

SPORE™



Aviso de Epilepsia

Leia antes de utilizar este jogo ou permitir a sua utilização por crianças.

Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epiléticos ou perda de consciência quando expostas a certos padrões de luz ou luzes intermitentes no seu dia-a-dia. Estas pessoas podem sofrer um ataque enquanto vêem televisão ou jogam determinados jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que essa pessoa não possua qualquer historial médico de epilepsia ou nunca tenha sofrido ataques epiléticos. Se sofre destes sintomas ou existe alguém na sua família que demonstra alguns sintomas relacionados com a epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando são expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar.

Aconselhamos os pais a controlar a utilização de jogos de vídeo pelos seus filhos. Se sentir ou verificar que o seu filho demonstra qualquer dos seguintes sintomas: tonturas, visão alterada, espasmos visuais ou musculares, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento ou convulsão involuntários, ao jogar um jogo de vídeo, pare IMEDIATAMENTE de jogar e consulte o seu médico.

Precauções a Tomar Durante a Utilização

- ⌚ Não fique demasiado perto do ecrã. Sente-se a uma boa distância do ecrã, tão longe quanto o comprimento do cabo o permitir.
- ⌚ De preferência, jogue num ecrã pequeno.
- ⌚ Evite jogar se estiver cansado ou não tiver dormido o suficiente.
- ⌚ Certifique-se de que a sala em que está a jogar está bem iluminada.
- ⌚ Descanse pelo menos 10 a 15 minutos por hora enquanto estiver a jogar jogos de vídeo.

Instalar o Jogo

NOTA: Para conhecer os requisitos do sistema, consulte www.spore.com/systemrequirements.html.

NOTA: Se já instalou o *Spore™ Creature Creator* independente, tem de o desinstalar antes de instalar a versão completa do *Spore™*. Todas as suas criações ficam guardadas na sua pasta **Os Meus Documentos** (ou **Documentos** no Windows Vista™) **As Minhas Criações Spore\Criaturas**.

Para instalar em PC (Utilizadores de Disco):

Introduza o disco na sua unidade de disco e siga as instruções que aparecem no ecrã. Quando terminar a instalação, execute o jogo no menu AutoRun (Execução automática) ou através do Menu Iniciar.

Os jogos no Windows Vista™ estão localizados no menu **Início > Jogos** e nas versões anteriores de Windows™ no menu **Iniciar > Programas** (ou **Todos os Programas**).

Para instalar em PC (Utilizadores da EA Store):

NOTA: Se pretender obter mais informações sobre a compra de downloads directos da EA, visite a www.eastore.ea.com e faça clique **MAIS SOBRE DOWNLOADS DIRECTOS**.

Quando terminar o download do jogo através do EA Download Manager, aparecerá um ícone de instalação onde poderá instalar o jogo. Clique no ícone e siga as instruções que aparecem no ecrã. Execute o jogo (quando terminar a instalação) directamente através do EA Download Manager.

NOTA: Se já tiver comprado um título e pretender instalá-lo num outro PC, primeiro descarregue e instale o EA Download Manager no outro PC e, em seguida, execute a aplicação e inicie a sessão com a sua conta EA. Seleccione o título pretendido da lista apresentada e faça clique sobre o botão início para descarregar o jogo.

Fazer Patch do Spore

Os jogadores de PC terão ocasionalmente a oportunidade de fazer o patch, ou actualizar, os seus jogos para corrigir bugs, melhorar a jogabilidade, entre outras coisas. Para receber convites automáticos de patches disponíveis para o seu jogo, primeiro tem de instalar o Gestor de Transferências EA (EADM). Pode fazer isso durante o processo de instalação do Spore, ou a qualquer momento transferindo e instalando o EADM a partir de www.eastore.ea.com. O EADM requer o registo online, o que pode fazer dentro do jogo.

Iniciar o Jogo

Ao iniciar o *Spore*, recomendamos que registe o seu jogo. O registo permite-lhe partilhar conteúdos do *Spore* criados por si, aceder a conteúdos criados por outros jogadores e receber actualizações relativamente a patches, novos conteúdos, e muitas outras coisas. **LIGAÇÃO À INTERNET, AUTENTICAÇÃO ONLINE, E ACORDO DE LICENÇA DE UTILIZADOR FINAL NECESSÁRIOS PARA JOGAR. PARA ACEDER ÀS FUNÇÕES ONLINE, TEM DE SE REGISTAR ONLINE COM O CÓDIGO DE SÉRIE FORNECIDO. SÓ HÁ UM REGISTO DISPONÍVEL POR JOGO.**

PODE ENCONTRAR OS TERMOS E CONDIÇÕES E ACTUALIZAÇÕES DE FUNÇÕES EM WWW.EA.COM. TEM DE TER MAIS DE 18 ANOS PARA SE REGISTAR ONLINE.

A EA PODE RETIRAR AS FUNCIONALIDADES ON-LINE 30 DIAS APÓS NOTIFICAÇÃO PUBLICADA EM WWW.EA.COM.

Para iniciar o *Spore* (com o disco inserido na unidade):

1. Feche todos os programas e tarefas de segundo plano abertos (consulte *Dicas de desempenho* na pág. 65 para saber mais).
2. **Para PC:** Os jogos no Windows Vista™ estão localizados no Menu **Iniciar > Jogos** e nas versões anteriores de Windows™ no menu **Iniciar > Programas** (ou **Todos os Programas**) situado no canto inferior esquerdo do ecrã.

NOTA: No estilo clássico do Windows Vista, os jogos ficam no menu **Iniciar > Programas > Jogos > Games Explorer**.

3. No ecrã de registo, pode iniciar sessão na sua conta ea.com existente ou criar uma nova conta, depois introduza um Nome de Ecrã Spore (à sua escolha).

NOTA: Tem de criar um nome de início de sessão e palavra-passe para aceder aos conteúdos polinizados online.

4. O ecrã Galáxia aparece (consulte a pág. 6). Para iniciar um novo jogo, clique num planeta. Pode também escolher Criar para aceder ao Criadores Spore.
5. Seleccione a sua estrela inicial (e com ela, o seu correspondente planeta nativo).
6. Da primeira vez que inicia a sua viagem, começa na fase Célula. Nos subsequentes novos jogos, pode iniciar em qualquer fase até à mais recente em que jogou em qualquer outro jogo guardado.

1	Célula
2	Criatura
3	Tribo
4	Civilização
5	Espaço

8. Introduza o nome do seu planeta, seleccione o nível de dificuldade a partir do menu pendente, e clique na seta da direita. Para mais informações, consulte *A sua Jornada Evolutiva* na pág. 7.

9. Depois de reproduzida a introdução, pode iniciar o jogo.



índice

1	INSTALAR O JOGO
2	INICIAR O JOGO
4	ÍNDICE
6	CONTROLOS COMUNS
6	BEM-VