizacji okno pokazuje tylko Twoje misje.
- ☞ W fazie kosmosu okno pokazuje misje oraz odznaki, zebrane rzadkie obiekty i narzędzia.

UWAGA: niektóre zakładki okna mogą być niedostępne w danej fazie gry.

- ☞ Aby zamknąć okno „Moja kolekcja”, kliknij ikonę X w prawym górnym rogu.

Dziennik misji

W dzienniku misji znajdziesz szczegółowe informacje na temat wszystkich aktualnie otwartych celów i misji. Możesz także przeglądać swoją chwalebłą historię misji i podbojów.

🌀 Aby usunąć misję w fazie kosmosu, wybierz ją na liście i kliknij ikonę kosza na śmieci.

Odnaki

Pod zakładką „Odnaki” możesz obejrzeć wszystkie otrzymane odnaki dla każdej zdobytej rangi.

🌀 Aby obejrzeć listę otrzymanych odznak, kliknij odpowiednią rangę. Następnie wskaż kursorem myszy odznakę, aby zobaczyć więcej informacji o niej.

Unikaty

Na karcie „Unikaty” możesz obejrzeć wszystkie zaginione artefakty i rzadkie obiekty kolekcjonerskie, jakie udało Ci się znaleźć podczas swoich przygód.

Narzędzia

Na karcie „Narzędzia” możesz obejrzeć wszystkie zebrane w każdej fazie gry narzędzia oraz ich właściwości. Aby uzyskać więcej informacji o narzędziu, wybierz je.

Historia

W miarę czynienia postępów w każdej fazie *SPORE* zapisywana jest historia rozwoju Twojego gatunku. Aby przypomnieć sobie swoje wybory ewolucyjne oraz podejmowane działania, kliknij ikonę „Historia” znajdującą się na końcu paska postępu.

Ekran historii

- | | |
|---|---|
| 1 | Zachowanie stwora z biegiem czasu |
| 2 | Punkt przełomowy/Wydarzenie |
| 3 | Kliknij, aby obejrzeć historię ukończonych faz |
| 4 | Zegar gry |
| 5 | Kliknij, aby zamknąć historię |
| 6 | Używaj suwaka albo kółka myszy, aby obejrzeć więcej kalendarium |
| 7 | Karta cechy |
| 8 | Umiejętności następcze |



🌀 Aby włączyć lub wyłączyć wyświetlanie historii, naciśnij klawisz **T**.

Następstwa

Ewolucja to podróż, w której wybory i działania podejmowane w jednej fazie gry mają swoje konsekwencje w późniejszych fazach. Na przykład, ścieżka rozwoju, jaką podążasz jako mikroskopijna komórka, wpływa na Twoje umiejętności w przyszłości, gdy już będziesz rozwiniętym stworem. Podejmowane przez ciebie działania mają także konsekwencje sięgające jeszcze dalej w przyszłość Twojego gatunku.

Na każdym etapie swojej ścieżki ewolucyjnej będziesz dokonywać wyborów, które zadecydują o Twoich cechach. Każda cecha zapewni ci unikatowe umiejętności, które posłużą Twoim przyszłym pokoleniom. Te umiejętności następce pojawiają się w każdej fazie tuż nad paskiem postępu.

W poniższych tabelach zebraliśmy cechy, jakie możesz nabyć w każdej fazie gry, oraz umiejętności następce, które te cechy odblokują w kolejnych fazach.

Aby dowiedzieć się, jak działa dana umiejętność, wskaż ją kursorem myszy.






Faza komórki.

Cecha	Umiejętności następce w fazie stwora	Umiejętności następce w fazie plemienia	Umiejętności następce w fazie cywilizacji	Umiejętności następce w fazie kosmosu
Mięsożerca: mięsożerne komórki żywią się głównie mięsem.	 Wściekły ryk	 Pułapki	 Niezniszczalność	 Superakumulator
Roślinożerca: roślinożerne komórki żywią się głównie materią roślinną.	 Syreni śpiew	 Odświeżająca burza	 Aura remontowa	 Mistrz uprzejmości
Wszystkożerca: wszystkożerne komórki zjadają dowolny rodzaj dostępnej żywności.	 Wezwij stado	 Latające ryby	 Bomba elektrostatyczna	 Spec od wszystkiego


Faza stwora.

Cecha	Umiejętności następcze w fazie plemienia	Umiejętności następcze w fazie cywilizacji	Umiejętności następcze w fazie kosmosu
Drapieżnik: drapieżne stwory spędzają życie na poszukiwaniu żeru. Szybciej wybiją cały gatunek, niż skorzystają z „tańca” czy „uroku”.	 Bomby zapalające	 Superbomba	 Superokaz
Towarzyskie: towarzyskie stwory stale szukają nowych przyjaciół i sojuszników. Napotkanie nowego gatunku to dla nich radosne przeżycie.	 Fajerwerki	 Dyploderwisz	 Ułagodzenie
Zmienne: zmienne stwory mają wielu przyjaciół i wielu wrogów. Dokonują wyborów na podstawie bieżącej sytuacji.	 Władca zwierząt	 Łapówka	 Demon szybkości

Faza plemienia.

Cecha	Umiejętności następcze w fazie cywilizacji	Umiejętności następcze w fazie kosmosu
Agresywne: agresywne plemiona usiłują wyeliminować konkurentów. Bezlitośnie atakują i zagarniają wszystkie zasoby tylko dla siebie.	 Bomba gadżetowa	 Handlarz bronią
Przyjazne: przyjazne plemiona rozumieją znaczenie pracy zespołowej. Tworzą sojusze, aby dzielić się zasobami i dobrobytem z innymi plemionami.	 Czarna chmura	 Uprzejme powitanie
Przedsiębiorcze: przedsiębiorcze plemiona wykorzystują okazje, atakując lub tworząc sojusze, gdy jest to konieczne. Świetni z nich sojusznicy, ale lepiej mieć na nich oko.	 Agresywna kampania reklamowa	 Gorączka kolonizacyjna

Faza cywilizacji.










Cecha	Umiejętności następcze w fazie kosmosu
Wojskowe: wojskowe cywilizacje polegają na broni i sile. Używają wszelkich dostępnych zasobów, aby niszczyć inne narody.	 Piraciwon
Gospodarcze: gospodarne cywilizacje wykorzystują gotówkę oraz szlak handlowe, aby wpływać na inne narody. Tworzą sojusze, ale zwykle to one na tym lepiej wychodzą.	 Znawca przyprawy
Religijne: religijne cywilizacje czerpią moc ze słów i idei, aby nawracać inne narody na swoją wiarę.	 Ekostrażnik

Faza kosmosu.


W fazie kosmosu cechy ustalone podczas biegu historii Twojej rasy teraz kształtują filozofię Twojego gatunku, która określa, jak łatwo bądź trudno będzie Ci używać pewnych taktyk podczas eksploracji galaktyki. Filozofia decyduje także o tym, jakie unikatowe narzędzia będzie miało do swojej dyspozycji Twoje imperium.

Narzędzia te są dostępne po rozpoczęciu fazy kosmosu i zostaną umieszczone wśród narzędzi statku kosmicznego. Poznasz je po specjalnej obwódce ikony narzędzia.

Filozofia Twojej rasy nie jest jednak niezmienna. Jeśli znajdziesz inną rasę, której filozofia Cię zaintryguje, możesz zdecydować się przyjąć ich przekonania. Przyjmij misję, która zgłębia filozofię tej rasy, a uzyskasz możliwość zmiany swojej filozofii.

Cecha	Umiejętności następcze w fazie kosmosu
Bard: bardowie są towarzyskimi, otwartymi zabawiaczami kosmosu. Galaktyka to ich osobisty plac zabaw.	 Kojąca pieśń
Ekolog: ekolodzy to obrońcy przyrody. Gatunki, które próbują wykorzystać i zepsuć galaktykę, muszą zostać eksterminowane.	 Zoodkurzacz
Gorliwiec: gorliwcy są przekonani, że ich przekonania to jedyna prawda, jaka istnieje. Ci, którzy nie podzielają tego przeświadczenia, nie są godni istnieć w tej galaktyce.	 Fanatyczny szal
Dyplomata: dyplomaci są negocjatorami i rozwiązują problemy. Pokój zapanuje w galaktyce tylko dzięki otwartej komunikacji między gatunkami.	 Pole statyczne
Naukowiec: naukowcy są istotami o logicznych i ścisłych umysłach. Ich zdaniem galaktyka istnieje po to, aby mogła być przebadana i zrozumiana.	 Fala grawitacyjna
Kupiec: kupcy żyją dla zysku. Podporządkowują się tylko wszechpotężnemu sporylionowi.	 Dopływ gotówki
Szaman: szamani rozumieją, że całe życie łączy wspólna więź. Cała galaktyka istnieje we wnętrzu nas wszystkich.	 Bilet powrotny.
Wojownik: wojownicy biorą to, co chcą, i nigdy nie pytają o pozwolenie. Galaktyka to nagroda, którą weźmie najsilniejszy.	 Piracki zew
Odkrywca: odkrywcy pragną spróbować po trochu wszystkiego. Galaktyka jest wielka, a oni chcą poznać ją całą.	Brak.
Rycerz: rycerze to szlachetni wojownicy, którzy walczą za słuszną sprawę, a nie dla osobistych korzyści. Pokój nastąpi w galaktyce dopiero wtedy, gdy wszelkie zło zostanie unicestwione.	 Mini-Ty

Opcje

Na ekranie galaktyki albo podczas gry możesz otworzyć menu „Opcje”. W tym celu należy kliknąć ikonę opcji  widoczną w lewym dolnym rogu ekranu.

UWAGA: opcje „Luneta” oraz „Zablokuj” nie są dostępne w fazie komórki, w czasie pobytu w dowolnej fabryce lub na ekranie galaktyki.

Aby uzyskać informacje o ustawieniach, zajrzyj w grze do Przewodnika SPORE.

Ustawienia

W menu ustawień możesz zmienić opcje grafiki, dźwięku, rozgrywki, nagrywania, a także ustawienia sieciowe. Możesz też zobaczyć listę autorów gry. Większość opcji w menu ustawień nie wymaga specjalnego wyjaśnienia. Poniżej znajdziesz opisy opcji wymagających dokładniejszego omówienia.

Ustawienia grafiki

Gra *SPORE* wybiera ustawienia odpowiednie do możliwości Twojego komputera, aby osiągnąć jak najlepszą równowagę między wydajnością a jakością grafiki. Jeśli jednak uznasz, że gra jest zbyt wolna, albo chcesz poeksperymentować z innymi ustawieniami, możesz to zrobić w tym menu.

UWAGA: zmiana rozmiaru ekranu może wpłynąć na wydajność i wymagać ponownego uruchomienia gry.

 Aby przywrócić ustawienia domyślne, kliknij przycisk „Domyślne”.


Ustawienia gry i nagrywania

Na panelu ustawień gry i pomocy możesz włączyć lub wyłączyć wyświetlanie samouczków w grze, podpowiedzi oraz funkcję przewijania ekranu poprzez przesunięcie kursora myszy do jego krawędzi.

Zapisywanie zdjęć


Możesz zapisywać różne sceny z gry *SPORE* podczas rozgrywki albo w trybie próby generalnej w fabrykach *SPORE*.

Podczas rozgrywki możesz zapisywać statyczne obrazy albo nagrywać filmy z akcją z gry.

 Aby wykonać zrzut ekranu, naciśnij klawisz **C**. Gra zapisze wygląd ekranu w pliku .PNG, który zostanie umieszczony w folderze **Moje dokumenty** (albo **Dokumenty**)\Moje dzieła *SPORE*\Zdjęcia.

Filmy

Aby rozpocząć nagrywanie filmu, naciśnij klawisz **V**. Aby następnie zakończyć nagrywanie, naciśnij ponownie klawisz **V**. Filmy zapisywane są w folderze **Moje dokumenty** (albo **Dokumenty**)\Moje dzieła *SPORE*\Filmy.

 Więcej informacji na temat nagrywania filmów w fabrykach *SPORE* znajdziesz w sekcji *Tryb próby generalnej* na str. 25.

Ustawienia sieciowe

Dostęp do różnych opcji sieciowych. Możesz się tu także wylogować, jeśli chcesz zalogować się jako inny użytkownik.

Zapytaj przy uruchamianiu Gdy ta opcja jest wybrana, prośba o zalogowanie w sieci będzie wyświetlana przy każdym uruchomieniu gry *SPORE*.

Logowanie w YouTube Gdy ta opcja jest wybrana, po zalogowaniu w grze *SPORE* będziesz się automatycznie logować w serwisie YouTube, co umożliwia publikowanie filmów.

Tylko dzieła znajomych Gdy ta opcja jest wybrana, Twoja *Sporpedia* będzie wypełniana wyłącznie materiałami opublikowanymi przez Twoich sieciowych znajomych.

Pozwól sobie na twórczy szal

Jeśli chcesz dać wyraz swojej twórczej naturze i zapełnić swój Wszechświat *SPORE* niesamowitymi obiektami, musisz poznać dwa podstawowe narzędzia twórcze gry. Fabryki *SPORE* umożliwiają Ci zaprojektowanie wszystkiego, od prostych stworzeń jednokomórkowych do zdumiewającego statku kosmicznego. Planisci z kolei umożliwiają zaprojektowanie wioski Twojego plemienia, miasta albo kolonii kosmicznej tak, jak tylko zechcesz.

Fabryki *SPORE*

Fabryki *SPORE* to zestaw narzędzi do projektowania wszystkiego, co tylko sobie wyobrazisz: od komórek, przez stwory po statki kosmiczne (to oczywiście nie wszystko!). Fabryki *SPORE* mają wiele wspólnych funkcji, ale są także pewne różnice między nimi. Z poziomu ekranu galaktyki można otworzyć dowolną wybraną fabrykę. W grze w każdej fazie masz dostęp do określonej fabryki przypisanej do tej właśnie fazy.

Aby otworzyć fabrykę *SPORE* podczas gry:

- 🌀 W fazach komórki lub stwora przeprowadź gody z innym członkiem Twojego gatunku.
 - 🌀 W fazie plemienia wskaż kursorem myszy chatę plemienną. Uzyskasz dostęp do planisty plemiennego.
 - 🌀 W fazie cywilizacji wskaż kursorem myszy ratusz. Uzyskasz dostęp do planisty miejskiego.
 - 🌀 W fazie kosmosu wskaż kursorem myszy ratusz dowolnej ze swoich kolonii. Uzyskasz dostęp do planisty kolonii.
- Możesz także otworzyć dowolną fabrykę *SPORE* z poziomu *Sporpedii*. Wybierz dzieło *SPORE*, klikając je, a następnie kliknij przycisk fabryki, który się pojawi.

Na poniższym ekranie z fabryki stworów wskazane są niektóre wspólne elementy wszystkich fabryk występujących w grze *SPORE*.

Fabryki *SPORE*

1	Kategorie elementów
2	Opcje
3	Dostęp do Sporpedii (str. 62)
4	Dostępne fundusze
5	Tryb budowy (str. 16)
6	Tryb próby generalnej (jeśli dostępny) (str. 25)
7	Tryb malowania (str. 18)
8	Wskaźnik złożoności
9	Wskaźniki zdrowia/wytrzymałości i innych cech
10	Zbliżenie/oddalenie i obracanie kamery
11	Nazwa dzieła
12	Cofnij/Powtór
13	Podziel się nowym dziełem — umieść swoje zapisane dzieło w Sporpedii
14	Zapisz (dostępne tylko w sytuacji, gdy fabryka stworów została uruchomiona na ekranie galaktyki)



- | | |
|----|--|
| 15 | Uruchom nową grę (dostępne tylko w sytuacji, gdy fabryka stworów została uruchomiona na ekranie galaktyki) |
| 16 | Wyjdź bez zapisywania |
| 17 | Zapisz dzieło i wyjdź |

Na zbliżeniu podium możesz obejrzeć swoje dzieło w obecnej postaci, zanim wysłesz je w wielki świat.

Możesz też zmienić ustawienie kamery pokazującej Twoje dzieło. Więcej informacji na ten temat znajdziesz poniżej w sekcji *Sterowanie kamerą w Fabryce SPORE*.

Sterowanie kamerą w Fabryce *SPORE*

Poruszanie kamerą jest łatwe. Omawiane poniżej funkcje działają we wszystkich trzech trybach fabryki *SPORE*: budowy, próby generalnej oraz malowania.

Za pomocą przycisków interfejsu:

- Obracaj kamerę wokół Twojego dzieła.
- Przybliżaj i oddalaj widok.

Za pomocą myszy:

Kliknij tło prawym przyciskiem myszy i przesuń mysz, nie zwalniając przycisku, aby obrócić kamerę wokół dzieła. Aby przybliżyć lub oddalić widok, przytrzymaj naciśnięty klawisz **SHIFT** i użyj kółka myszy.

Za pomocą klawiatury:

Klawisze **+** oraz **-** przybliżają i oddalają widok.
Klawisze **<** oraz **>** obracają kamerę wokół dzieła.




Nazwij swoje dzieło

Nie możesz wypuścić swojego dzieła w szeroki świat, zanim nie nadasz mu nazwy.

- Kliknij tekst „Nazwij swojego stwora” na środku dolnej części ekranu.
- W oknie, które się pojawi, wpisz nową nazwę swojego dzieła.
- Możesz również dołączyć do niego opis, np. krótką biografię zawierającą najważniejsze osiągnięcia Twojego dzieła.

4. W polu „Etykiety” wpisz jedno- lub dwuwyrzowe etykiety, oddzielając je przecinkami. Będą to hasła wyszukiwania, które pomogą Tobie oraz innym graczom znaleźć Twoje dzieła w serwisie **www.spore.com** albo w Sporpedii.
5. Aby zamknąć okno, kliknij strzałkę w dół.

Zapisywanie swojego dzieła

Możesz zapisać swoje dzieło w dowolnym trybie (budowy, malowania lub próby generalnej). Jeśli fabryka stworów została otwarta podczas rozgrywki, kliknij ikonę zatwierdzenia , aby zapisać swoje dzieło. W innym przypadku kliknij ikonę „Zapisz” , aby zapisać dzieło i pracować nad nim dalej. Kliknij ikonę „Zapisz i wyjdź” , aby zapisać dzieło i wyjść do Sporpedii. Twoje dzieło zostało zapisane.

Aby obejrzeć dowolne z zapisanych dzieł, przejdź do sekcji „Moje dzieła” w Sporpedii lub do folderu: **Moje dokumenty** (albo **Dokumenty**)\ **Moje dzieła SPORE**.

UWAGA: aby móc zapisać swojego stwora, musisz go nazwać i dać mu otwór gębowy. Twoje maleństwo musi jeść.

UWAGA: nie możesz zapisać dzieła oryginalnie stworzonego przez innego gracza, pod tą samą nazwą, którą nadał mu jego twórca.

- 🌀 Jeśli fabryka *SPORE* została otwarta z ekranu galaktyki, powrócisz do Sporpedii. Swoje nowe dzieło znajdziesz pod nagłówkiem „Moje dzieła”.

Tryb budowy

W trybie budowy dodajesz i usuwasz elementy, które znajdują się na palecie dostępnych kategorii elementów. Podczas gry możesz znaleźć nowe elementy albo odblokować dostęp do elementów, które mogą być dodawane w fabryce *SPORE*. Te nowe elementy będą dostępne w odpowiednio oznaczonej kategorii na palecie elementów.

W prawym górnym rogu ekranu fabryki *SPORE* możesz obejrzeć umiejętności Twojego stwora. Gdy przesuniesz kursor myszy nad element, zobaczysz umiejętności, na które wpływa.

UWAGA: budynki i statki kosmiczne nie mają umiejętności.

- 🌀 Aby obejrzeć koszt elementu i korzyści, jakie daje, wskaż go kursorem myszy.

WSKAZÓWKA: decyzje, jakich dokonujesz, tworząc stwora w jednej fazie gry, mogą wpłynąć na przebieg następnej fazy. Jeśli na przykład wybierzesz otwór gębowy roślinożercy w fazie stwora, Twój stwór zawsze już będzie roślinożercą.

- 🌀 Aby rozpocząć budowę nowego dzieła, naciśnij klawisze **CTRL + N**.

Sterowanie kamerą

Do obracania kamery wokół swojego stwora możesz użyć przycisków obrotu lub przytrzymać wciśnięty lewy przycisk myszy i przeciągnąć podium.

Aby przybliżyć lub oddalić widok swojego stwora, użyj klawiszy **+/-** albo przytrzymaj naciśnięty klawisz **SHIFT** i użyj kółka myszy.

Wybór korpusu

Kliknij przycisk „Nowe dzieło” i wybierz nowy korpus, od którego zaczniesz budowę. Zauważ, że jeśli dokonasz jakichkolwiek zmian, najpierw pojawi się pytanie o zapisanie aktualnego stwora, i dopiero po udzieleniu odpowiedzi na nie program udostępni nowy typ korpusu do edycji.

Paleta elementów

Aby wybrać kategorię elementów (otwory gębowe, oczy, szczegóły itd.), kliknij jej ikonę na górze palety elementów widocznej po lewej stronie ekranu.

Paleta elementów

- | | |
|---|---------------------------------|
| 1 | Kliknij, aby otworzyć kategorię |
| 2 | Dostępny element |
| 3 | Niedostępny element (za drogi) |
| 4 | Nowy element |

Po włączeniu trybu budowy wybrana kategoria elementów pokazana jest po lewej stronie ekranu. W każdej kategorii dostępne elementy wyświetlane są ze wszystkimi szczegółami, podczas gdy niedostępne elementy pokazane są w formie konturu. Elementy, które stały się dostępne od Twojej ostatniej wizyty w fabryce *SPORE*, będą podświetlone. W każdej kategorii elementy widoczne najbardziej na prawo są najlepsze i najdroższe.

Dodawanie elementów

1. Kliknij i przeciągnij dostępny element z palety w wybrane miejsce na Twoim dziele. Gdy zaczniesz przeciągać element, jego koszt zostanie pobrany z Twoich aktualnych funduszy.
2. Jeśli umieścisz element na osi środkowej swojego dzieła, zostanie dodany tylko jeden element. Jeśli element nie został umieszczony na osi, zostaną dodane dwa elementy w tej samej cenie.
3. Aby umieścić element w wybranym miejscu, zwolnij przycisk myszy.
4. Element został umieszczony, a zdrowie/wytrzymałość i (lub) umiejętności Twojego dzieła zostały zmienione w zależności od cech elementów.
5. Po umieszczeniu elementu możesz zmienić jego rozmiary, obrócić go albo przesunąć w inne miejsce swojego dzieła. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w sekcji *Modyfikowanie elementów* na str. 18.

Aby anulować dodanie elementu, przeciągnij go z powrotem na paletę elementów.

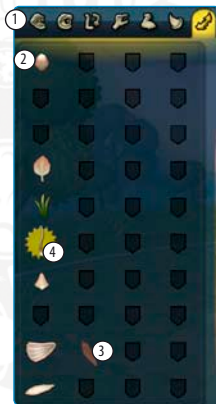
Każdy dodany element kosztuje i zwiększa złożoność Twojego dzieła.

Budżet

Zaprojektowanie dzieła odpowiedniego do aktualnych wyzwań w grze to sztuka sama w sobie – i mnóstwo zabawy. Eksperymentuj ze wszystkimi rodzajami elementów w fabryce *SPORE*, aby uzyskać optymalne połączenie umiejętności – przy możliwie niskim koszcie.

UWAGA: malowanie dzieła nic nie kosztuje, zatem nie trzeba planować wydatków na ten cel.

- W trakcie danej fazy konieczne może być odwiedzanie fabryki *SPORE* w celu dokonywania częstych zmian w swoim dziele. Budując swoje dzieło, pamiętaj, że zawsze możesz odsprzedać element, aby odzyskać fundusze, za które został zakupiony.



- ☞ Jeśli popełnisz błąd, zawsze możesz cofnąć czynność. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w sekcji *Cofnij/Powtórz* na str. 21.

We wszystkich fabrykach *SPORE* istnieje limit złożoności Twojego dzieła. Dodawanie elementów zwiększa złożoność. Jeśli dodanie kolejnego elementu spowodowałoby przekroczenie maksymalnej złożoności, fabryka nie pozwoli Ci tego zrobić.



- ☞ W zależności od fazy gry za kupowane nowe elementy będziesz płacić punktami DNA, sporylionami lub inną walutą. Suma dostępnych środków wyświetlona jest na dole palety elementów w trybie budowy.

Usuwanie elementów

1. Kliknij i ściągnij element ze swojego dzieła. Możesz także kliknąć element i wcisnąć klawisz **BACKSPACE** albo **DELETE**.
2. Element zostanie usunięty. Dostępne środki zostaną zwiększone o koszt elementu, a zdrowie/wytrzymałość i (lub) umiejętności Twojego dzieła zostaną odpowiednio zmienione.

Modyfikowanie elementów

Po dodaniu elementu do Twojego dzieła możesz zmienić jego rozmiary, obrócić go, a nawet zmienić jego kształt. Poeksperymentuj z narzędziami modyfikacji elementów w fabryce *SPORE*, aby zapoznać się z ich działaniem. Nie przejmuj się, że coś zrobisz nie tak: zawsze możesz cofnąć wprowadzone zmiany. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w sekcji *Cofnij/Powtórz* na str. 21.

- ☞ Aby móc manipulować elementem, wybierz go. Zobaczysz niebieskie uchwyty modyfikacyjne. Teraz możesz manipulować wybranym elementem.



Klikaj i przeciągaj strzałki ustawienia, aby zmieniać wysokość, szerokość lub długość elementu, albo zwiększyć stopień jego skręcenia.



Kulka pozycji pokazuje, w którą stronę skierowany jest element. Aby zmienić jego kierunek, kliknij i przeciągnij kulkę pozycji.



Kliknij i przeciągnij wzdłuż pierścienia obrotu, aby obrócić element.

Zmiana rozmiarów elementów

Aby zmienić rozmiary całego elementu, wybierz go i obracaj kółko myszy albo wciskaj przyciski ze strzałkami w górę lub w dół.

Tryb malowania

W trybie malowania możesz malować poszczególne elementy albo całe dzieło, korzystając z palety kolorów, tekstur i tematów. Pora swoje dzieło nieco ubarwić.

- ☞ Aby włączyć tryb malowania, kliknij ikonę pędzla na górze ekranu. Paleta malarska pojawi się po prawej stronie ekranu.

Pomaluj swojego stwora, stosując jedną z trzech metod:

1. Wybierz styl.
2. Użyj funkcji „Maluj jak”, aby skopiować styl malowania jednego ze swoich poprzednich dzieł.
3. Użyj trybu malowania aby zastosować wybrane tekstury lub kolory w trzech warstwach: podstawie, powłoce oraz detalach.

Tryb malowania

- 1 Style kompletne
- 2 Style częściowe
- 3 Tryb malowania
- 4 Dostępne kolory
- 5 Dostępne style
- 6 Kliknij, aby obejrzeć inne style
- 7 Wybrany kolor stylu warstw (tylko w fabrykach budynków, pojazdów oraz statków kosmicznych)
- 8 Wybrany styl warstw (tylko w fabrykach budynków, pojazdów oraz statków kosmicznych)

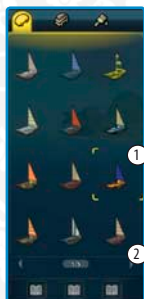


Malowanie kompletnymi stylami

Możesz pomalować całe swoje dzieło jednym ruchem. Na karcie „Kompletne style” możesz kliknąć jeden z wyświetlonych tematów, aby pomalować całe swoje dzieło.

Kompletne style

- 1 Wybrany styl
- 2 Klikaj strzałki, aby obejrzeć więcej stylów



Maluj jak

Możesz pomalować swoje dzieło, aby pasowało do innych dzieł ze Sporpedii.

Aby pomalować swoje dzieło tak jak inne:

1. Kliknij zakładkę „Tryb malowania”.
2. Wybierz z palety kompletnych stylów malowania opcję „Maluj jak”, aby otworzyć Sporpedię.
3. Wybierz dzieło, którego styl malowania chcesz skopiować. Kliknij ikonę potwierdzenia.
4. Powrócisz do trybu malowania. Twoje dzieło zostanie zaktualizowane według stylu malowania obiektu wybranego ze Sporpedii.

Warstwy malowania

Na karcie „Style częściowe” możesz wybrać tematy malowania i kolory poszczególnych warstw swojego dzieła. Możesz wybrać temat i kolor każdej warstwy. Dobrym pomysłem jest wybieranie najpierw stylu, a dopiero potem koloru.

Style częściowe

- 1 Kliknij, aby otworzyć paletę dla innych warstw
- 2 Kliknij, aby zastosować temat do wybranej warstwy
- 3 Kliknij, aby zmienić kolor malowanego tematu
- 4 Klikaj strzałki, aby obejrzeć więcej tematów



Aby malować warstwy:

W ogólności są trzy warstwy malowania dzieła: warstwa podstawy, warstwa powłoki oraz warstwa detali. W zależności od fabryki *SPORE* te warstwy mają różne nazwy.

Podstawa Warstwa podstawy decyduje o podłożu barwnym dzieła i ogólnym stylu oraz kolorze.

Powłoka Warstwy powłoki nakładane są na podstawowy kolor Twojego dzieła.

Detale Warstwa detali dodaje szczegółowy wzór z bogatego wyboru stylów.

1. Kliknij zakładkę „Style częściowe”.
2. Kliknij warstwę, aby ją pomalować. Najpierw wybierz warstwę podstawy.
3. Wybierz temat częściowy, aby nanieść go na wybraną warstwę. Używaj strzałek, aby przejrzeć wszystkie dostępne tematy. Kliknij wybrany temat, a Twoje dzieło zostanie zaktualizowane.
4. Jeśli chcesz, wybierz inny kolor z wyświetlonej palety. Kliknij i przytrzymaj kolor, aby obejrzeć paletę odcieni wybranego koloru. Kliknij wybrany odcień.
5. Powtórz powyższe kroki dla dwóch pozostałych warstw (powłoki oraz detali).

Tryb malowania

W trybie malowania (niedostępnym w fabrykach komórki oraz stwora) możesz nałożyć wybrane kolory lub wzory na poszczególne części Twojego dzieła.

Tryb malowania

- 1 Kliknij ten wzór, aby malować jednolitym kolorem
- 2 Wybrany wzór
- 3 Kliknij, aby zmienić kolor wybranego tematu
- 4 Klikaj strzałki, aby obejrzeć więcej wzorów
- 5 Przywróć oryginalny kolor stylu



Cofnij/Powtórz

Jeśli popełnisz błąd w fabryce *SPORE*, możesz cofnąć ostatnio dokonane zmiany.

- ☞ Aby cofnąć dowolną zmianę, kliknij strzałkę skierowaną w lewo w prawym dolnym rogu ekranu fabryki *SPORE*.
- ☞ Aby powtórzyć ostatnią modyfikację, kliknij strzałkę skierowaną w prawo.

Publikowanie dzieł


Możesz podzielić się swoim dziełem z całym wszechświatem graczy w *SPORE*. Możesz wysłać dzieła bezpośrednio do znajomych i rodziny, albo publikować je w społeczności *SPORE* w internetowym serwisie **www.spore.com**.

- ☞ Możesz także publikować bezpośrednio z fabryki *SPORE* (str. 14).
- ☞ Jeśli zechcesz, możesz też podzielić się zdjęciami i filmami pokazującymi Twojego stwora zrobionymi w fabryce *SPORE*. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w punkcie *Zdjęcia* na stronie 26.

Publikowanie swojego dzieła w serwisie **spore.com**

Zanim opublikujesz swoje dzieło, sprawdź, czy dodane zostały etykiety dzieła, które pomogą innym graczom je znaleźć. Więcej informacji o etykietkach znajdziesz w sekcji *Nazwij swoje dzieło* na str. 15.

- ☞ Możesz zdecydować się na umieszczenie swojego dzieła w osobistych Spormediach zawierających obiekty stworzone przez Ciebie. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w sekcji *Spormedia* na str. 65.

1. W Sporpedii kliknij opcję „Moje dzieła” po lewej stronie ekranu.
2. Wybierz dzieło, które chcesz opublikować.
3. Kliknij ikonę „Publikuj” .
4. Twoje dzieło zostało opublikowane w serwisie **www.spore.com**.

Wysyłanie swojego dzieła pocztą elektroniczną do znajomych


Jeśli nie chcesz udostępnić swojego dzieła całemu wszechświatowi *SPORE*, możesz wysłać je pocztą elektroniczną do wybranych odbiorców. Aby wysłać swoje dzieło znajomym:

1. Na lokalnym dysku twardym przejdź do folderu **Moje dokumenty** (albo **Dokumenty**)\Moje dzieła *SPORE*.
UWAGA: powyższa ścieżka odpowiada domyślnej lokalacji dzieł *SPORE* w systemie Windows. Jeśli podczas instalacji gry domyślna lokalacja została zmieniona, ścieżka dostępu do plików będzie inna.
2. Wybierz kategorię zawierającą dzieło, które chcesz wysłać.
3. Znajdź plik .PNG swojego dzieła. Wyślij ten plik pocztą elektroniczną.
4. Aby zainstalować dzieło otrzymane od innego gracza, zapisz plik .PNG na swoim pulpicie, a następnie przeciągnij i upuść go w odpowiedniej fabryce *SPORE*.

UWAGA: aby użyć dzieła w grze, zapisz plik .PNG w wymienionym powyżej folderze na swoim komputerze. Gdy następnym razem uruchomisz *SPORE*, dzieło będzie się znajdowało w Sporpedii na karcie „Wszystko”.

Fabryka komórek

W fazie komórki możesz zbierać elementy innych komórek albo z odłamków meteorytu. Punkty DNA zgromadzone dzięki jedzeniu mogą być wydawane na zakup elementów, które poszerzają umiejętności Twojej komórki w fabryce komórek.


W dowolnym momencie podczas fazy komórki możesz wezwać partnera, używając przycisku „Zew godowy” . Twój partner odpowie na zew. Podpłyn do partnera i kliknij go. Po pięknym rytuale godowym powstanie jajo i przeniesiesz się do fabryki komórek.

Fabryka komórek

- | | |
|----|---|
| 1 | Tryb budowy (str. 16) |
| 2 | Tryb malowania (str. 18) |
| 3 | Wskaźnik złożoności |
| 4 | Umiejętności komórki i ich poziomy |
| 5 | Dostępne elementy |
| 6 | Opcje |
| 7 | Sporpedia |
| 8 | Aktualne punkty DNA |
| 9 | Sterowanie kamerą |
| 10 | Kliknij, aby zmienić nazwę swojej komórki |
| 11 | Cofnij/Powtórz |
| 12 | Zamknij fabrykę komórek bez zapisywania |
| 13 | Zapisz komórkę i zamknij fabrykę komórek |



Dodawanie elementów do komórki daje jej nowe umiejętności albo poprawia już posiadane. Umiejętności Twojej komórki wyświetlone są w prawym górnym rogu fabryki komórki.

 Jeśli element jest podświetlony na czerwono zanim go umieścisz, oznacza to, że nie może zostać umieszczony w tym miejscu.

UWAGA: informacje dotyczące wszystkich dostępnych elementów w fabryce komórek (otworów gębowych, oczu, uzbrojenia i innych) znajdziesz też w grze, w „Przewodniku *SPORE*”.

Dieta

Rodzaj otworu gębowego decyduje o diecie Twojego stwora i w dużym stopniu determinuje sposób, w jaki będziesz grać w *SPORE*. Jeśli wybierzesz filtrousta, Twój stwór będzie roślinożercą i będzie mógł się żywić wyłącznie materią roślinną. Mięsożercy muszą jeść mięso, a wszystkożercy mogą jeść jedno i drugie.

Fabryka stworów

Fabryka stworów

- | | |
|----|---|
| 1 | Fabryka stworów |
| 2 | Tryb budowy (str. 16) |
| 3 | Tryb próby generalnej (str. 25) |
| 4 | Tryb malowania (str. 18) |
| 5 | Wskaźnik złożoności |
| 6 | Umiejętności stwora i ich poziomy |
| 7 | Dostępne elementy |
| 8 | Niedostępny element (za drogi) |
| 9 | Opcje |
| 10 | Aktualne punkty DNA |
| 11 | Sterowanie kamerą (str. 15) |
| 12 | Kliknij, aby zmienić nazwę swojego stwora |
| 13 | Cofnij/Powtórz |
| 14 | Anuluj modyfikację |
| 15 | Zapisz stwora i zamknij fabrykę stworów |



UWAGA: jeśli właśnie udało Ci się wydostać na ląd, pora zamienić rżęski i wici, które pomagały Ci w pramorz, na mocną parę nóg. Dzięki nim wygrzebieś się na plażę. Początkowo fabryka stworów nie zawiera jednak wszystkich elementów widocznych powyżej na ekranie pełnej fabryki stworów.

- ☞ Jeśli rozpoczynasz nową fazę stwora na ekranie galaktyki, możesz od razu wejść do fabryki stworów. Wystarczy, że naciśniesz kartę „Stwórz” w Sporpedii.
- ☞ Dodatkowe wskazówki dotyczące fabryki stworów znajdziesz w grze, w „Przewodniku *SPORE*”.

Kategorie elementów

W fabryce stworów paleta elementów zawiera wiele kategorii wypełnionych licznymi elementami.

- ☞ Aby obejrzeć kategorię elementów, kliknij ikonę z młotkiem. Włączy się tryb budowy. Możesz przesuwać kursor myszy nad kolejne ikony w lewym górnym rogu, aby zobaczyć różne kategorie elementów. Aby wybrać kategorię, kliknij jej ikonę.

Każdy element może dodawać lub poszerzać różne zestawy umiejętności. Aby dowiedzieć się, na które umiejętności wpływa dany element, wskaż go kursorem myszy.

Kończyny

Możliwe, że trzeba będzie przesunąć korpus, aby kończyny znalazły się we właściwym miejscu. Aby przesunąć stawy kończyn bliżej lub dalej od korpusu stwora, ustaw go przodem lub tyłem do siebie. Aby przesunąć stawy kończyn wyżej lub niżej w stosunku do korpusu stwora, obróć go bokiem do siebie.

☞ Aby zmienić rozmiary stawu, kliknij go i obróć kółko myszy.

Chwytaaki i stopy

Każda kończyna jest wyposażona w chwytak lub w stopę, które mogą być w razie potrzeby wymieniane. Chwytak lub kończynę można umieścić jedynie na końcu ramienia lub nogi.

☞ Aby wymienić chwytak lub kończynę, kliknij i ściągnij element z kończyny swojego stwora. Element zostanie usunięty, a suma Twoich punktów DNA zwiększy się. Teraz możesz dodać nowy chwytak lub nową kończynę.

Kształtowanie kręgosłupa

W fabryce stworów możesz manipulować rozmiarem, kształtem oraz zakrzywieniem kręgosłupa. Aby wyświetlić kręgi kręgosłupa Twojego stwora, kliknij jego korpus. Po obu końcach kręgosłupa pojawią się uchwyty zmiany rozmiarów.

Zwiększ długość

☞ Aby wydłużyć korpus i dodać nowe kręgi, kliknij i przeciągnij uchwyt w stronę, w którą skierowany jest kręgosłup. Możesz też skrócić korpus, przeciągając uchwyt w przeciwną stronę.

UWAGA: jeśli za nadto skrócisz korpus, elementy skurczą się wraz ze skróconym kręgosłupem, a następnie powrócą do pierwotnego położenia, gdy wydłużysz kręgosłup. Jeśli masz kończynę i spróbujesz skrócić kręgosłup, zatrzymasz się przy kończynie, która zostanie podświetlona na czerwono.

Wyginanie ciała

☞ Aby wygiąć zakończenie korpusu, kliknij i przeciągnij uchwyt, odsuwając go od kręgosłupa.

☞ Aby wygiąć ciało, klikaj i przeciągaj poszczególne kręgi. Dokonuj drobnych poprawek jeden krąg po drugim.

Zmiana rozmiarów elementów i ciała

Kółko myszy umożliwia swobodne zmienianie rozmiarów dowolnego elementu ciała. Wybierz element, a następnie obróć kółko myszy, aby go zwiększyć lub zmniejszyć.

☞ Aby zmienić rozmiary korpusu, wskaż kursorem myszy krąg znajdujący się w miejscu, w którym chcesz wybrzuszyć lub spłaszczyć korpus. Następnie obróć kółko myszy albo użyj klawiszy ze strzałkami w górę lub w dół. Spowoduje to zmianę szerokości korpusu wokół kręgu.

Dodatkowe funkcje budowy

Dodatkowe uchwyty elementów

Aby wywołać dodatkowe uchwyty elementu po umieszczeniu go na swoim stworze, wybierz ten element i przytrzymaj naciśnięty klawisz **TAB**. Pojawiają się dodatkowe uchwyty, które zapewnią lepszą kontrolę nad położeniem każdego elementu.

Kopiowanie elementów

Aby skopiować jeden z elementów swojego dzieła, wybierz go i naciśnij klawisz **ALT**. Dostępne środki zostaną pomniejszone o koszt tego elementu.

- 🌀 Jeśli element położony jest wzdłuż osi środkowej Twojego dzieła, możesz go odciągnąć od osi, aby stworzyć kopię tego elementu po drugiej stronie. Duplikacja tego rodzaju nic nie kosztuje.

Dodatkowa kontrola nad kończynami

- 🌀 Aby usunąć sekcję kończyny, naciśnij klawisz **CTRL** i kliknij między dwoma stawami. Nie możesz usunąć stawów ramiennego ani biodrowego.
- 🌀 W celu dołączenia nowej kończyny do stawu kończyny już umieszczonej na korpusie stwora, naciśnij klawisz **CTRL** i przeciągnij kończynę, aby przyłączyć ją w odpowiednim miejscu.

Tryb próby generalnej

Próba generalna

- | | |
|---|--|
| 1 | Kliknij, aby włączyć tryb próby generalnej |
| 2 | Przeglądarka zdjęć |
| 3 | Rób zdjęcia |
| 4 | Stwórz animowanego awatara |
| 5 | Nagrywaj filmy |
| 6 | Odtwarzaj animacje |
| 7 | Zmieniaj tła |
| 8 | Obejrzyj młode |
| 9 | Sterowanie kamerą |



W trybie próby generalnej możesz obejrzeć swojego stwora w ruchu przed opuszczeniem fabryki stworów. Twój stwór pokaże Ci wszystkie nowe sztuczki, pozując, fikając koziołki, flirtując, śmiejąc się, płacząc i dokazując.

- 🌀 Aby włączyć tryb próby generalnej, kliknij ikonę z dwoma łapami na górze ekranu fabryki *SPORE*.

Ruch

Aby poruszać swoim stworem na arenie próby generalnej, kliknij dowolne miejsce. Twój stwór przejdzie we wskazany punkt.

- 🌀 Jeśli chcesz, aby Twój stwór pobiegł, kliknij dwukrotnie.
- 🌀 Jeśli chcesz zwrócić uwagę swojego stwora, kliknij ikonę gwizdka.

Odtwarzanie animacji

🌟 Kliknij ikonę działań, aby otworzyć menu opcji ruchu. Na panelu animacji możesz przeglądać animacje działań, tańca, reakcji oraz nastroju.

Tła

W razie potrzeby możesz zmienić aktualne tło. Kliknij ikonę tła 🌌, aby zobaczyć różne tła obszaru próby generalnej.

- 🌀 Czarne tło pokaże Twojego stwora w pustej, czarnej przestrzeni. Możesz użyć tego tła do wykonywania zdjęć swojego stwora z bliska.

Młode

Aby zobaczyć, jak wyglądają młode Twojego stwora, kliknij ikonę młodych 👶. Potomstwo naśladuje zachowania rodzica, chociaż czasami mogą się w tym trochę pogubić. Możesz wyświetlić w dowolnym momencie do trzech młodych.

- 🌀 Aby młode zniknęły, kliknij ponownie ikony.

Zdjęcia

📷 Możesz wykonywać zdjęcia swojego stwora w działaniu. Kliknij, aby wykonać zdjęcie.

Po błysku flesza zdjęcie zostanie zapisane w folderze **Moje dokumenty** (albo **Dokumenty**)\Moje dzieła **SPORE!** **Zdjęcia**.

Zmiana rozdzielczości zdjęcia

Możesz zmienić rozdzielczość wykonywanych zdjęć. W menu ustawień możesz wybrać jedną z trzech rozdzielczości: małą, średnią albo wielką.

Zarządzanie zdjęciami

🗂️ Po zrobieniu zdjęć możesz nimi zarządzać w przeglądarce zdjęć.

Możesz w niej obejrzeć wszystkie zdjęcia zrobione na jednej lub większej liczbie klisz.

- 🌀 Aby obejrzeć inny zestaw zdjęć, klikaj przyciski ze strzałkami na dole okna przeglądarki zdjęć.
- 🌀 Aby wysłać zdjęcie pocztą elektroniczną, kliknij je.

Przeglądarka zdjęć może obsłużyć do 99 zdjęć. Po osiągnięciu tego limitu możesz przechowywać wykonane zdjęcia w innym folderze albo usunąć niektóre z nich, aby zwolnić miejsce.

🗂️ Kliknij, aby zarchiwizować albo usunąć wszystkie zdjęcia.

- 🌀 Kliknij opcję „Archiwizuj wszystko”, aby przenieść swoje zdjęcia do zapasowego folderu wewnątrz katalogu zdjęć **SPORE!**

Pocztówki

Wyslij znajomemu pocztówkę **SPORE!** Możesz wysłać pocztówkę do przyjaciela pocztą elektroniczną bezpośrednio z przeglądarki zdjęć.

Aby wysłać zdjęcie pocztą elektroniczną:

1. W przeglądarce zdjęć kliknij zdjęcie do wysłania.
2. Wpisz swój adres e-mail oraz adres e-mail swojego znajomego.
3. Wpisz wiadomość do umieszczenia na pocztówce.
4. Aby wysłać wiadomość e-mail, kliknij ikonę koperty.

Aby kasować poszczególne zdjęcia, klikaj ikonę kosza na śmieci 🗑️.

Aby zarchiwizować zdjęcia w folderze zapasowym, kliknij ikonę dyskietki 💾.

Nagrywanie filmów

Możesz nagrywać filmy z wyczynami swojego stwora na obszarze próby generalnej. Filmy te zostaną zapisane na Twoim komputerze, aby umożliwić Ci cieszenie się nimi, kiedy tylko zechcesz.

🕒 Kliknij, aby rozpocząć filmowanie. Wybierz animacje lub działania, które ma wykonać Twój stwór. Kliknij ponownie, aby zatrzymać kamerę.

🕒 Filmy mogą mieć do dwóch minut długości.

Po zatrzymaniu nagrywania Twój film zostanie zapisany w folderze **Moje dokumenty** (albo **Dokumenty**)\Moje dzieła **SPORE**Filmy.

Zmianianie rozmiaru filmu

Na ekranie ustawień w grze możesz zmienić rozdzielczość filmu.

UWAGA: filmy wykonane w wysokiej rozdzielczości zajmują więcej miejsca na dysku.

Wysyłanie filmów na YouTube®

Gdy zapiszesz na swoim komputerze film, możesz natychmiast wysłać go do serwisu YouTube®. Kliknij opcję „Wyslij”.

UWAGA: aby móc korzystać z funkcji wysyłania, musisz być zarejestrowanym użytkownikiem gry **SPORE** i załogować się na istniejące konto YouTube.

Animowane awatary

Możesz zapisywać na swoim komputerze animacje Twojego stwora w działaniu. Zapisane pliki .GIF możesz umieszczać na stronach internetowych, które obsługują animowane awatary.

🕒 Kliknij, aby zapisać animację swojego stwora na dysku.

Twój animowany awatar zostanie zapisany w folderze **Moje dokumenty** (albo **Dokumenty**)\Moje dzieła **SPORE**\AnimowaneAwatary.

Stylisćci

Gdy Twój stwór przejdzie do fazy plemienia i dalej, nie będzie chciał biegać nago. Aby stworzyć idealne wyposażenie dla swojego stwora, skorzystaj ze stylistów: plemiennego, miejskiego oraz kolonii.

- 🕒 W celu wyposażenia swojego stwora w grze uruchom stylistę aktualnej fazy, klikając zakładkę „Stylista” w planiszie, a następnie klikając przycisk edycji pod wizerunkiem członka swojego plemienia lub obywatela:
- 🕒 W fazie plemienia wskaż kursorem myszy chatę plemienną. Uzyskasz dostęp do planisty plemiennego.
- 🕒 W fazie cywilizacji wskaż kursorem myszy ratusz. Uzyskasz dostęp do planisty miejskiego.
- 🕒 W fazie kosmosu wskaż kursorem myszy ratusz dowolnej ze swoich kolonii. Uzyskasz dostęp do planisty kolonii.

Tryb budowy stylisty

W trybie budowy możesz dodawać i usuwać elementy, aby wyposażać swojego stwora. Wskaż kursorem element, aby zobaczyć, jak wpłynie na Twoje umiejętności bojowe, pancerz i tak dalej. Na przykład niektóre elementy napierśników zawierają sakiewki przydatne w zbieractwie.

Aby dodać wyposażenie, kliknij i przeciągnij element w odpowiednie miejsce na swoim stworze. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w punkcie *Dodawanie elementów* na stronie 17.

W trybie malowania możesz malować swoje nowe wyposażenie za pomocą stylów kompletnych lub częściowych.

Złożoność elementów wyposażenia

Gdy dodajesz kolejne elementy do swojego wyposażenia, rośnie wskaźnik złożoności Twojego plemienia. Ten wskaźnik, wyświetlony w prawym górnym rogu ekranu, wskazuje ogólny poziom skomplikowania wyposażenia Twojego plemienia. Nie możesz przekroczyć limitu złożoności.

Fabryka budynków

W fazie cywilizacji tworzysz infrastrukturę oraz flotę, aby rozbudować swoje miasto i stworzyć globalne imperium. W tym celu będziesz pracować w planiszcze miejskim. Stwórz bogaty wybór budynków, które wyrażają potęgę i wpływowość Twojego miasta, oraz rozmaite pojazdy, utrzymując odpowiednią równowagę między szybkością, mocą ataku oraz wytrzymałością.

Oprócz tworzenia i kupowania budynków oraz pojazdów, planista miejski umożliwia Ci także umieszczanie ozdób miejskich, stworzenie hymnu Twojego miasta, daje dostęp do stylisty miejskiego, a także pozwala zaprojektować plan miasta.

Więcej informacji na temat planisty miejskiego znajdziesz na str. 33.



Fabryka budynków umożliwia Ci konstruowanie nowych budynków dla Twojego miasta, włącznie z imponującym ratuszem miejskim. Chociaż budynek każdego rodzaju pełni określoną funkcję w mieście, jego rozmiary, kształt oraz schemat kolorystyczny zależą od Twojej kreatywności. Aby możliwe było zapisanie budynku, musisz się składać z co najmniej trzech bloków oraz mieć nazwę.

🌀 Aby otworzyć fabrykę budynków, kliknij swój ratusz.

Możesz tworzyć budynki w dowolnej z następujących kategorii: ratusz, dom, budynki rozrywkowe, zakłady pracy oraz wieżyczki. Więcej informacji znajdziesz w sekcji *Plan miasta* na stronie 33.

Ratusz

Każde miasto potrzebuje ratusza, który służy jako centrum życia miejskiego. Jeśli wróg zniszczy Twój ratusz, Twoje miasto upadnie.

Tryb budowy

Gdy otworzysz fabrykę budynków, włącz się tryb budowy, w którym możesz dodawać nowe bloki do swojego budynku. Na górze po lewej stronie ekranu znajdziesz ikony następujących kategorii elementów budynku: dachy, korpus, łączniki, okna, drzwi, detale oraz wihajstry.

UWAGA: w grze obowiązują limity wysokości oraz szerokości każdego budynku.

Bloki

Po dodaniu bloku do budynku, możesz go modyfikować za pomocą uchwytów. Kliknij blok, aby go obejrzeć. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w sekcji *Modyfikowanie elementów* na str. 18.

🌀 Aby usunąć blok, wybierz go i naciśnij klawisz **DELETE** lub **BACKSPACE** albo kliknij go i ściągnij z budynku.

Bloki możesz także nakładać na siebie lub łączyć ze sobą. Aby połączyć bloki, przeciągnij jeden nad drugi. Aby ustawić stos bloków, postaw jeden całkowicie nad drugim. Bloki połączą się automatycznie.

Dopasuj do

Okna i drzwi mają funkcję „Dopasuj do”. Gdy ustawisz jeden taki element, wszystkie następne okna lub drzwi dopasują się do jego ustawienia. Jeśli nie podoba Ci się miejsce, w którym ustawiły się okno lub drzwi, po prostu przesun ten element tam, gdzie chcesz.

Ustawienie

Po umieszczeniu elementu możesz go przesunąć wzdłuż określonych osi.

- ☞ Aby przesunąć element w poziomie, naciśnij i przytrzymaj klawisz **CTRL**, kliknij element, po czym przesun go za pomocą myszy.
- ☞ Aby przesunąć element po powierzchni podium, naciśnij i przytrzymaj klawisz **SHIFT**, kliknij element, po czym przesun go za pomocą myszy.

Zaawansowane uchwyt elementó

Po umieszczeniu bloku na Twoim budynku możesz wywołać zaawansowane uchwyt elementó.

- ☞ Aby użyć zaawansowanych uchwytó, kliknij element i naciśnij klawisz **TAB**. Uchwyt te umożliwiają lepsze kontrolowanie położenia bloku.

Kopiowanie bloków

Aby skopiować element budynku, naciśnij klawisz **ALT**. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w sekcji *Kopiowanie elementó* na str. 25.

Złożoność i budżet

Każdy blok, który dodajesz, kosztuje punkty bloków i zwiększa złożoność Twojego budynku. Gdy skończą się punkty bloków, nie będzie można dodawać nowych bloków, dopóki jakichś nie usuniesz.

Złożoność Twojego budynku pokazana jest w prawym górnym rogu ekranu fabryki. Dodawanie bloków zwiększa złożoność. Dodawanie kolejnych bloków do bardzo skomplikowanego bloku może okazać się niemożliwe.

Tryb malowania budynków oraz pojazdów

W trybie malowania możesz dodawać kolory i style, aby w ozdobić swój budynek w wybrany sposób. Ogólne informacje na temat malowania znajdują się w sekcji *Tryb malowania* na str. 18.

W prawej górnej części ekranu widoczne są ikony różnych kategorii malowania budynku:

- | | |
|------------------------|---|
| Kompletne style | Kliknij styl, a Twój budynek zostanie pomalowany w całości. |
| Style częściowe | Możesz pomalować poszczególne warstwy swojego budynku w dowolny wybrany sposób. Patrz sekcja <i>Warstwy malowania</i> na str. 20. |
| Tryb malowania | Ten tryb umożliwia wybranie koloru oraz tekstury poszczególnych bloków budynku. Patrz sekcja <i>Tryb malowania</i> na str. 20. |
- ☞ Jeśli popełnisz błąd, możesz użyć przycisku „Cofnij” widocznego w prawym dolnym rogu ekranu, aby poprawić błąd.

W Sporpedii znajdziesz style malowania oraz wzory stworzone dla innych dzieł. Możesz je zastosować do swojego budynku. Na przykład możesz pomalować swój budynek w taki sam sposób jak wcześniej stworzony pojazd. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w sekcji *Maluj jak* na str. 19.

Malowanie wielu elementów lub sekcji

Każdy blok składa się z kilku sekcji. Klawisze **CTRL** oraz **SHIFT** umożliwiają wybranie malowanej sekcji.

SHIFT Umożliwia malowanie wszystkich sekcji bloku wskazanego kursorem.

CTRL Umożliwia wybór sekcji malowanych na różnych blokach. Klawisz **CTRL** daje dwie możliwości:

Aby pomalować tę samą sekcję na wszystkich blokach, naciśnij klawisz **1**. Następnie przytrzymaj naciśnięty klawisz **CTRL** i wskaż kursorem myszy sekcję na bloku, którą chcesz pomalować.

Aby pomalować tę samą sekcję na wszystkich identycznych blokach, naciśnij klawisz **2**. Następnie przytrzymaj naciśnięty klawisz **CTRL** i wskaż kursorem myszy sekcję na bloku, którą chcesz pomalować.

Zakraplacz

Zakraplacz służy do wybierania kolorów, tekstur oraz wzorów, które chcesz użyć podczas malowania innych elementów swojego budynku. Za pomocą zakraplacza możesz pobrać sam kolor, samą teksturę albo jednocześnie kolor i teksturę.

Tylko kolor Naciśnij klawisz **3**. Naciśnij i przytrzymaj klawisz **ALT**. Wybierz malowany blok.

Tylko tekstura Naciśnij klawisz **4**. Naciśnij i przytrzymaj klawisz **ALT**. Wybierz malowany blok.

Kolor i tekstura Naciśnij klawisz **5**. Naciśnij i przytrzymaj klawisz **ALT**. Wybierz malowany blok.

Fabryki pojazdów

W fabryce pojazdów możesz budować nowe pojazdy, które pomogą Ci wypełnić cele globalne. Możesz tworzyć pojazdy lądowe, pływające oraz latające (patrz dalej) w fazie cywilizacji oraz statki kosmiczne (patrz str. 31) w fazie kosmosu.

UWAGA: w fazie kosmosu Twoje kolonie na innych planetach będą automatycznie budować nowe pojazdy w miarę swojego rozwoju. Możesz projektować i modyfikować własne pojazdy kolonii na każdej planecie z osobna.

Pojazdy lądowe, pływające i latające

🌀 Aby otworzyć fabrykę pojazdów w grze, kliknij swój ratusz.

Gdy rozpocznesz fazę cywilizacji, otrzymasz ustaloną sumę punktów bloków, z wykorzystaniem których możesz zbudować swój pierwszy pojazd.

Możesz tworzyć pojazdy gospodarcze, wojskowe lub religijne w następujących kategoriach:

UWAGA: na samym początku fazy cywilizacji nie możesz jeszcze budować pojazdów latających. Aby uzyskać dostęp do innych typów pojazdów, przejmij inne miasta.

Lądowe Pojazdy jeżdżące po terenie idealnie nadają się do eksploracji i zajmowania gejerów przyprawy.

Pływające Pojazd pływający jest bardzo użyteczny podczas ataków na miasta znajdujące się nad wodą.

Latające Naród, który jako pierwszy opanuje latanie, zwykle zdobywa przewagę w powietrzu. Gdy kontrolujesz niebo, możesz zawładnąć całym globem.

Parametry pojazdu

Projektując swój pojazd, weź pod uwagę skutki dodania elementu, czyli jego wpływ na omówione poniżej parametry. Parametry te zwykle nawzajem się równoważą; jeśli dodasz element, który zwiększa szybkość, być może spowoduje to lekkie zmniejszenie mocy pojazdu.

Wytrzymałość

Ilość uszkodzeń, jakie może przyjąć pojazd, zanim zostanie zniszczony.

Moc

W przypadku pojazdów wojskowych moc określa ilość uszkodzeń, jakie może zadać pojazd. W przypadku pojazdów gospodarczych wpływa to na ilość przyprawy, jaką są w stanie przewieźć, oraz to, jak szybko umożliwią wykupienie miasta.

Szybkość

Szybkość, z jaką może poruszać się pojazd.

Kategorie elementów

Do pojazdu dowolnego rodzaju możesz dodawać elementy z omówionych poniżej kategorii. Aby sprawdzić, jakie korzyści daje dany element, wskaż go kursorem myszy.

Nadwozia/kadłuby

Kategoria nadwozi i kadłubów zawiera różnego rodzaju podstawowe elementy konstrukcyjne pojazdów.

Kokpit

Wybór odpowiedniej kabiny dla Twojego pojazdu może zwiększyć jego wytrzymałość, szybkość, albo jedno i drugie.

Łądowe/pływające/latające

Ta kategoria zawiera elementy specyficzne dla typu pojazdu, który projektujesz.

Gospodarcze/wojskowe/ religijne

Ta kategoria zawiera broń specyficzną dla obranej przez Ciebie strategii.

Efekt

Te niedrogie obiekty dodają do Twojego pojazdu światła, wentylację i inne użyteczne efekty.

Detale

Te szczegółowe elementy są niedrogie i dodają Twojemu pojazdowi niepowtarzalnego stylu.

🌀 Aby zobaczyć elementy niewidoczne na bieżącym ekranie, klikaj przyciski ze strzałkami znajdujące się pod przyciskami kategorii elementów.

Dodawanie elementów

Aby dodać nowy element do swojego pojazdu:

Dodawanie elementów do pojazdów przypomina dodawanie elementów do stwora (str. 17). Elementy mogą się ze sobą łączyć. Elementy nadwozia (kadłuba) i kokpity są automatycznie umieszczane pośrodku pojazdu.

UWAGA: w grze obowiązują limity wysokości oraz szerokości każdego pojazdu.

🌀 Aby przesunąć cały pojazd, naciśnij i przytrzymaj klawisz **SHIFT**, a następnie porusz myszą.

🌀 Więcej informacji na temat usuwania elementów znajdziesz w sekcji *Usuwanie elementów* na str. 18.

🌀 Aby skopiować element, naciśnij klawisz **ALT**. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w sekcji *Kopiowanie elementów* na str. 25.

Statki kosmiczne

Budowa statku kosmicznego przebiega tak samo jak budowa budynku lub pojazdu. W fabryce statków kosmicznych dostępne są następujące kategorie elementów: korpusy, kokpity, kosmos, lądowe, pływające, latające, uzbrojenie, efekt oraz detale. Wszystkie te kategorie można znaleźć też w fabrykach pojazdów za wyjątkiem kategorii „kosmos”, która zawiera elementy pomagające Twojemu statkowi w podróżach kosmicznych.

Malowanie swojego pojazdu

W trybie malowania możesz dodać swojemu nowemu galaktycznemu obywatelowi nieco koloru oraz nadać mu wybraną teksturę.

Aby włączyć tryb malowania, kliknij ikonę pędzla na górze ekranu.

Dobrym pomysłem jest wybieranie najpierw stylu, a dopiero potem koloru. Możesz pomalować swój pojazd na jeden z trzech sposobów: używając kompletnych stylów, częściowych stylów albo trybu malowania. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w sekcji *Tryb malowania budynków oraz pojazdów* na str. 29.

🌀 Ogólne informacje na temat malowania określonymi kolorami oraz wzorami znajdują się w sekcji *Tryb malowania* na str. 20.

Planiści

Podczas gdy fabryki *SPORE* umożliwiają Ci budowanie elementów, które zapełnią Twoją planetę *SPORE*, planiści umożliwiają zaprojektowanie Twojego plemienia, miasta oraz kolonii kosmicznej zgodnie z Twoimi wyobrażeniami.

Planista plemienny

W planiście plemiennym kupisz narzędziownię do rozwoju swojego plemienia oraz zapewniające mu nowe możliwości.

Planista plemienny	
1	Kategoria narzędzi
2	Kategoria wyposażenia
3	Jedzenie i leczenie
4	Instrumenty
5	Broń
6	Nazwa narzędzia
7	Koszt
8	Opis narzędzia
9	Dostępne fundusze (pożywienie)
10	Dostępne miejsce do umieszczenia narzędzia



W planiście plemiennym możesz dodawać narzędzia do wioski swojego plemienia, aby zwiększać możliwości członków swojego plemienia. Możesz także wyposażać swoje plemię w modne dodatki, które poprawią ich naturalne umiejętności.

Narzędzia plemienia

Aby zobaczyć dostępne narzędzia, kliknij ikonę narzędziowni w lewym górnym rogu ekranu planisty plemiennego. Narzędziownie plemienia są podzielone na trzy kategorie: jedzenie i leczenie, instrumenty oraz broń.




Nie wszystkie narzędzia są dostępne na początku fazy plemienia. Jeśli sprzymierzysz się z sąsiednim plemieniem (albo je pokonasz w walce), które dysponuje narzędziem, którego Ci brakuje, spowoduje to odblokowanie tego narzędzia. Odtąd będzie je można kupić w planiście plemiennym.

🌀 Aby dodać narzędziownię do Twojego plemienia, kliknij i przeciągnij jego chatę z palety na jedno z wolnych miejsc w Twojej wiosce plemienną. Możesz używać uchwytów obrotu, aby zmienić jego ustawienie.

Narzędziownie mogą być niszczone przez inne plemiona. Wybierz członka plemienia, a następnie kliknij prawym przyciskiem myszy uszkodzoną narzędziownię, aby je naprawić. Członek plemienia zacznie naprawiać chatę.

Jedzenie i leczenie

Te narzędzia pomogą Twojemu plemieniu zbierać lepsze pożywienie i leczyć się z obrażeń.

-  Ościenie rybackie pomogą Ci zdobywać pożywienie nad brzegami wód.
-  Kije zbieracza umożliwiają szybsze zbieranie owoców.
-  Kostury lecznicze pomagają członkom plemienia leczyć rany w szybszym tempie.

UWAGA: jeśli Twoje stwory są mięsożercami, broń przyda się do polowania na mięso.




Instrumenty

Instrumenty towarzyskie są pomocne podczas budowania dobrych stosunków z innymi plemionami. Łączenie instrumentów może tworzyć cudowne (i przydatne) brzmienia.

-  Drewniane rogi
-  Marakasy
-  Trąbity

Broń


Narzędzia wojny mogą zdecydować o tym, czy będziesz zdobywcą, czy ofiarą podboju.

-  Płonące pochodnie szybko niszczą narzędzia i chaty, ale są mniej skuteczne przeciwko stworom.
-  Kamienne topory są dobre do walki w zwarciu z innymi stworami.
-  Oszczepy pomogą Twoim wojownikom atakować wroga z oddali.

Planista miejski






Na początku fazy cywilizacji musisz rozbudować swoje miasto, aby chronić swój ratusz i kontynuować rozwój produktywnej oraz zadowolonej populacji. Za pomocą planisty miejskiego możesz stawiać w mieście domy, zakłady pracy, budynki rozrywkowe oraz wieżyczki.

Położenie budynków w obrębie miasta to czynnik wpływający na zadowolenie a także na produktywność Twoich obywateli.

-  Aby otworzyć planistę miejskiego, wskaż kursorem myszy dowolny ze swoich ratuszy, a następnie kliknij przycisk „Planista miejski”.

Plan miasta

Rozplanowanie każdego miasta wpływa na zadowolenie oraz produktywność Twojego ludu. Planowanie miasta wymaga zwracania uwagi na to, gdzie ustawiane są budynki różnego rodzaju. Ustawienie budynku jednego rodzaju obok innego może zwiększyć produktywność, ale także zmniejszyć zadowolenie.

-  Aby uzyskać jak najbardziej produktywnych obywateli, umieszczaj zakłady pracy w pobliżu domów, tworząc niebieskie połączenia.
-  Umieszczaj podobne budynki obok siebie, aby tworzyć białe (dobre) połączenia.
-  Aby uzyskać jak najbardziej zadowolonych obywateli, umieszczaj budynki rozrywkowe obok domów, aby tworzyć zielone połączenia.
-  Umieszczanie budynków rozrywkowych obok zakładów pracy tworzy czerwone (złe) połączenia i zmniejsza zadowolenie obywateli.
-  Od Ciebie zależy, w co zainwestujesz. Czy będzie to produktywność, liczba ludności czy też zadowolenie.

UWAGA: zwracaj uwagę na zadowolenie swoich obywateli. Niezadowolone miasta generują mniejsze dochody, a także mogą w nich wybuchać zamieszki. Ponadto niezadowolone miasta są znacznie bardziej podatne na nawracanie.

Domy

Twórz połączenia domów z budynkami rozrywkowymi oraz zakładami pracy, aby zwiększyć ogólne produktywność i zadowolenie w swoim mieście.

🌀 W ogólnych statystykach miasta ratusz zaliczany jest do kategorii domów.

Budynki rozrywkowe

Zwiększone zadowolenie. Nadmiar rozrywki może jednak prowadzić do obniżenia produktywności.

Zakłady pracy

Większa produktywność, ale mniejsze zadowolenie.

Wieżyczki

Chronią poszczególne miasta przed atakami. Umieszczone na miejskich murach wieżyczki automatycznie strzelają do wszelkich zbliżających się pojazdów należących do każdego narodu, który prowadzi z tobą wojnę.

🌀 Aby zapewnić swojemu miastu ochronę, możesz także kazać pojazdom reagować na wydarzenia w ich okolicy. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w sekcji *Budowa floty* na str. 52.

Ozdoby

Nie wpływają na zadowolenie ani na produktywność.

Budżet sporylionów

Budynki i pojazdy kupuje się za sporyliony — walutę w fazie cywilizacji. Aby wybudować nowe budynki lub pojazdy, musisz stworzyć stałe źródło sporylionów. Mając już źródło dochodów, możesz przystąpić do budowania i udoskonalania swoich budynków i pojazdów.

- 🌀 W planiszcje miejskim liczba dostępnych sporylionów wyświetlona jest w lewym dolnym rogu. Wskaż tę liczbę kursorem myszy, aby zobaczyć ogólny przychód wypracowywany przez Twój naród w każdej minucie.
- 🌀 Aby zyskać nowe źródła przychodów, zajmuj gejzery przyprawy, prowadź handel oraz buduj w swoim mieście zakłady pracy.

Wypożyczenie miejskie

W planiszcje miejskim możesz zaprojektować wyposażenie dla swoich obywateli, aby dodać im nieco stylu. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w sekcji *Styliszcje* na str. 27.

Hymn miasta

W planiszcje miejskim możesz skomponować własny hymn swojego narodu. Hymn miasta to muzyka, którą słyszysz, gdy Twoje miasto jest widoczne na ekranie. Podbite miasta będą odgrywały Twój hymn, czy im się to podoba, czy nie.

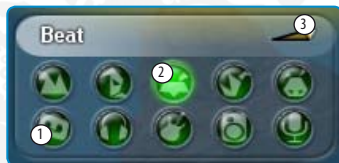
W kompozytorze hymnu możesz ustalić rytm, hymn oraz tło dźwiękowe, tworząc w ten sposób niepowtarzalną muzykę dla swojego miasta. Możesz także ustalić poziom głośności każdego elementu składowego muzyki oddzielnie.

Tło muzyczne jest odtwarzane, gdy eksplorujesz planetę. Hymn miasta zastępuje tło globalne, gdy oglądasz swoje miasto.

- 🌀 Panele na ekranie kompozytora hymnu ustawione są w kolejności, w jakiej należy je definiować. Więcej informacji na temat rytmu, hymnu, tła, zapisywania, wczytywania oraz publikowania hymnów znajdziesz w grze, w Przewodniku SPORE.
- 🌀 Możesz także wczytywać hymny miast ze Sporpedii.

Rytm

- 1 Kliknij, aby wybrać rytm swojego hymnu
- 2 Kliknij wybrany rytm, aby go wyłączyć
- 3 Ustaw głośność odtwarzania



Aby wybrać rytm, kliknij go na panelu rytmów. Aby wyizolować rytm, możesz usunąć wybór pozostałych składników albo zmniejszyć ich głośność na innych panelach.

Hymn

- 1 Kliknij, aby wybrać instrument
- 2 Kliknij wybrany instrument, aby wyłączyć hymn
- 3 Ustaw głośność odtwarzania



Po wybraniu instrumentu możesz skomponować melodię hymnu na panelu kompozytora.

Komponowanie własnej melodii

- 1 Kliknij, aby wygenerować losową melodię
- 2 Włącz/wyłącz automatycznie odtwarzanie
- 3 Kliknij i przeciągnij, aby podwyższyć/obniżyć dźwięk nuty
- 4 Kliknij, aby dodać/usunąć wybraną nutę z Twojego hymnu



Możesz poprawić aktualny hymn albo stworzyć nowy od początku. Możesz też wygenerować zupełnie nową, losową melodię i pracować nad nią. Po ustaleniu ogólnego układu swojej melodii możesz przesuwać jej nuty w górę i w dół skali. Możesz także w miarę potrzeby dodawać i usuwać nuty.

- ☞ Aby zmienić czas brzmienia nuty, wskaż ją kursorem myszy i obróć kółko myszy albo użyj klawiszy ze strzałkami w górę i w dół.
- ☞ Aby ponownie włączyć odtwarzanie swojej melodii od początku, kliknij tło melodii na panelu kompozytora.

Tło

Tło muzyczne jest odtwarzane, gdy eksplorujesz planetę. Muzyka miasta zastępuje tło globalne, gdy oglądasz swoje miasto. Do swojego tła możesz dodać do czterech warstw dźwiękowych.

- ☞ Aby włączyć lub wyłączyć warstwę tła, kliknij ją.

Zapisywanie i wczytywanie hymnów miast

Możesz wczytać jeden z gotowych hymnów ze Sporpedii lub zapisać w niej hymn skomponowany przez siebie.

- ☞ Aby wczytać kompozycję, kliknij przycisk „Wczytaj” znajdujący się na dole ekranu planisty miejskiego. Wybierz kompozycję ze Sporpedii. Wybrana kompozycja zostanie odtworzona w planiście miejskim. Możesz ją modyfikować wedle własnego uznania.
- ☞ Aby odsłuchać wybraną muzykę, kliknij ją dwukrotnie w Sporpedii.

Aby zapisać hymn miasta:

Aby zapisać stworzony hymn miasta, kliknij przycisk „Zapisz”. Wpisz nazwę i opis swojego dzieła. Twoja muzyka zostanie zapisana w Sporpedii na karcie „Muzyka”.

Publikowanie muzyki

Twoja muzyka nie jest automatycznie publikowana za pomocą Sporpedii.

Aby opublikować swój hymn miasta:

1. Muzyka zapisywana jest w folderze **Moje dokumenty** (albo **Dokumenty**)\Moje dzieła SPORE\MuzykaMiasta.
2. Znajdź odpowiedni plik .PNG (według nazwy nadanej Twojej muzyce miasta).
3. Wyślij ten plik swoim znajomym pocztą elektroniczną.
4. Adresaci muszą zainstalować plik w odpowiednim katalogu przed uruchomieniem gry SPORE.
5. Twoja muzyka stanie się wówczas dostępna w ich Sporpedii.

Monitorowanie swojego miasta

W miarę posuwania się do przodu w fazie cywilizacji ważne jest, aby zwracać uwagę na to, co się dzieje w każdym z Twoich miast. Na przykład niezadowolone miasta są bardziej wrażliwe na ataki religijne. W niezadowolonym mieście szybciej może także dojść do protestów obywateli, co może doprowadzić do zatrzymania produkcji.

Statystyki swojego miasta możesz przejrzeć w planiszie miejskim.

Gdy w dowolnym z Twoich miast dzieje się coś ważnego, odpowiedni wpis zostanie dodany do dziennika wydarzeń, który jest widoczny po lewej stronie ekranu gry. Przeglądaj te komunikaty, aby być na bieżąco z tym, co dzieje się w innych miejscach na planecie.

Planista kolonii

Planowanie kolonii jest podobne do budowania miasta w fazie cywilizacji. Planista kolonii działa w ten sam sposób jak planista miejski i umożliwia Ci dodawanie do swojej kolonii domów, zakładów pracy, budynków rozrywkowych oraz wieżyczek. Jednak w fazie kosmosu Twoje kolonie produkują przyprawę, która jest sprzedawana za sporyliony. Kolonie mają także specjalne zasady, określające ile budynków można ustawić w kolonii w zależności od typu planety.

Faza komórki

W fazie komórki rozpoczynasz swoją podróż życiową jako pojedyncza komórka i wspinasz się po szczeblach ewolucji, aż osiągniesz wystarczające rozmiary, aby wyjść na suchy ląd.

Aby uzyskać informacje o śledzeniu postępów oraz zakończeniu fazy, zajrzyj w grze do Przewodnika SPORE.

Sterowanie komórką opisane jest na kolejnej stronie.

Aby wyjść na ląd:

1. Jedz rośliny i inne komórki, aby zdobywać DNA i rozwijać swoją komórkę.
2. Zbieraj elementy innych komórek i odłamków meteorytu.
3. Aby ewoluować swoją komórkę, wydawaj punkty DNA na nowe elementy w fabryce komórek.

Ekran fazy komórki

- 1 Cele misji
- 2 Przybliżanie/oddalanie widoku
- 3 Opcje
- 4 Wstrzymanie gry
- 5 Sporpedia
- 6 Moja kolekcja
- 7 DNA
- 8 Pasek postępu
- 9 Kliknij, aby wezwać partnera
- 10 Historia
- 11 Wskaźnik zdrowia
- 12 Element
- 13 Odłamek meteorytu DNA



Twoja komórka jest widoczna pośrodku ekranu fazy komórki. Wszędzie wokół Ciebie widnieją zielone cząstki roślin, które możesz zjadać, jeśli jesteś roślinożercą, inne komórki, których należy unikać albo które należy zjadać, jeśli jesteś mięsożercą, elementy do zebrania oraz różne pierwotne drobiągzi, które trzeba omijać.

Sterowanie komórką

W fazie komórki Twoja mała komórka może być poruszana przez prąd w przód i w tył. Nawigowanie w wodzie wymaga nieco praktyki, podczas której nauczysz się podpływać do różnych obiektów oraz odpływać od nich. Pamiętaj, aby celować w miejsce, gdzie za chwilę znajdzie się obiekt, a nie w jego aktualne położenie.

- 🌀 Aby skierować swoją komórkę w inną stronę, kliknij nowe miejsce na ekranie. Twoja komórka obróci się w tę stronę.
- 🌀 Aby płynąć nieprzerwanie w jedną stronę, kliknij miejsce na ekranie i przytrzymaj wciśnięty przycisk myszy.

Sterowanie

Czynność	Klawiatura/mysz
Ruch w dowolną stronę	Wskaż miejsce kursorem myszy, a następnie kliknij lewym lub prawym przyciskiem myszy i przytrzymaj przycisk wciśnięty
Ruch w górę	W/strzałka w górę
Ruch w dół	S/strzałka w dół
Ruch w lewo	A/strzałka w lewo
Ruch w prawo	D/strzałka w prawo
Przybliżenie/oddalenie kamery	+/- albo kółko myszy

Gra w fazie komórki

Zbieranie DNA

Aby zebrać DNA, podpłyn do pożywienia i zder się z nim otworem gębowym swojej komórki.

UWAGA: aby Twoja komórka mogła zbierać pożywienie, musi mieć otwór gębowy.

Pożywiając się, zdobywasz punkty DNA, które widoczne są na lewo od paska postępu. W fabryce komórek możesz wydawać punkty DNA, aby wzbogacać swoją komórkę o nowe elementy i umiejętności, które pomogą jej w ewolucji.

Dodawanie elementów

Nawigując w świecie komórek, możesz odkryć nowe elementy, które możesz potem dodać do swojej komórki. Aby zebrać taki element, przepłyn nad unoszącym się w wodzie odłamkiem meteorytu albo zaatakuj komórkę, przy której nazwie widnieje ikona elementu. Zebrane elementy są dostępne do użycia następnym razem, gdy odwiedzisz fabrykę komórek.

🌀 Gdy w wodzie pojawi się element, przepłyn nad nim, aby go zebrać.

W fabryce komórek możesz przeciągać i upuszczać elementy na swoją komórkę. Więcej informacji o modyfikowaniu swojej komórki znajdziesz w sekcji *Fabryki SPORE* na str. 14.

Po zebraniu pierwszego elementu dostępny stanie się przycisk „Zew godowy” nad paskiem postępu.

📶 Kliknij przycisk „Zew godowy”, a następnie podpłyn do swojego partnera, aby otworzyć *fabrykę komórek* (str. 22).

W miarę jak Twoja komórka rośnie, podtrzymanie jej życia i dobrego stanu wymaga coraz więcej pożywienia. Musisz jeść więcej materii roślinnej albo, jeśli jesteś mięsożercą, coraz większe komórki.

Walka

Aby zapewnić swojej komórce przetrwanie, możesz dodawać uzbrojenie ofensywne, takie jak otwór gębowy mięsożercy. Możesz także wzbogacać komórkę o kolce, które będą ją chroniły przed napastnikami.

🌀 Aby zaatakować inną komórkę, zder się z nią elementem ofensywnym z komórką, unikając jej niebezpiecznych elementów.

🌀 Aby ochronić swoją komórkę przed atakiem innej komórki, ustaw swoje elementy obronne, takie jak kolce, w ten sposób, żeby uderzyły wroga komórkę, gdy Cię zaatakuje.

Śledzenie postępów

Śledź swoje postępy w fazie komórki za pomocą paska postępu. Gdy wskaźnik postępu dotrze do pionowej kreski, Twoja komórka rozpocznie następny etap rozwoju. Komórki, które ci wcześniej zagrażały, skurczą się i staną się małeńkie, a nowy etap wypełni większe i bardziej agresywne komórki.

Zakończenie fazy komórki

Całkowite wypełnienie paska postępu na dole ekranu oznacza, że udało Ci się przejść przez wszystkie etapy ewolucji komórki, która jest teraz gotowa podjąć następne wyzwanie ewolucyjne.

🌀 Aby przejść do fazy stwora, kliknij ikonę „Historia”. W oknie fabryki stworów, które pojawi się zaraz po wyjściu na ląd, dodaj swojemu stworowi parę kończyn i stóp oraz dowolne inne elementy, które według Ciebie będą potrzebne na lądzie. Więcej informacji o projektowaniu stwora znajdziesz w sekcji *Fabryka stworów* na str. 23.

Faza stwora

Ziemia na horyzoncie! W fazie stwora Twoja komórka wydostaje się z pramorza, aby zdobyć przyczółek wśród lądowych gatunków planety. W miarę eksplorowania świata napotkasz bogaty wybór innych gatunków. Niektóre będą przyjazne, inne — nieco mniej. Musisz rozwijać swoje umiejętności towarzyskie, aby zdobywać nowych przyjaciół, a także umiejętności bojowe, aby poradzić sobie z wrogami.

Po drodze zdobywasz punkty DNA, których możesz używać do ewoluowania swojego stwora, wykształcenia inteligencji oraz ukończenia podróży, której celem jest zostanie stworzeniem rozumnym i przejście do fazy plemienia.

🌀 Sterowanie w fazie stwora opisane jest na str. 40.

🌀 Jeśli zginiesz podczas gry w tej fazie, odrodzisz się w swoim gnieździe macierzystym.

Aby uzyskać informacje o śledzeniu postępów oraz zakończeniu fazy, zajrzyj w grze do Przewodnika SPORE.

Uwaga: po zakończeniu fazy stwora nie będzie można zmieniać fizycznych atrybutów swojego stwora.

Ekran fazy stwora

1	Cele
2	Minimapa
3	Opcje
4	Wstrzymanie gry
5	Sporpedia
6	Moja kolekcja
7	DNA
8	Pasek postępu
9	Historia
10	Kliknij, aby włączyć umiejętności
11	Umiejętność następcza
12	Kliknij, aby włączyć umiejętności bojowe
13	Wskaźniki zdrowia i energii
14	Członkowie stada



W fazie stwora kontrolujesz pojedynczego reprezentanta swojego gatunku, podczas gdy inni członkowie tego gatunku usiłują rozwijać się na własną łapę. Do poruszania Twojego stwora w świecie gry służy mysz. Ruszaj więc, bo wiele tajemnic i niespodzianek czeka na odkrycie!

Sterowanie stworem

W fazie stwora poruszanie się po świecie polega na wskazywaniu miejsc na ekranie. Twój stwór przemieści się we wskazane miejsce i poczeka na Twoje następne polecenie.

🌀 Aby przesuwać się bez przerwy, kliknij wybrane miejsce na ekranie i przytrzymaj wciśnięty przycisk myszy.

Następnie możesz przesunąć kursor, aby zmienić kierunek ruchu swojego stwora.

Jeśli Twój stwór ma chwytaki, możesz podnosić obiekty z ziemi albo zbierać je z drzew. Aby podnieść wybrany obiekt, kliknij go.

🌀 Musisz regularnie jeść, aby Twój stwór miał dość sił. Patrz sekcja *Opieka i żywienie* na następnej stronie.

W każdej chwili możesz dowolnie zmienić ustawienie kamery, przytrzymując wciśnięty prawy przycisk myszy i poruszając myszą.

Sterowanie

Czynność	Klawiatura/mysz
Ruch do przodu	W/strzałka w górę
Ruch do tyłu	S/strzałka w dół
Skręt w lewo	A/strzałka w lewo
Skręt w prawo	D/strzałka w prawo
Krok w prawo	E
Krok w lewo	Q
Podskok i zatrzepotanie skrzydłami (jeśli Twój może to zrobić)	SPACJA
Włączenie lub wyłączenie skradania się	Z
Włączenie lub wyłączenie sprintu	SHIFT
Wskazanie najbliższego stwora	F
Użycie umiejętności #1: śpiew (towarzyska) albo ugryzienie (atak)	1
Użycie umiejętności #2: taniec (towarzyska) albo szarża (atak)	2
Użycie umiejętności #3: urok (towarzyska) albo cios (atak)	3
Użycie umiejętności #4: poza (towarzyska) albo splunięcie (atak)	4
Przybliżenie/oddalenie kamery	+/- albo kółko myszy
Obrót kamery w lewo/w prawo	</>
Obrót kamery/nachylenie	Kliknij i przytrzymaj wciśnięty prawy przycisk myszy i poruszaj myszą
Wezwanie partnera	BACKSPACE

UWAGA: w fazie stwora robisz coś więcej niż phywanie. Użyteczne umiejętności, takie jak skradanie się, skakanie lub szybowanie, mogą skrócić drogę ewolucji.

Opieka i żywienie

Profil stwora

- | | |
|---|------------------|
| 1 | Wskaźnik zdrowia |
| 2 | Wskaźnik energii |



Twój stwór musi jeść. Poruszając się po świecie, Twój stwór zużywa energię, którą musi uzupełniać za pomocą jedzenia. W zależności od rodzaju otworu gębowego, jaki posiada Twój stwór (roślinożerca, mięsożerca albo wszystkożerca), musisz zjadać owoce lub mięso, albo jedno i drugie. Jeśli będziesz jeść za mało, Twój stwór zacznie głodować i może w końcu umrzeć.

Typ swojego otworu gębowego możesz zmienić w fabryce stworów. Jeśli jednakże ewolucja została przeprowadzona przez fazę komórki, Twoje cechy determinują dietę już na stałe. Jeśli Twoja komórka była mięsożerna, pozostaniesz mięsożernym stworem aż po swój kres.

Walcząc z innymi stworami, możesz odnieść rany, które zmniejszają poziom Twojego zdrowia. Jeśli Twój stwór zginie w walce lub umrze z głodu, odrodzi się w swoim gnieździe macierzystym.

Ewoluuowanie swojego stwora

Ewoluuowanie stwora wymaga zdobycia wystarczającej liczby punktów DNA, aby móc je wydawać na elementy, które poprawiają jego umiejętności.

Aby uzyskać informacje o zbieraniu elementów oraz ewoluowaniu stwora, zajrzyj w grze do Przewodnika SPORE.

Umiejętności następcze

Oprócz umiejętności towarzyskich, bojowych oraz motorycznych, Twój stwór może także zyskiwać specjalne umiejętności w rezultacie wyborów dokonanych podczas swojej drogi ewolucyjnej. Cecha zdobyta podczas życia jako komórka odzwierciedlona jest w postaci umiejętności następczej, którą posiadasz teraz jako stwór.

Przyciski Twoich umiejętności następczych znajdują się ponad paskiem postępu. Ich użycie daje świetne efekty, ale ich odnowa zabiera sporo czasu.

Więcej informacji na temat umiejętności następczych znajdziesz na str. 10.

Rozwój inteligencji

Gdy zdobędziesz dość DNA, aby wypełnić pasek postępu poza pionową kreskę, automatycznie przeskoczysz na następny poziom inteligencji.

Gdy uzyskasz nowy poziom inteligencji, możesz dodać kolejnego stwora do swojego stada — aż do trzech stworów.

Rozwijanie swojego gatunku

Zyskując inteligencję, DNA oraz przyjaciół, możesz ewoluować swojego stwora i rozwijać swoje wpływy, starając się zostać dominującym gatunkiem na planecie.

Twoje gniazdo

W swoim gnieździe możesz odpocząć, odzyskać zdrowie, przeprowadzać gody oraz ewoluować swój gatunek. Jeśli poniesiesz rany w bitwie, możesz wrócić do swojego gniazda, aby się wyleczyć. Usiądź w gnieździe i poczekaj, aż wskaźnik Twojego zdrowia zostanie uzupełniony.

W swoim gnieździe możesz także przeprowadzać gody i otworzyć fabrykę SPORE, aby dodawać lub usuwać elementy.

UWAGA: w fazie stwora nie musisz chronić swojego gniazda.

Gody

W dowolnym momencie możesz wezwać swojego partnera i sprowadzić na świat kolejne potomstwo. Gdy z jaja wykluje się przedstawiciel nowego pokolenia, zyskujesz nad nim kontrolę oraz dostęp do wszelkich nowych umiejętności.

Aby przeprowadzić gody, naciśnij klawisz BACKSPACE albo kliknij przycisk „Zew godowy” znajdujący się tuż nad paskiem postępu. Podążaj za zewem do partnera, wokół którego wirują serduszka, a następnie kliknij przycisk, który pojawi się nad nim. Odbędą się gody i otworzy się fabryka stworów. Wszelkie zmiany dokonane w fabryce są automatycznie stosowane do wszystkich stworów Twojego gatunku, włącznie z Tobą i Twoim potomstwem.

WSKAZÓWKA: gdy wzywasz swojego partnera, Twój partner zawsze odpowiada z Twojego obecnego gniazda.

Migracja

Twoi partnerzy z gniazda mogą czasem migrować ze starego gniazda do nowego w poszukiwaniu nowego pożywienia i innych zasobów.

- ☛ Aby znaleźć nowe gniazdo po migracji, kliknij przycisk „Zew godowy” i wyrusz za nawoływaniem innych mieszkańców Twojego gniazda do nowego domu. Możesz też ruszyć ścieżką (widoczną w świecie gry i na minimapie) albo iść w stronę ikony domu wyświetlanej na minimapie.

Stosunki

Aby sprawdzić aktualny stan stosunków z dowolnym gatunkiem, wskaż kursorem myszy przedstawiciela tego gatunku. Aby uzyskać więcej informacji o stanach stosunków oraz opisujących je ikonach, zajrzyj w grze do Przewodnika SPORE.

Zaprzyjaźnianie się z innymi stworami

Przyciski nastawienia znajdują się tuż nad paskiem postępu na dole ekranu.



Kliknij ten przycisk, aby zobaczyć dostępne umiejętności towarzyskie.



Kliknij ten przycisk, aby zobaczyć dostępne umiejętności bojowe.

Aby spróbować zaprzyjaźnić się z innym stworem, kliknij go dwukrotnie przy aktywnym nastawieniu towarzyskim. Aby przeprowadzić udaną interakcję towarzyską, musisz używać swoich umiejętności towarzyskich, naśladując działania innego stwora na poziomie równym lub wyższym od jego poziomu umiejętności. Jeśli na przykład stwór śpiewa dla Ciebie, musisz użyć swojej umiejętności śpiewu, aby zaśpiewać tę samą melodię. Albo jeszcze lepszą.

Jeśli uda Ci się wypełnić wskaźnik, Twój stan stosunków z drugim gatunkiem poprawi się. Jeśli stosunki osiągną status przyjaźni lub sojuszu, możesz się leczyć w gniazdach tego gatunku.

Umiejętności towarzyskie można zdobywać lub poprawiać, dodając elementy w fabryce stworów.

- ☛ Zaprzyjaźnianie się ze stworami Alfa innego gatunku jest trudniejszym wyzwaniem, ale jeśli Ci się to powiedzie, możesz otrzymać w nagrodę nowy element.
- ☛ Możesz też dodać przedstawiciela zaprzyjaźnionego gatunku do swojego stada (jeśli masz w nim wolne miejsce).

UWAGA: nie uda Ci się dokonać udanej interakcji towarzyskiej, dopóki nie zdobędziesz określonych umiejętności towarzyskich używanych przez stwory danego gatunku na tym samym lub lepszym poziomie. Aby zdobywać te umiejętności, znajdź elementy w świecie gry, a następnie dodaj je do swojego stwora w fabryce stworów.

UWAGA: nie możesz rozpocząć interakcji towarzyskiej ze stworem, któremu już udało Ci się zaimponować. Te stwory oznaczone są gwiazdnym rozbłyskiem wokół ikony stosunków obok ich nazwy

Walka

Czasami nie ma innego wyjścia niż walka z innymi stworami. W zależności od typu Twojego otworu gębowego, możesz musieć polować na nie, aby jeść. Podczas walki możesz użyć jednej lub większej liczby umiejętności bojowych, aby pokonać drugiego stwora.

Aby zaatakować innego stwora, wskaż go przy aktywnym ustawieniu bojowym, a następnie kliknij umiejętność bojową, której chcesz użyć, albo skorzystaj z klawiatury (klawisze od 1 do 4).

🌀 Umiejętności bojowe można zdobywać lub poprawiać, dodając elementy w fabryce stworów.

🌀 Każda umiejętność bojowa ma pięć poziomów.

Jeśli uda Ci się pokonać stwora, możesz uzyskać z niego mięso do wykorzystania jako pożywienie albo jako podarunek dla innych stworów. Zdobędziesz także punkty DNA. Pokonanie stwora w walce pogarsza Twoje stosunki ze wszystkimi przedstawicielami tego gatunku.

UWAGA: niektóre umiejętności bojowe, takie jak splunięcie lub szarża, wymagają zachowania pewnej odległości między Tobą a stworem.


🌀 Możesz podnosić przedmioty i rzucać nimi w innego stwora, aby go ogłuszyć.

🌀 Jeśli musisz uciec, możesz odwrócić się i wziąć nogi za pas. Możesz także pomóc sobie w ucieczce, używając innych umiejętności, takich jak skradanie się.

🌀 Jeśli Twój stwór umrze, odrodzi się w Twoim gnieździe macierzystym.

Powiększanie swojego stada

Opłaca się mieć stado. Gdy rozwijasz inteligencję, zdobywasz możliwość dodawania kolejnych członków swojego stada. Możesz dodawać do swojego stada członków własnego gatunku lub dowolnego gatunku sprzymierzonego. Członkowie stada podążają za Tobą wiernie i ochotczo pomagają Ci atakować inne stwory, szukać pożywienia oraz wypełniać inne zadania.

 Dodaj członka stada, aby zapełnić to miejsce.

🌀 Aby dodać członka stada, musisz osiągnąć odpowiedni poziom inteligencji, który spowoduje pojawienie się wolnego miejsca. Następnie musisz zaimponować innemu stworowi (należącemu do Twojego gatunku albo do gatunku sprzymierzonego), aby przyłączył się do Twojego stada. Patrz sekcja *Zaprzyjaźnianie się z innymi stworami* na str. 42.

🌀 Warto wykonywać interakcje towarzyskie w dużej grupie. Większe stado pomaga Ci nawiązywać kontakty towarzyskie z innymi stworami.

Stwory epickie

Po całym świecie wędrują wielkie, samotne stwory rodem z legend. Lepiej obserwuj epickie stwory z daleka i omijaj je szerokim łukiem.

Faza plemienia

Na początku fazy plemienia Twój gatunek opanował ogień i stworzył niewielkie plemię. Wkrótce jednak rozwiną się inne plemiona z Twojego gatunku i wszystkie ruszą do walki, chcąc stać się pierwszą cywilizacją na planecie.

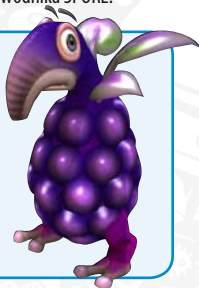
Dzięki rozwiniętej inteligencji stworzy z Twojego plemienia mogą zacząć konstruować narzędzia, dzięki którym będą zbierały więcej pożywienia potrzebnego do utrzymania większej populacji oraz rozszerzania wpływów plemienia.

Strzeż się dzikich stworów, czających się poza zasięgiem światła Twojego obozowego ogniska. Na niektóre z nich możesz polować, inne udomowić, a jeszcze inne mogą polować na Ciebie.

Aby uzyskać informacje o śledzeniu postępów oraz zakończeniu fazy, zajrzyj w grze do Przewodnika SPORE.

Największa różnica między fazami plemienia a komórki lub stwora polega na tym, że nie kontrolujesz już jednego przedstawiciela swojego gatunku, lecz całe plemię! Wydawaj polecenia jednemu lub kilku członkom plemienia. Będą Ci posłuszni. Możesz nawet przesuwać kamerę, aby zobaczyć, co się dzieje w pobliżu.

Więcej informacji na temat wybierania członków plemienia i dowodzenia nimi znajdziesz w sekcji *Kontrolowanie plemienia* na kolejnej stronie. Na początku fazy pojawią się także samouczki, które pomogą Ci rozpocząć rozgrywkę.



UWAGA: ponieważ udało Ci się stworzyć plemię, nie możesz już dokonywać zmian odnośnie do rozmiaru i kształtu swojego gatunku. Teraz będziesz zmieniać wygląd narzędzi w Twojej wiosce oraz wyposażenia, jakie nosi Twoje plemię.

Ekran fazy plemienia

- | | |
|----|---|
| 1 | Minimapa plemienia |
| 2 | Opcje |
| 3 | Wstrzymanie gry |
| 4 | Sporpedia |
| 5 | Moja kolekcja |
| 6 | Aktualne zapasy pożywienia |
| 7 | Pasek postępu |
| 8 | Umiejętności towarzyskie |
| 9 | Umiejętności następce |
| 10 | Umiejętności bojowe |
| 11 | Wskaźniki zdrowia i energii |
| 12 | Kliknij, aby wybrać jednego lub większą liczbę członków plemienia |



Minimapa plemienia

- | | |
|---|---|
| 1 | Położenie Twojej chaty plemiennej |
| 2 | Twoje stwory |
| 3 | Wioska innego gatunku |
| 4 | Gniazdo dzikich stworów |
| 5 | Włącz lub wyłącz wyświetlanie minimapy |
| 6 | Kliknij, aby zmienić widok kamery |
| 7 | Wskaż ikonę kursorem, aby zobaczyć swoje stosunki z sąsiednim plemieniem oraz jego liczebność |
| 8 | Źródło pożywienia |
| 9 | Łowisko |



Kliknij lewym przyciskiem myszy minimapę plemienia, aby przenieść kamerę w to miejsce, a następnie kliknij prawym przyciskiem myszy wybranego członka (lub członków) plemienia, aby tam poszedł (poszli). Minimapa plemienia przydaje się także do obserwacji wydarzeń wokół Twojego miejsca położenia. Budynki w Twojej wiosce oraz jej mieszkańcy wskazani są przez ikony w kolorze, który reprezentuje Twoje plemię.

- Aby uzyskać więcej informacji na temat innego plemienia, wskaż kursorem myszy jego chatę plemienną na minimapie. Pierwsze rywalizujące plemię pojawi się jednakże dopiero wtedy, gdy Twoje plemię zbierze nieco pożywienia i dochowca się kilku młodych.
 - To pobliskie plemię poznasz po jego kolorze. Plemię może stać się przyjacielem lub rywalem.
 - Sady owocowe to źródło pożywienia.
 - Gniazda stworów, które mogą rozwinąć się i stać się plemionami.
 - Ten obszar to łowisko.

Kontrolowanie plemienia

Wybieranie członków plemienia

W fazie plemienia możesz wybrać jednego, kilku lub wszystkich jego członków i wydawać im polecenia. Wybrany członek plemienia otoczony jest żółtym kółkiem.

Lewy przycisk myszy służy do wybierania osobników. Aby wybrać członka plemienia, kliknij go lewym przyciskiem myszy albo wybierz z listy plemienną po prawej stronie ekranu.

- Aby wybrać wielu członków plemienia, naciśnij klawisz **CTRL** i klikaj poszczególnych członków plemienia w świecie gry lub na liście plemienną, albo przytrzymaj wciśnięty lewy przycisk myszy i narysuj wokół kilku członków plemienia prostokąt. Aby dodać kolejnych członków grupy, naciśnij klawisz **CTRL** i klikaj nowych członków.
- Możesz także kliknąć pasek nagłówka plemienia, aby wybrać wszystkich jego członków

Usuwanie wyboru

Aby usunąć jednego członka plemienia z grupy, przytrzymaj naciśnięty klawisz **CTRL** i kliknij go w świecie gry albo na liście plemienną.

- Możesz także kliknąć pasek nagłówka plemienia albo nacisnąć klawisz **ESC**, aby usunąć wybór wszystkich członków szczepu.

Wydawanie poleceń

Po wybraniu jednego lub więcej członków plemienia, możesz skierować ich w określone miejsce, albo dokonywać interakcji z innymi obiektami i stworami w świecie gry, klikając przyciskiem myszy tę lokację, obiekt lub stwora. Jeśli na przykład chcesz, aby członek plemienia zbierał pożywienie, kliknij członka plemienia, a następnie kliknij prawym przyciskiem myszy drzewo owocowe. Wybrany osobnik zbierze owoce, powróci do wioski i będzie kontynuować zbieranie owoców, aż zabraknie ich na drzewie albo wydasz mu inne polecenie.

Obiekty, z którymi możesz dokonywać interakcji w świecie gry, poznasz po tym, że będą podświetlone, gdy wskażesz je kursorem, który zmieni się, aby poinformować Cię o możliwym działaniu.

- ☞ Członkowie plemienia będą powtarzać przykazaną czynność do wyczerpania zasobu, do chwili, gdy interakcja nie będzie już możliwa do wykonania, albo do czasu aż głód lub brak sił zmusi ich do przerywania tego, co robią.

Sterowanie kamerą

Nowy sposób sterowania kamerą umożliwia łatwe śledzenie członków Twojego plemienia.

Aby przesunąć kamerę, użyj klawiszy ze strzałkami albo przytrzymaj wciśnięty prawy przycisk myszy i przesunij mysz. Jeśli w menu ustawień włączona jest opcja przewijania ekranu, gdy kursor myszy dotknie jego krawędzi, możesz też przesuwać widok właśnie w ten sposób.

Aby obracać i przechylać kamerę, przytrzymaj wciśnięte lewy i prawy przyciski myszy, po czym przesunij mysz w górę, w dół, w lewo lub w prawo. Do obracania kamery służą także klawisze < oraz >.

Jeśli chcesz, aby kamera śledziła wybranego członka plemienia, naciśnij **SPACJĘ**. Kamera automatycznie przeniesie się do jednego z członków Twojego plemienia. Naciśnij ponownie **SPACJĘ**, aby przełączyć widok na następnego członka plemienia.

Aby szybko przenieść kamerę w dowolne miejsce na kontynencie, kliknij lewym przyciskiem myszy minimapę.

- ☞ Do przesuwania kamery nad powierzchnią planety możesz także używać klawiszy ze strzałkami oraz innych skrótów klawiszowych.

Wioska plemienna

Twoja wioska plemienna to ziarno, z którego wyrośnie przyszła cywilizacja. Wokół wioskowego ogniska możesz dodawać coraz więcej narzędziowni. Każda daje plemieniu nowe narzędzia i możliwości.

Narzędzia te dają członkom Twojego plemienia możliwość bardziej efektywnego zdobywania pożywienia, używania instrumentów w celu wzmocnienia umiejętności towarzyskich albo używania broni w celu poprawienia umiejętności bojowych. Więcej informacji o wiosce plemiennej znajdziesz w grze, w Przewodniku SPORE.

Obrona wioski

Aby chronić swoją wioskę, musisz wyposażać członków swojego plemienia w odpowiednie narzędzia. W kategorii narzędzi wojskowych wybierz odpowiednią narzędziownię do dodania.

Lista plemienna

Lista plemienna

- | | |
|---|--|
| 1 | Wybierz wszystkich członków plemienia |
| 2 | Wódz |
| 3 | Kliknij, aby wybrać członka plemienia |
| 4 | Aktualne poziomy zdrowia i energii członka plemienia |

Na liście plemiennej możesz monitorować działania każdego członka Twojego plemienia oraz wybrać dowolną ich liczbę. Po prawej stronie ekranu znajduje się zestaw ikon przedstawiających wszystkich członków Twojego plemienia, ich aktualne poziomy zdrowia i energii, czynności przez nich wykonywane (co reprezentuje ikonka w lewym górnym rogu portretu).

- Jeśli członek plemienia jest aktualnie wyposażony w narzędzie, zostanie ono przedstawione na tej ikonice.

W ten sposób możesz kontrolować równowagę między łowcami i zbieraczami.



Zbieranie pożywienia

Najpilniejszą potrzebą każdego członka Twojego plemienia jest pożywienie. Musisz zatem zapewnić im stałe jego źródło.

- Poziomy energii członka plemienia wskazuje pomarańczowy pasek na jego ikonice widocznej na liście plemiennej.

Więcej informacji o zbieractwie, polowaniu oraz udomawianiu znajdziesz w grze, w Przewodniku SPORE.

Rybołówstwo

Pożywienie można także zdobywać, łowiąc morskie ryby. Dobre łowiska wskazują ryby skaczące wzdłuż linii brzegowej. Aby rozpocząć połów ryb, musisz dodać w wiosce ościenie rybackie.

Uzdrowianie członków plemienia

Życie w plemieniu oznacza liczne urazy i siniaki. Gdy członkowie plemienia odniosą rany w walce, możesz ich uzdrowić na jeden z następujących sposobów:

Odpoczynek

Członkowie plemienia będą powoli odzyskiwali zdrowie, gdy pozwoli się im odpocząć w wiosce.

Kostury lecznicze

Jeśli wioska posiada narzędziownię z kosturami leczniczymi, możesz wyposażyć członka plemienia w kostur leczniczy i wysłać tego uzdrowiciela wraz z innymi członkami plemienia do walki. Twój uzdrowiciel będzie leczył członków swojego plemienia w terenie.

Rozwój plemienia

Aby Twoje plemię było coraz większe i silniejsze, przeprowadzaj gody, czego skutkiem będą narodziny młodych, oraz zdobywaj nowe narzędzia i dodatki, które możesz potem dodawać w planiszcje plemiennym.

Młode

W miarę jak Twoje plemię zdobywa prestiż, sprzymierzając się z sąsiednimi plemionami lub podbijając je, będzie mogło utrzymać więcej członków. Aby zwiększyć populację swojego plemienia, wskaż kursorem myszy swoją chatę plemienną i kliknij przycisk „Dodaj młode”.

Z chaty wytoczy się jajo (nie do końca wiadomo, co się dzieje we wnętrzu chaty...). Z jaja wykluje się młode. Stworzenie młodych kosztuje plemię trochę pożywienia, ale gdy w pełni wyrosną, staną się pełnoprawnymi członkami plemienia.

Planista plemienny i stylistą plemienny

W planiście plemiennym możesz kupować nowe narzędzia (patrz sekcja *Narzędzia plemienia* na str. 32) do użytku przez Twoje plemię oraz wyposażać członków swojego plemienia w dodatki, które zwiększają ich naturalne możliwości.





Wyposażanie członków plemienia

Po zakupieniu narzędzia musisz wysłać członków plemienia do narzędziowni, aby się wyposażyli.

- ☞ Aby wyposażać członka plemienia, wybierz pojedynczego osobnika, a następnie kliknij prawym przyciskiem myszy narzędziownię. Członek plemienia podejdzie do chaty, aby zabrać narzędzie.
- ☞ Narzędzia używane przez każdego członka plemienia pokazane są na ikonie członka plemienia na liście plemiennej.

Interakcja z innymi plemionami

Utrzymujesz pewne stosunki z każdym plemieniem na świecie. Stosunki te zmieniają się z tokiem gry. Gdy wspinasz się po drabinie ewolucyjnej ku cywilizacji, możesz postanowić zdobyć dominację nad mniejszymi plemionami, podbijając je, przechwytyując ich zasoby albo sprzymierzając się z nimi. W przypadku większych plemion warto im zaimponować (dać pokaz), aby poprawić wasze wzajemne stosunki, co może ostatecznie doprowadzić do zawarcia sojuszu.

-  Kontakty towarzyskie (więź)
-  Atak
-  Wręcz podarunki (podejście dyplomatyczne)
-  Najazd (ukradnij pożywienie)

Więcej informacji o kontaktach towarzyskich, wręczaniu podarunków, zawieraniu sojuszy oraz atakowaniu innych plemion znajdziesz w grze w Przewodniku SPORE.

Najazdy na inne plemiona

Nie masz ochoty zbierać pożywienia z drzewa? Zamiast tego najedź sąsiednie plemię i wykorzystaj ich ciężką pracę.

1. Wybierz członków swojego plemienia, aby utworzyć grupę wypadową.
2. Wyposaż ich w dowolną broń, jaką posiadasz.
3. Pobiegnij w bezpieczne miejsce w pobliżu wioski drugiego plemienia. Zwykle najlepiej jest poczekać, aż wioska pozostanie bez ochrony.
4. Kliknij prawym przyciskiem myszy żywność sąsiedniego plemienia, gdy wybrane jest nastawienie bojowe.
5. Naciśnij **SPACIĘ**, aby kamera śledziła eskapadę grupy wypadowej.

Faza cywilizacji

Witaj w cywilizowanym życiu. Rozpoczynasz fazę cywilizacji z jednym miastem, z którego musisz przejąć władzę nad światem. Poszerzając granice swojego państwa, musisz gromadzić zapasy przyprawy, które są niezbędne dla rozwoju Twojego narodu. Dzięki nim możesz podbijać, nawracać albo wykupywać inne cywilizacje, aby w końcu móc uczynić następny krok na drodze ewolucji – wielki skok w kosmos.

Inne plemiona Twojego gatunku dołączyły do cywilizowanego świata, zakładając własne miasta. Dążąc do zjednoczenia planety pod swoim wojskowym, religijnym lub gospodarczym sztandarem, możesz budować pojazdy i zdobywać technologie, które pozwolą wynieść Twój lud na orbitę planetarną.

Aby uzyskać informacje o śledzeniu postępów oraz zakończeniu fazy, zajrzyj w grze do Przewodnika SPORE.

Ekran fazy cywilizacji

- 1 Twoje miasto
- 2 Twój pierwszy pojazd
- 3 Lista floty: kliknij, aby wybrać jeden lub więcej pojazdów
- 4 Minimapa
- 5 Opcje
- 6 Wstrzymanie gry
- 7 Sporpedia
- 8 Moja kolekcja
- 9 Aktualne sporyliony
- 10 Pasek postępu
- 11 Umiejętności następcze
- 12 Defensywny rozkaz pojazdu
- 13 Ofensywny rozkaz pojazdu
- 14 Historia



Minimapa cywilizacji

- 1 Sterowanie kamerą
- 2 Nazwa planety
- 3 Włącz lub wyłącz wyświetlanie minimapy
- 4 Obszar pokazywany przez kamerę
- 5 Dzień/noc
- 6 Twoje miasto
- 7 Zasoby




☞ Kliknij miejsce na minimapie, aby przesunąć tam kamerę.

☞ Możesz wysłać jednostki w dowolne miejsce na minimapie.

Za pomocą minimapy możesz monitorować aktywność na całej planecie. Na mapie możesz dostrzec miasta oraz pojazdy innych cywilizacji, reprezentowane przez kolorowe ikony domków i kropek:

 Miasta są pokolorowane, aby umożliwić identyfikację właściciela.

 Każdy gejer przyprawy na planecie jest oznaczony na minimapie kolorem jego właściciela. Patrz sekcja *Wydobycie przyprawy* na kolejnej stronie.

 Pojazdy są oznaczone kolorem cywilizacji, do której należą.

☞ Aby uzyskać więcej informacji o dowolnym obiekcie widocznym na minimapie, wskaż go kursorem myszy. Gdy wskażesz miasto, uzyskasz informacje o nim i zobaczysz jego granice.

Ikony wyświetlane na minimapie informują również o aktualnych wydarzeniach w grze:

 Jeśli Twoje miasta, pojazdy lub kopalnie przyprawy staną się celem ataku wojskowego lub religijnego, zostanie to zobrazowane na minimapie.

 Gdy miasta prowadzą ze sobą wymianę handlową, zobaczysz ikonę sporylioną nad miastem oraz linię na minimapie, wskazującą szlak handlowy.

 Gdy używasz ekranu komunikacji, aby porozumieć się z innym miastem, miasto to zostanie odpowiednio zaznaczone na minimapie.

Sterowanie cywilizacją

W fazie cywilizacji sterowanie Twoimi pojazdami jest identyczne jak dowodzenie członkami plemienia w poprzedniej fazie, z następującymi nowymi funkcjami:

☞ Aby przełączać widok między kolejnymi pojazdami, wciskaj **SPACJĘ**.

☞ Aby ustawić kamerę nad swoim najbliższym miastem, naciśnij klawisz **BACKSPACE**.

Więcej informacji na ten temat znajdziesz w sekcji *Kontrolowanie plemienia* na stronie 45.

Na dobry początek

Jeśli zacznasz fazę cywilizacji z ekranu galaktyki, zanim wykonasz następujące kroki, wypełnij polecenia pojawiające się na ekranie, aby przygotować grę.

1. Wybierz swój ratusz. Dokonaj wszelkich modyfikacji ratusza, jakie uznasz za stosowne.

2. Wybierz swój pierwszy pojazd lądowy. Dokonaj wszelkich modyfikacji tego pojazdu, jakie uznasz za stosowne.

3. Twoje miasto i pojazd zostaną umieszczone na mapie gry. Twoim pierwszym celem jest użycie pojazdu, aby znaleźć gejer przyprawy i zmienić go w produktywną kopalnię przyprawy.

Ten cel jest wyświetlony na karcie minicelu w lewym górnym rogu ekranu.

Na początku tej fazy warto zbadać kontynent. Spotykając nowe plemiona, możesz zdobywać łupy i nowe technologie.

Ponadto możesz przeprowadzić rozpoznanie innych cywilizacji na kontynencie, aby ustalić najlepszy sposób podejścia do nich.

☞ Nie zapomnij kontynuować pozyskiwania przyprawy, budowania zakładów pracy i rozwijania swojego miasta.

Informacje o rozbudowie swojego miasta znajdziesz w sekcji *Planista miejski* na str. 33.

Kolor miasta

Twojemu miastu zostaje przypisany na początku fazy cywilizacji kolor. Jeśli Twoje miasto powstało w wyniku przejścia z fazy plemienia, kolor miasta będzie taki sam, jaki był kolor plemienia. Kolor ten identyfikuje budynki oraz pojazdy Twojego narodu na ekranie gry oraz na minimapie.

- 🌀 Każde sąsiednie miasto prowadzone jest przez odłam Twojego własnego gatunku. Ich barwy widnieją na murach, budynkach i pojazdach.
- 🌀 Przejęte przez Ciebie miasta przyjmują Twój kolor i stają się częścią Twojego państwa.
- 🌀 Każde miasto, które włączasz do swojego państwa, może posiadać inną specjalność miejską. Możesz zdecydować się zachować tę specjalność, albo zmienić ją na swoją własną. Ta decyzja determinuje sposób prowadzenia dalszej ekspansji: zróżnicowany lub wyspecjalizowany.

Granice miasta

Granice Twojego miasta są zaznaczone na ekranie gry w jego kolorze identyfikującym. Te granice wyznaczają obszar Twojego miasta oraz ogólny stan posiadania terenów na planecie.

UWAGA: jeśli miasto jest otoczone lądem, nie będzie mogło produkować pojazdów pływających. Spróbuj zdobyć w miarę możliwości dostęp do morza!

- 🌀 Granice terenów gejzerów przyprawy zostaną wyświetlone po wskazaniu obiektu kursorem myszy na minimapie.

UWAGA: gdy naruszysz granice innego miasta, to miasto może odkryć Twoje przybycie i podjąć stosowne działania, zależne od Twoich stosunków z tym miastem.

Finansowanie cywilizacji

Jeśli chcesz podbić świat, musisz mieć mnóstwo sporylionów. W tej fazie fundusze można zdobywać na różne sposoby. W miarę rozwoju Twojej cywilizacji warto chronić swoje źródła zarobku.

Wydobycie przyprawy

Po całej planecie rozsiane są gejzery przyprawy, które zapewniają stały napływ sporylionów. Aby jednak zaczęły przynosić dochody, muszą zostać zajęte w celu rozpoczęcia wydobycia przyprawy.

Aby zająć gejzer przyprawy:

1. Wybierz pojazd.
2. Wyślij pojazd do gejzeru przyprawy.
3. Pojazd zbuduje szyb na szczycie złoża.
4. Gdy szyb zostanie ukończony, Twoja kopalnia przyprawy zacznie działać, a zyski z niej będą dodawane do skarbca Twojego narodu.

UWAGA: musisz przydzielać pojazdy do obrony gejzerów przyprawy. Inne miasta mogą atakować je, aby zniszczyć Twoje szyby wydobywcze i odebrać Ci źródło dochodów. Wybierz pojazd i wydaj mu rozkaz „Utrzymuj pozycję”. Patrz sekcja *Rozkazy pojazdów* na str. 53.

Budowanie zakładów pracy

Gdy budujesz zakład pracy w swoim mieście, zyskujesz cenne źródło dochodów. W zakładach pracy zatrudniani są Twoi obywatele. Aby byli cały czas produktywni, musisz zadbać o ich zadowolenie. Niezadowoleni obywatele nie pracują zbyt ciężko ani zbyt chętnie.

Stosunki handlowe

Możesz rozwijać stosunki handlowe z innymi miastami, co zapewni ci stałe zyski dla obu stron. Jeśli masz dobre stosunki z innym miastem, możesz zaproponować założenie szlaku handlowego. W tym celu musisz wysłać do wybranego miasta pojazdy gospodarcze.

- 🌀 Inne miasta mogą również same zaproponować Ci założenie szlaku handlowego. Te oferty pojawiają się na Twoim ekranie komunikacji. Po zatwierdzeniu decyzji o założeniu szlaku handlowego do innego miasta, pojazdy gospodarcze z obu miast zaczną jeździć między nimi, generując zyski dla ich obu. Im więcej pojazdów gospodarczych obsługuje szlaki handlowe, tym więcej zgarniesz sporylionów.
- 🌀 Jeśli uda Ci się utrzymać stosunki handlowe z innym miastem przez dłuższy czas, możesz otrzymać szansę wykupienia tego miasta, co otwiera nowe drogi rozwoju i pomnażania dochodów.

Budowa floty

W fazie cywilizacji eksplorujesz i podbijasz planetę, budując i wysyłając do akcji najlepszą lub największą flotę na planecie. Na początku fazy możesz kupować lub budować tylko pojazdy lądowe. W miarę rozwoju Twojego narodu możesz opracować technologię konstruowania pojazdów pływających i latających, a na sam koniec – odbywania podróży kosmicznych.

- 🌀 Gdy kupujesz lub projektujesz pojazd, dostępne dla niego uzbrojenie zostanie automatycznie dostosowane do wybranej przez Ciebie strategii: wojskowej, religijnej lub gospodarczej.
- 🌀 Możesz dodać nowy pojazd na karcie „Pojazdy” w planisie miejskim.
- 🔍 Kliknij, aby rozpocząć modyfikację wyświetlonego pojazdu w fabryce pojazdów. Jeśli pojazd nie został stworzony przez Ciebie, musisz go zapisać pod nową nazwą.
- 🏗️ Kliknij, aby zbudować pojazd od podstaw w fabryce pojazdów.
- 🌐 Kliknij, aby pobrać pojazd ze Sporpedii. Jeśli nie masz połączenia z Internetem, możesz używać pojazdów w swojej grze lokalnej.

UWAGA: po wybraniu modelu pojazdu możesz kupować kolejne pojazdy tego typu bezpośrednio w ratuszu, bez odwiedzania planisty miejskiego.

Limity flot

W planisie pojazdów znajdziesz limit swojej floty podany tuż nad informacjami o mieście. Podane są dwie liczby: aktualna liczba Twoich pojazdów oraz maksymalna liczba pojazdów każdego typu, jaką może utrzymać Twój naród.

- 🌀 Limity pojazdów ustalane są na podstawie całkowitej liczby miast należących do Twojego narodu, a także od liczby domów w Twoich miastach.



Kontrolowanie pojazdów

Do kontrolowania pojazdów służą te same polecenia, które stosuje się w przypadku członków plemienia w fazie plemienia. Patrz Na dobry początek w sekcji *Faza plemienia* na str. 44.

- ☞ Aby zdefiniować grupę pojazdów, wybierz kilka z nich, a następnie naciśnij klawisz **CTRL** i klawisz z cyfrą (cyfra na naciśniętym klawiszu stanie się numerem grupy). Aby przełączać między zdefiniowanymi grupami, naciskaj **SPACJĘ**.

Rozkazy pojazdów

Możesz wydawać poszczególnym pojazdom rozkazy, które decydują o sposobie ich zachowania.

- ☞ Aby wydać rozkaz pojazdowi, wybierz go. Wciśnij przycisk **TAB**, aby zmieniać rozkazy. W prawym dolnym rogu ekranu pojawiają się następujące ikony:
 -  Postawa defensywna („Utrzymuj pozycję”) jest przydatna w przypadku konieczności strzeżenia pewnego obszaru. Wyznaczony pojazd utrzymuje swoją aktualną pozycję i reaguje na wszelkie zagrożenia ze strony wrogich pojazdów i miast.
 -  Postawa ofensywna rozkazuje pojazdowi aktywnie atakować wrogie pojazdy lub miasta.

Utrzymywanie floty

W fazie cywilizacji musisz obserwować wytrzymałość każdego pojazdu. Jest ona podana w formie zielonego paska na ikonie pojazdu na liście floty widocznej po prawej stronie ekranu.

- ☞ Za pośrednictwem listy floty możesz uzyskać dostęp do wszystkich pojazdów w swojej flocie. Funkcjonuje ona podobnie do listy plemiennej w fazie plemienia (patrz str. 47).

Uszkodzone pojazdy mogą być naprawiane. Podjedź pojazdem do głównej bramy dowolnego kontrolowanego przez Ciebie miasta. Pojazd zacznie się naprawiać.

Ulepszenia

Po podbiciu innych miast uzyskasz dostęp do ich technologii. Ponadto pojazdy możesz budować w dowolnym mieście, jakie kontrolujesz.

- ☞ Jeśli przejmiesz wystarczającą liczbę miast, zyskasz możliwość budowania pojazdów latających. Każde miasto określonej specjalności umożliwia Ci budowanie określonej liczby pojazdów tego typu. Załóżmy na przykład, że kontrolujesz jedno miasto wojskowe. Możesz zatem zbudować maksymalnie pięć pojazdów wojskowych. Jeśli przejmiesz inne miasto wojskowe, Twoja flota będzie mogła liczyć maksymalnie dziesięć pojazdów wojskowych. Jeśli następne miasto będzie gospodarcze, limit Twojej floty będzie wynosił dziesięć pojazdów wojskowych i pięć pojazdów gospodarczych. Patrz sekcja *Limity flot* na poprzedniej stronie.

Wycofywanie pojazdów z użytku

Przestarzałe lub nieefektywne już pojazdy można w dowolnym momencie wycofać z użytku.

- ☞ Aby wycofać pojazd z użytku, kliknij jego ikonę na liście floty po prawej stronie ekranu. Następnie kliknij znaczek X w rogu lub naciśnij klawisz **DELETE**. Pojazd zostanie wycofany ze służby, a połowa jego ceny zostanie zwrócona do Twojej puli sporylionów.

Stosunki z innymi miastami

Gdy dokonujesz interakcji z innymi miastami, stan stosunków z nimi może się poprawiać lub pogarszać. Jeśli zdołasz utrzymać świetne stosunki, może pojawić się okazja wykupienia drugiego miasta. Jeśli jednak wasze wzajemne stosunki staną się wrogie, może wybuchnąć wojna.

Możesz poprawiać stosunki z innymi miastami, oferując zakładanie szlaków handlowych, wręczając podarunki, prawiąc komplementy oraz pomagając im w wojnie, gdy o to poproszą.

Specjalność Twojego miasta wpływa także na to, w jaki sposób dokonujesz interakcji z innymi miastami. Próbując podbić inne miasta, możesz wykorzystywać strategię wojskową, gospodarczą albo religijną.

Aby uzyskać informacje o stosunkach, specjalnościach miast i komunikacji z innymi miastami, zajrzyj w grze do Przewodnika SPORE.

Pozostałe plemiona

Na początku fazy cywilizacji możesz odkryć pewną liczbę rozszaniach po całej planecie plemion, które nie założyły własnych cywilizacji. Takie plemienne wioski mogą być cennymi zdobyczami. Jeśli będziesz działać szybko, zdołasz znaleźć w nich cenne rzeczy, włącznie z nowymi technologiami.

Superbroń następcza

Zdobывая miasta o specjalnościach wojskowych, religijnych lub gospodarczych, możesz odblokować superbroń, opartą na cechach rozwijanych w trakcie Twojej historii ewolucyjnej. Użycie superbroni wymaga mnóstwa sporylionów i ze straszliwą siłą uderza we wskazany obszar.

Każda superbroń, którą nabędziesz, stanie się dostępna na panelu superbroni tuż nad paskiem postępu.

UWAGA: jeśli faza cywilizacji została uruchomiona z ekranu galaktyki, superbroń odblokujesz dopiero po podbiciu siedmiu miast.

Aby dowiedzieć się więcej o superbroni, wskaż kursorem jej przycisk nad paskiem postępu.

Aby użyć superbroni, kliknij jej przycisk. Koszt jej użycia liczony w sporylionach zostanie pobrany z Twojego skarbca. Kliknij wskazany obszar, aby wystrzelić z broni.

Przejmowanie miast

Podbite, nawrócone lub wykupione miasto staje się częścią Twojego narodu i Twoje terytorium narodowe poszerza się. Następnie przejmuje kontrolę nad miastem, co oznacza, że możesz je rozbudowywać za pośrednictwem jego ratusza, dodając budynki lub pojazdy.

Faza kosmosu

3... 2... 1... 0... Start! Przestrzeń kosmiczna należy do Ciebie.

Tylko od Ciebie zależy, jak rozwinie się Twoja rasa teraz, gdy dotarła do fazy kosmosu. Możesz używać technologii terraformowania, aby tworzyć na planetach warunki dogodne dla Twojego gatunku, a następnie zakładać na nich kolonie. Gdy Twoje imperium będzie rozprzestrzeniło się wzdłuż ramion galaktyki, napotkasz inne kosmiczne rasy, które mają podobne ambicje. Możesz zdecydować się zaprzyjaźnić z nimi, albo spróbować zetrzeć je w pył. Możesz szukać bogactw na sąsiednich planetach, albo wyruszyć do centrum galaktyki, podejmując wielką, tajemniczą misję.

Przyszłość Twojej rasy jest w Twoich rękach, a przed Tobą rozciąga się wielka galaktyka.

Aby uzyskać informacje o śledzeniu postępów oraz zakończeniu fazy, zajrzyj w grze do Przewodnika SPORE.

Ekran planetarny

- 1 Twój statek kosmiczny
- 2 Narzędzia statku kosmicznego
- 3 Minimapa planetarna
- 4 Kliknij, aby otworzyć ekran komunikacji
- 5 Wskaźniki wytrzymałości i energii



Na ekranie planetarnym widać Twój statek kosmiczny, lecący nad powierzchnią planety. Możesz sterować lotem swojego statku kosmicznego wokół planety. Możesz eksplorować planetę, szukać i zbierać interesujące obiekty lub zmienić planetę w kolonię Twojego imperium.

Minimapa Planetarna

- 1 Miasto
- 2 Twój statek kosmiczny
- 3 Sterowanie kamerą
- 4 Nazwa planety
- 5 Kliknij, aby przełączyć wyświetlanie minimapy
- 6 Włącz lub wyłącz informacje minimapy/terraformowania



Za pośrednictwem planetarnej minimapy możesz szybko przenieść się w dowolne miejsce na planecie oraz zorientować się, jakie są najważniejsze obiekty na jej powierzchni.

☞ Aby przenieść się w dowolne miejsce, kliknij je na minimapie. Twój statek kosmiczny poleci tam.

☞ Minimapa planetarna funkcjonuje tak jak minimapa w fazie cywilizacji.

Gdy wylecisz w przestrzeń międzyplanetarną, minimapa zostanie zastąpiona innym zestawem narzędzi. Patrz sekcja *Filtry mapy gwiazdnej* na str. 58.

Na dobry początek

Gdy zademonstrujesz opanowanie tajników lotu, otrzymasz zadanie odwiedzenia innej planety.

1. Aby wylecieć na orbitę nad swoją planetą, naciśnij klawisz – lub obróć kółko myszy. Powtarzaj te czynności, aż zobaczysz gwiazdę, wokół której krąży Twoja planeta.
2. Aby przenieść swój statek kosmiczny na inną planetę, kliknij ją. Twój statek kosmiczny poleci na wskazaną planetę.
3. Aby obniżyć lot nad powierzchnię planety, naciśnij klawisz + lub obróć kółko myszy.

Identyfikacja imperium

Jeśli ewoluujesz z fazy cywilizacji, Twoja rasa w fazie kosmosu będzie dysponować cechą zależną od całej swojej drogi przez ewolucję oraz dokonywanych przez Ciebie wyborów. Możesz jednak przyswoić sobie cechę poznaną u innych cywilizacji, które napotkasz podczas swoich podróży kosmicznych. Więcej informacji na temat swojej cechy znajdziesz w sekcji *Następstwa* na str. 10.

☞ Jeśli rozpoczynasz fazę kosmosu z ekranu galaktyki, możesz wybrać swój statek kosmiczny, ratusz oraz rasę.

Misje kosmiczne

Misje kosmiczne możesz otrzymać na swojej planecie macierzystej albo od innych ras, z którymi chcesz utrzymywać dobre stosunki. Misje możesz przyjmować lub odrzucać za pośrednictwem ekranu komunikacji.

Jeśli zdołasz wypełnić swoją misję, możesz otrzymać nagrodę w postaci sporylionów, nowych narzędzi oraz poprawy stosunków ze zleceniodawcą. W ostateczności prowadzi to do zdobycia większej liczby odznak.



Twój statek kosmiczny

Twój środek transportu, Twoja broń, Twój dom — Twój statek kosmiczny wszystkim, czego potrzebujesz do prowadzenia eksploracji kosmosu. Dbaj o niego, a pokaże Ci cuda galaktyki.

Sterowanie lotem

Sterowanie lotem planetarnym

Sterowanie w atmosferze planety jest bardzo proste.

- ☞ Aby zwiększyć ciąg silników swojego statku, wciśnij i przytrzymaj prawy przycisk myszy.
- ☞ Mysz oraz jej lewy przycisk służą do stosowania wybranego narzędzia.

Czynność	Klawiatura
Lot naprzód	W/strzałka w górę
Lot w dół	S/strzałka w dół
Skręt w lewo	A/strzałka w lewo/<
Skręt w prawo	D/strzałka w prawo/>
Poziom lotu w górę/w dół	HOME/END
Odbicie w prawo	E
Odbicie w lewo	Q
Przybliżenie/oddalenie od planety	+/- albo kółko myszy lub X + SPACJA

- ☞ Możesz używać kombinacji klawiszy, aby przemieszczać się w dwóch kierunkach jednocześnie.
- ☞ Aby zmienić ustawienie kamery względem Twojego statku kosmicznego, możesz użyć przycisków sterowania kamerą w lewym dolnym rogu ekranu. Więcej informacji o sterowaniu kamerą znajdziesz w sekcji *Sterowanie kamerą* na str. 15.

Sterowanie w przestrzeni kosmicznej

Na ekranie systemu gwiazdowego oraz w przestrzeni międzygwiazdowej sterowanie statkiem kosmicznym polega na klikaniu docelowych planet lub systemów gwiazdowych. Poniżej opisano sterowanie kamerą na tych ekranach (wszystkie ruchy kamerą dokonywane są względem Twojego statku kosmicznego).

Czynność	Klawiatura
Poziom lotu w górę/w dół	HOME/END
Unieś kamerę	W/strzałka w górę
Obniż kamerę	S/strzałka w dół
Obrót kamery w lewo	A/strzałka w lewo/<
Obrót kamery w prawo	D/strzałka w prawo/>
Przybliżenie/oddalenie kamery	+/- albo kółko myszy

Mapa gwiazdna

Na mapie gwiazdnej możesz poruszać się między systemami gwiazdnymi, aby badać kosmos. Możesz identyfikować interesujące systemy gwiazdne, używając filtrów mapy gwiazdnej, a następnie polecieć do wybranego układu.

Mapa gwiazdna

1	Twój aktualny system gwiazdny (zaznaczony okręgiem)
2	Ścieżka do celu misji
3	Docelowa planeta
4	Twoja planeta macierzysta (znak naprowadzający, wystający z płaszczyzny galaktyki)
5	Odwiedzona gwiazda
6	Przebyty szlak
7	Filtry mapy gwiazdnej

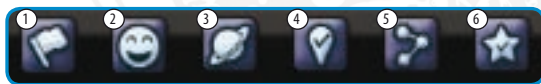


- ☞ Aby uzyskać więcej informacji o systemie gwiazdnym i jego planetach, wskaż kursorem myszy planetę.
- ☞ Aby przenieść się do nowego systemu gwiazdnego, kliknij go.
- ☞ Aby na ekranie galaktyki przenieść kamerę na swoją planetę macierzystą, naciśnij klawisz BACKSPACE.

UWAGA: ze względu na ograniczony zasięg Twojego statku kosmicznego, bezpośredni przeskok do dowolnej gwiazdy nie zawsze jest możliwy. Zaplanuj swój kurs jako serię skoków.

Filtry mapy gwiazdnej

Filtry mapy gwiazdnej znajdziesz w lewym dolnym rogu ekranu. Służą one do przełączania wyświetlania następujących informacji:



Filtry mapy gwiazdnej

- 1 Wskazuje systemy gwiazdne, w których masz kolonie.
- 2 Filtr „Sprzymierzeńcy i wrogowie” przełącza wyświetlanie identyfikatorów systemów gwiazdnych Twoich sojuszników oraz przeciwników.
- 3 Filtr „Imperium” przełącza widok znanych imperiów galaktyki.
- 4 Filtr misji służy do wyświetlania szlaków aktualnie aktywnych misji.
- 5 Ten filtr wyświetla ścieżkę przebytą od ostatniej wizyty na planecie macierzystej.
- 6 Zaznacza odwiedzone przez Ciebie systemy gwiazdne.

🌀 Gdy wejdiesz na orbitę planety, narzędzia te zostaną zastąpione minimapą.

Narzędzia statku kosmicznego

- 1 Kategorie narzędzi
- 2 Aktualna kategoria narzędzia
- 3 Dostępne narzędzia lub obiekty
- 4 Kliknij, aby przełączyć wyświetlanie narzędzi
- 5 Skrót klawiszowy (liczba na dole narzędzia)
- 6 Liczba ładunków (liczba na górze narzędzia; tylko niektóre narzędzia)



Na panelu narzędzi statku kosmicznego masz dostęp do wszystkich narzędzi potrzebnych do interakcji z planetami oraz innymi statkami kosmicznymi. Narzędzia są uporządkowane według kategorii. Aby uzyskać informacje o tych kategoriach, zajrzyj w grze do Przewodnika SPORE. Aby dowiedzieć się więcej o określonym narzędziu, wskaż go kursorem myszy.

UWAGA: użycie niektórych z narzędzi statku kosmicznego może nie być możliwe podczas lotu orbitalnego lub w przestrzeni międzyplanetarnej.

- 🌀 Aby użyć dostępnego narzędzia, wybierz jego kategorię. Kliknij narzędzie, którego chcesz użyć. Następnie kliknij cel na planecie, jeśli narzędzie wymaga wskazania celu.
- 🌀 Do czterech pierwszych kategorii narzędzi od lewej przypisane są klawisze 1–9. Kliknij kategorię, a następnie naciśnij odpowiedni klawisz, aby wybrać narzędzie. W przypadku kategorii z dolnego rzędu skrót klawiszowy ma postać **CTRL + 1–9**.

Wytrzymałość i energia

Gdy Twój statek kosmiczny poniesie ciężkie uszkodzenia albo zacznie mu brakować sporylium, którym jest napędzany, wróć na swoją planetę macierzystą, albo odwiedź dowolną kolonię lub planetę sprzymierzeńca, aby dokonać napraw i uzupełnić paliwo. Zarówno podróżowanie przez galaktykę, jak i używanie narzędzi zużywa mnóstwo energii. Otwórz kanał komunikacyjny, aby złożyć zamówienie na naprawy lub energię.

Jeśli oberwiesz tak mocno, że Twoja wytrzymałość spadnie do zera, natychmiast przeniesiesz się do kopii swojego statku na swojej najbliższej kolonii. To dopiero niesamowita technologia!

UWAGA: podróżowanie bez energii powoduje stopniowe obniżanie wytrzymałości statku i może doprowadzić do jego zniszczenia.

Odwiedzanie planet

Aby odwiedzić planetę w systemie gwiazdowym, kliknij ją. Możesz wejść w atmosferę planety i oblecieć ją, aby ocenić ukształtowanie jej terenu oraz poszukać śladów rozumnego życia.

Aby uzyskać informacje o skanowaniu planet oraz Twojej ładowni (włącznie z przechwytywaniem i transportowaniem obiektów), zajrzyj w grze do Przewodnika SPORE.

Ekran systemu gwiazdowego

- | | |
|---|---|
| 1 | Twoja planeta macierzysta — wróć tutaj, aby usłyszeć najnowsze wieści z planety, przyjąć misję albo dokonać napraw i uzupełnić paliwo |
| 2 | Słońce |
| 3 | Nie możesz odwiedzać gazowych olbrzymów |
| 4 | Wybrana planeta |
| 5 | Pierścienie orbit |



Gdy opuścisz orbitę planety lub dotrzesz do celu lotu międzygwiazdowego, znajdziesz się między planetami systemu gwiazdowego. Gdy lecisz nad powierzchnią planety, możesz użyć narzędzi swojego statku kosmicznego, aby dowiedzieć się więcej o niej, zebrać próbki, przekształcić planetę lub wyeliminować zagrożenia. Patrz sekcja *Narzędzia statku kosmicznego* na poprzedniej stronie.

- ☞ Aby dowiedzieć się więcej o planecie, wskaż ją kursorem myszy.
- ☞ Aby wejść w jej atmosferę, naciśnij klawisz + lub obróć kółko myszy.
- ☞ Aby opuścić system gwiazdowy, naciśnij klawisz – lub obróć kółko myszy.

Kolonizowanie planet

Jeśli chcesz zostać gatunkiem dominującym, musisz rozwinąć sieć kolonii w całej galaktyce. Kolonie spełniają następujące funkcje:

Źródło dochodu

Kolonie mogą być stałym źródłem przyprawy, która zamieniana jest na sporyliony, które możesz następnie wydawać na rozbudowę swojego imperium.

Naprawa i uzupełnianie paliwa

Możesz naprawić swój uszkodzony statek kosmiczny oraz uzupełnić jego energię w dowolnej kontrolowanej kolonii.

Pojazdy kolonii

Gdy Twoje imperium rozprzestrzenia się po galaktyce, możesz uzyskać kontrolę nad dodatkowymi pojazdami. Gdy rozwijasz i udoskonalas swoje kolonie, pojazdy kolonii są produkowane automatycznie. To dobry wskaźnik tego, jak dobrze radzą sobie Twoje kolonie.

Szukając planet do kolonizacji, rozglądasz się za planetami położonymi w strategicznych miejscach albo stanowiącymi dobre źródła przyprawy. Wybrane planety powinny być zdatne do zamieszkania bez wielkich inwestycji w terraformowanie.

Informacje o zakładaniu kolonii, terraformowaniu planet oraz piramidzie pokarmowej znajdziesz w sekcji Faza kosmosu w Przewodniku SPORE.

Komunikacja w kosmosie

W fazie kosmosu musisz wejść w atmosferę planety, aby nawiązać komunikację z rozsądną rasą na powierzchni.

Gdy komunikujesz się z kolonią swojego imperium, za pośrednictwem ekranu komunikacji możesz naprawić swój statek albo doładować jego akumulatory. Możesz także kupować towary w kolonii.

Nadchodzące wiadomości

Czasami będziesz otrzymywać wiadomości nadchodzące z odległych kolonii albo obcych ras. Zawsze są to przekazy jednostronne, faktycznie będące nagraniami, a nie wiadomościami nadawanymi na bieżąco.

Nadchodzące wiadomości możesz odbierać podczas podróży w przestrzeni międzygwiazdowej. Zwykle poprzedza je komunikat o specjalnym wydarzeniu w dzienniku. Kliknij dziennik wydarzeń, gdy przebywasz w przestrzeni międzygwiazdowej, aby skierować swój statek w stronę systemu, z którego wysłano wiadomość. Nad gwiazdą, wokół której krąży planeta usiłująca się z Tobą skontaktować, pojawi się ikona komunikacji. Kliknij gwiazdę, aby odpowiedzieć na przekaz.

Stosunki

Utrzymywanie dobrych stosunków to kluczowa kwestia dla zachowania równowagi w galaktyce. Możesz poprawić stan Twoich stosunków z innymi imperiami, wykonując misje w ich imieniu, wręczając im podarunki, zakładając ambasady na ich planetach, pomagając im w przypadku katastrof, albo ostrzeliwując promieniami szczęścia. Te działania zwiększają szansę zdobycia ich sympatii.

Stosunki pogarszają się, gdy podejmujesz działania, jakie można uznać za wrogie (na przykład gdy zaatakujesz kolonię obcego imperium). Jeśli Twoje stosunki z danym imperium nie są przyjazne, wkraczanie na jego terytorium może sprawę jeszcze pogorszyć. Jeśli prowadzisz wojnę, Twoje kolonie i planeta macierzysta mogą zostać w każdej chwili zaatakowane.

Strategie

W fazie kosmosu możesz zdecydować się na prowadzenie strategii wojskowej (zdobywca), gospodarczej (kupiec), imperialistycznej (kolonizator) albo poszukiwacza artefaktów (badacz). Cel pozostaje ten sam: podbić obce imperia, aby rozwinąć własną rasę.

Groksowie

Strzeż się Groksów. Oni nie rozumieją pojęcia „porozumienie”.

Walka

Podczas swoich przygód możesz napotkać zaciekle przeciwników Twoich galaktycznych podbojów. No i trudno. Sami tego chcieli.

Podczas walki musisz atakować wrogów i wykonywać manewry obronne, czasami przeciwko dziesiątkom wrogich statków kosmicznych. W toku bitwy zwracaj uwagę na wskaźniki swojej wytrzymałości i energii, a także na stan dostępnego uzbrojenia.

Więcej informacji o walce ze statkami kosmicznymi i wzywaniu sojuszników znajdziesz w grze w Przewodniku SPORE.

Podbój militarny

Za każdym razem, gdy kolonia w systemie gwiazdowym się podda, wypełni się część paska przejęcia systemu. Zmusz wszystkie kolonie w systemie gwiazdowym do kapitulacji, a cały system będzie Twój!

🌀 Zajmowane przez wroga planety są pokazane na panelu przejęcia systemu na górze ekranu.

Gdy broniący się system jest już gotów się poddać, na panelu przejęcia systemu pojawi się przycisk „Przejmij system”. Kliknij ten przycisk, aby nawiązać komunikację z wrogiem. W tym momencie możesz przyjąć jego kapitulację, co będzie oznaczało przejęcie całego systemu i wszelkich kolonii pozostałych jeszcze na planetach. Jeśli nie masz zamiaru okazywać łaski, odrzuć tę ofertę i zmieć ich z powierzchni planety swoimi laserami.

UWAGA: czasami kolonie zdecydują się walczyć do końca, zamiast się poddać!

Naprawy

Aby naprawić uszkodzony statek kosmiczny, poleć na kolonię lub zaprzyjaźnioną planetę i otwórz ekran komunikacji, gdzie zobaczysz opcje naprawy oraz uzupełnienia energii.

🌀 Podczas swoich wypraw możesz także znaleźć magazystaw naprawcze oraz inne użyteczne narzędzia. Wszystkie tego rodzaju narzędzia znajdują się w grupie „Narzędzia główne” (str. 58).

Handel

Handluj z własnymi koloniami oraz z obcymi rasami, aby rozwijać swój program kosmiczny.

Zakładaj szlaki handlowe do systemów obcych ras (o ile utrzymujesz z nimi przyjazne stosunki), aby handlować z nimi przyprawą. Utrzymywanie szlaku handlowego stanowi gwarancję, że Twoje stosunki z daną rasą będą się stale poprawiały.

Aby uzyskać informacje o handlu, zakładaniu szlaków handlowych oraz wykupywaniu systemów gwiazdowych, zajrzyj w grze do Przewodnika SPORE.

Znaleziska

Po całej galaktyce rozsiane są niezwykle rzadkie artefakty o wielkiej wartości. Niektóre misje mogą polegać na odnalezieniu określonych artefaktów. W innych przypadkach możesz dokonać szczęśliwego odkrycia podczas badania planety. Wszystkie znaleziska można sprzedawać za dużym zyskiem. Niektóre można umieszczać w koloniach jako ozdoby.

🌀 Niektóre znaleziska stanowią elementy kolekcji. Jeśli znajdziesz wszystkie obiekty należące do kolekcji, możesz otrzymać specjalną odznakę oraz dodatkowe wynagrodzenie za skompletowanie zbioru.

Przyprawa

Przyprawa to najbardziej poszukiwana substancja w galaktyce. Dzięki niej funkcjonują miasta, kolonie, pojazdy oraz statki kosmiczne. Sprawia, że biedne imperia stają się bogate i jest odpowiedzialna za sprowadzanie niewinnych istot na złą drogę oraz za wybuchy galaktycznych wojen. Większość gotowa jest zrobić wszystko, aby ją zdobyć, i zapłaci każde pieniądze temu, kto ją posiada.

Przyprawa występuje w różnych kolorach, z których niektóre są rzadsze od innych. Każda planeta wytwarza przyprawę w określonym kolorze, a niektóre systemy gwiazdne mają bogatsze złoża przyprawy niż inne.

Możesz zdobywać przyprawę, zakładając kolonie, tworząc szlaki handlowe, zajmując się handlem przyprawą albo zabierając ją z niczego nie spodziewających się kolonii.

Sporpedia

W Sporpedii możesz oglądać i publikować wszystkie swoje dzieła oraz przeglądać dzieła opublikowane przez innych graczy w *SPORE* z całego świata. Wszystkie dzieła w Sporpedii są dostępne do wykorzystania w Twojej grze.

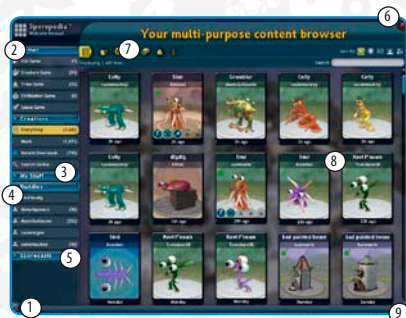
Gdy stworzysz nowe dzieło i połączysz się z Internetem, Twoje dzieło zostanie automatycznie wysłane na Twoją stronę „Moje dzieła”.

UWAGA: jeśli nie założysz konta i nie zalogujesz się w Sporpedii, nie uzyskasz dostępu do materiałów sieciowych. Możesz grać z wykorzystaniem materiałów zainstalowanych wraz z grą na Twoim komputerze oraz ze wszystkim, co stworzysz na własną rękę.



Sporpedia

- 1 Otwórz „Przewodnik *SPORE*” w grze
- 2 Zasoby dzieł (jakie dzieła są wyświetlane w oknie przeglądarki)
- 3 Twoje materiały *SPORE* oraz zasoby społeczności
- 4 Twój znajomi
- 5 Spormedia (str. 65)
- 6 Zamknij Sporpedię
- 7 Filtry
- 8 Okno przeglądarki
- 9 Przewiń zawartość ekranu



☞ Aby otworzyć Sporpedię, naciśnij klawisz **B**. Możesz także kliknąć ikonę Sporpedii w lewym dolnym rogu ekranu galaktyki albo ekranu rozgrywki.

Pasek nawigacji po lewej stronie służy do przeglądania wszystkich dzieł w *SPORE*, eksplorowania społeczności *SPORE* oraz uzyskiwania dostępu do „Katalogu *SPORE*”, gdzie możesz dowiedzieć się więcej o najnowszych grach z serii *SPORE*. Więcej informacji znajdziesz w sekcji *Katalog SPORE* na str. 65.

☞ Na stronie „Moje *SPORE*” znajdziesz najnowsze wydarzenia ze świata *SPORE* (str. 64).

Wszystkie dzieła dostarczone z grą są dostępne w spormediach Maxis. Te spormedia są regularnie aktualizowane. Aby je przejrzeć, kliknij „Dzieła”, a następnie MAXIS.

☞ Możesz grupować swoje dzieła *SPORE* w spormediach, które mogą potem subskrybować Twój sieciowi znajomi. Możesz także konfigurować stronę „Moje *SPORE*”, która umożliwia przeglądanie i dodawanie komentarzy o Twoich dziełach, tworzenie wydarzeń sieciowych i dołączanie do wydarzeń innych graczy oraz przeglądanie najnowszych wieści ze świata *SPORE*.

Szukanie dzieł w Sporpedii

Aby wyszukać konkretne dzieła w Sporpedii, przejdź na kartę „Dzieła” albo sprawdź spormedia, które możesz subskrybować.

Aby dowiedzieć się więcej o dziele, wskaż je kursorem myszy. Aby uzyskać więcej informacji albo zmodyfikować podświetlone dzieło, kliknij pasek informacji, który pojawi się, gdy wskażesz dzieło kursorem.

Moja gra

Na karcie z nazwą planety (jej zakładka znajduje się na pasku nawigacji po lewej stronie) możesz przeglądać wszystkie dzieła, które udało Ci się napotkać w każdej fazie gry.

Filtrowanie

Na górze ekranu znajduje się zestaw ikon, które powodują filtrowanie wyświetlonej zawartości Sporpedii według rodzaju dzieła. Aby zobaczyć dostępne dzieła wybranego typu, kliknij jedną z następujących ikon:

Ikony filtrów

- | | |
|---|----------|
| 1 | Wszystko |
| 2 | Komórki |
| 3 | Stwory |
| 4 | Budynki |
| 5 | Pojazdy |
| 6 | Flora |
| 7 | Muzyka |

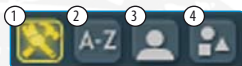



Sortowanie

Aby posortować wyświetlone dzieła, użyj narzędzi widocznych w prawym górnym rogu ekranu.

Ikony

- | | |
|---|---|
| 1 | Sortuj według czasu utworzenia. |
| 2 | Sortuj według nazwy dzieła. |
| 3 | Sortuj według twórcy. |
| 4 | Sortuj według typu dzieła. (Dostępne tylko gdy przeglądasz kartę „Wszystko”). |



Ikona publikacji  umożliwia Ci posortowanie dzieł według tego, czy dzieło zostało opublikowane w serwisie **www.spore.com**. Ikona ta jest dostępna tylko wtedy, gdy przeglądasz kategorię „Moje dzieła”.

Wyszukiwanie

Aby znaleźć określone materiały sieciowe, użyj paska wyszukiwania. Wpisane hasło do wyszukania będzie porównywane z nazwami i etykietkami dzieł oraz pseudonimami ich twórców.

UWAGA: pasek wyszukiwania wyszukuje hasła na bieżąco podczas ich wpisywania. Wyświetlone wyniki są natychmiast filtrowane według aktualnego wpisu w pasku wyszukiwania. Jeśli na przykład wpiszesz w pasku wyszukiwania słowo „szczur”, mogą się pojawić wyniki „szczur” oraz „szczurojad”, ale nie pojawi się „jaszczur”.

Wskaż kursorem myszy dzieło, aby dowiedzieć się więcej o nim.

Spółeczność **SPORE**

Twoim centrum kontaktów ze społecznością sieciową **SPORE** jest Twoja strona „Moje **SPORE**”. Aby ją otworzyć, kliknij stronę „Moje **SPORE**” na pasku nawigacji po lewej stronie.

Możesz także odwiedzić „Katalog **SPORE**”.

Strona „Moje **SPORE**”

Na stronie „Moje **SPORE**” możesz przeglądać swoje aktualne statystyki sieciowe, włącznie z całkowitą liczbą stworzonych przez siebie dzieł i spomediów, a także liczbą spomediów, które subskrybujesz. Dodatkowo, możesz zapoznać się z najnowszymi wieściami ze społeczności oraz zaplanować przyszłe wydarzenia.

- Możesz wybrać lub wczytać obrazek, którego użyjesz jako swojego awatara. Więcej informacji uzyskasz w serwisie **www.spore.com**.

Katalog *SPORE*

W „Katalogu *SPORE*” możesz nabyć najnowsze materiały *SPORE*, włącznie z nowymi dziełami i funkcjami.

🌀 Aby przewinąć zawartość ekranu, użyj jednego z suwaków.

Osiągnięcia

Oglądaj różne nagrody zdobyte podczas gry w *SPORE*.

Znajomi

Za pomocą Sporedii możesz znaleźć sieciowych znajomych i połączyć się z nimi, aby subskrybować ich spormedia. Gdy subskrybujesz spormedia, dzieła w nich zamieszczane mają większą szansę na pojawienie się w Twojej grze.

Informacje o szukaniu znajomych znajdziesz w sekcji Publikowanie w Przewodniku *SPORE*.

Spormedia

Spormedia to zbiór dzieł stworzonych przez Maxis, Ciebie albo dowolnego innego gracza we wszechświecie *SPORE*. Możesz dzielić się kolekcjami o określonym motywie wizualnym albo przeznaczeniu funkcjonalnym lub tymi, które zostały znalezione w czasie gry.

🌀 Subskrybowanie spormediów oznacza większą szansę na pojawienie się tych materiałów w Twojej grze.

UWAGA: automatycznie włączona jest subskrypcja spormediów Maxis. Te spormedia zawierają wszystkie dzieła i aktualizacje opracowywane przez zespół Maxis.

Informacje o spormediach znajdziesz w sekcji Publikowanie w Przewodniku *SPORE*. Porady dotyczące wydajności

Porady dotyczące wydajności

Problemy podczas gry

🌀 Upewnij się, że Twój komputer spełnia minimalne wymagania systemowe gry, oraz że posiadasz zainstalowane najnowsze sterowniki karty graficznej i karty dźwiękowej:

Jeśli posiadasz kartę graficzną NVIDIA, odwiedź www.nvidia.pl, aby pobrać sterowniki.

Jeśli posiadasz kartę graficzną ATI, odwiedź www.ati.amd.com, aby pobrać sterowniki.

🌀 W przypadku komputerów PC - jeśli korzystasz z wersji płytowej gry, spróbuj zainstalować moduł DirectX z płyty. Zazwyczaj można go znaleźć w folderze DirectX w głównym katalogu. Jeśli posiadasz dostęp do Internetu, możesz odwiedzić stronę www.microsoft.com, aby pobrać najnowszą wersję modułu DirectX.

Ogólne wskazówki przy rozwiązywaniu problemów

🌀 W przypadku wersji płytowej na komputery PC, jeśli ekran autoodtworzenia nie pojawia się samoczynnie po włożeniu płyty do napędu, kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę napędu w oknie „Mój komputer” i wybierz autoodtworzenie.

🌀 Jeśli gra działa powoli, spróbuj zmienić niektóre ustawienia dźwięku i grafiki w menu opcji gry. Zmniejszenie rozdzielczości ekranu umożliwia zwykle zwiększenie wydajności gry.

🌀 W celu uzyskania optymalnej wydajności możesz wyłączyć inne aplikacje działające w tle bądź program antywirusowy w systemie Windows.

Problemy z wydajnością podczas gry w Internecie

Aby uniknąć braku płynności podczas gry w Internecie, wyłącz przed uruchomieniem gry wszelkie komunikatory oraz aplikacje do współużytkowania plików i strumieniowania audio. Tego typu aplikacje mogą zmonopolizować zasoby pasma połączenia, powodując opóźnienia lub inne niepożądane efekty w grze.

Jeśli chcesz grać w biurowej sieci internetowej, skontaktuj się ze swoim administratorem sieci.

Centrum Pomocy

W razie kłopotów z niniejszą grą skontaktuj się z Centrum Pomocy EA.

Ponadto, plik pomocy EA zawiera rozwiązania najczęstszych problemów i odpowiedzi na pytania dotyczące prawidłowego używania tego produktu.

Aby otworzyć plik pomocy EA (gdy gra jest już zainstalowana):

Użytkownicy systemu Windows Vista powinni wejść do menu **Start > Gry**, kliknąć ikonę gry prawym przyciskiem i wybrać odpowiedni odnośnik z menu rozwijanego.

Użytkownicy wcześniejszych wersji systemu Windows powinni kliknąć odnośnik **Pomoc techniczna** w katalogu gry, który znajduje się w menu **Start > Programy** (lub **Wszystkie programy**).

Aby otworzyć plik pomocy EA (gdy gra nie jest jeszcze zainstalowana):

1. Włóż płytę z grą do napędu DVD-ROM.
2. Kliknij dwukrotnie ikonę „Mój komputer” na pulpicie. (W przypadku systemu Windows XP, konieczne może być kliknięcie przycisku Start, a następnie ikony „Mój komputer”).
3. Kliknij prawym przyciskiem myszy napęd DVD-ROM, w którym znajduje się płyta z grą, a następnie wybierz opcję „Otwórz”.
4. Otwórz plik **Support > European Help Files > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Jeśli pomimo informacji zawartych w pliku EA Help wciąż napotykasz problemy, skontaktuj się z Centrum Pomocy EA.

Centrum Pomocy EA w Internecie

Jeśli masz dostęp do Internetu, odwiedź stronę Centrum Pomocy EA pod adresem:

<http://eapo-new.custhelp.com>

Znajdziesz tu wiele informacji na temat DirectX, kontrolerów gry, modemów i sieci, a także informacje o zwykłej konserwacji systemu oraz wydajności. Nasza strona zawiera aktualne informacje dotyczące najczęściej występujących problemów, pomoc związaną z daną grą oraz odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania (FAQ). Z tych samych informacji korzystają nasi technicy podczas rozwiązywania problemów z działaniem gry. Aktualizujemy naszą stronę pomocy codziennie, jeśli zatem szukasz szybkiego rozwiązania, zajrzyj najpierw tam.

Kontakt z Centrum Pomocy

Jeśli mimo to wciąż potrzebujesz pomocy, skontaktuj się z naszym zespołem telefonicznie (od poniedziałku do piątku w godzinach 9:00 – 17:00).

Telefon: +48 22 852 27 30

UWAGA: Centrum Pomocy nie oferuje informacji dotyczących kodów, sposobu przejścia danej gry, itp.

Fax: +48 22 843 62 69

Koszt połączenia naliczany jest zgodnie z obowiązującym cennikiem operatora telefonicznego.

Aby pomóc nam lepiej zdiagnozować dany problem, przed skontaktowaniem się z nami wygeneruj raport diagnostyczny DirectX Twojego komputera:

Kliknij **Start > Uruchom...** i wpisz dxdiag. Kliknij OK, następnie, gdy raport będzie już gotowy, kliknij **ZAPISZ WSZYSTKIE INFORMACJE...** i zapisz raport na pulpicie Windows.

Gwarancja

UWAGA: Poniższe gwarancje mają zastosowanie jedynie do produktów w sprzedaży detalicznej. Nie odnoszą się do produktów sprzedawanych w sieci, za pośrednictwem EA Store lub firm trzecich.

Ograniczona gwarancja

Electronic Arts gwarantuje nabywcy oprogramowania, że nośnik, na którym oprogramowanie zostało zapisane, będzie wolny od wad mechanicznych i wykonania w okresie 12 miesięcy od daty zakupu. Przez ten czas uszkodzone nośniki będą wymieniane, pod warunkiem odesłania oryginalnego nośnika wraz z dowodem zakupu, opisem uszkodzenia i adresem zwrotnym do Electronic Arts Polska, ul. Iłżecka 26, 02-135, Warszawa. Gwarancja jest dodatkiem i w żaden sposób nie ogranicza praw ustawowych. Gwarancja nie obejmuje samego oprogramowania, które jest dostarczane bez gwarancji, jak i nośnika, jeśli był używany niewłaściwie, został uszkodzony, bądź był nadmiernie eksploatowany.

Electronic Arts nie obejmuje gwarancją produktów zakupionych z drugiej ręki (gdy konsument nie jest pierwszym użytkownikiem produktu).

Ilustracja na okładce: Cinco Design

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, logo EA, Maxis oraz SPORE są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w USA i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. RenderWare jest znakiem towarowym lub zastrzeżonym znakiem towarowym Criterion Software Ltd. Część tego oprogramowania jest chroniona prawami autorskimi Copyright 1998–2008 Criterion Software Ltd. oraz jego licencjodawców. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

Niniejszy produkt zawiera także oprogramowanie opracowane przez OpenSSL Project na potrzeby wykorzystania w zestawie narzędzi OpenSSL (<http://www.openssl.org/>). Niniejszy produkt zawiera także oprogramowanie autorstwa Erica Younga (eay@cryptsoft.com). Uwagi dotyczące stosownych praw autorskich, regulaminu użytkowania oraz inne uwagi znajdują się w pliku z umową licencyjną OpenSSL dołączonym do gry SPORE™.

Gra wykorzystuje technologię Cider™ autorstwa TransGaming Inc. Cider objęty jest prawami autorskimi © 2000–2007 firmy TransGaming Inc.

Komponenty Cider C/C++ (msvcrt.dll, msvcrt71.dll i msvcrt71.dll) zawierają część komponentów Visual C++ 6.0 oraz fragmenty bibliotek Dinkum Compleat C/C++. Komponenty Visual C++ 6.0 objęte są prawami autorskimi © 1999 Microsoft Corp. Komponenty Dinkumware objęte są prawami autorskimi © 1989–2006 P.J. Plauger oraz Dinkumware Ltd.

Komponenty Cider MFC & ATL (MFC42.dll, MFC71.dll) zawierają komponenty Visual C++ 6.0 MFC & ATL. Komponenty Visual C++ 6.0 MFC & ATL objęte są prawami autorskimi © 1992–1999 Microsoft Corp.

Cider zawiera bibliotekę libpng, Copyright © 1995–2004 autorzy projektu libpng (pełną listę można znaleźć pod adresem <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt>).

To oprogramowanie powstało między innymi dzięki pracy niezależnej grupy JPEG. Cider zawiera bibliotekę libjpeg, copyright © 1991–1998, Thomas G. Lane.

Cider wykorzystuje zestaw narzędziowy NVIDIA's Cg, Copyright © 2002–2006, NVIDIA Corporation.

Cider zawiera dmalloc, Copyright © 2001–2006 Wolfram Gloger.

Cider zawiera bibliotekę Better String Library (bstring). Copyright © 2002–2006 Paul Hsieh.

Fragmenty iniParser. Copyright © 2000 Nicolas Devillard.

Komponent Cider libquartz.dylib zawiera fragmenty modułu ffmpeg, Copyright © 2000–2006 Fabrice Bellard, et al.

Fragmenty programu Cider objęte są prawami autorskimi © 2002–2006 twórców projektu ReWind (pełną listę można znaleźć pod adresem <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind>).

Fragmenty programu Cider objęte są prawami autorskimi © 1993–2006 twórców projektu Wine (pełną listę można znaleźć pod adresem <http://source.winehq.org/source/AUTHORS>).

Cider i powiązane z nim komponenty dystrybuowane są na zasadzie Cider Technology License oraz innych licencji, wliczając w to GNU LGPL. Szczegółowe informacje na temat licencji dostępne są w pliku umowy licencyjnej, który znajduje się na płycie z grą. Kod źródłowy do komponentów LGPL dostępny jest poprzez CVS pod adresem: <http://transgaming.org/cvs/>

MXHO16O5658MT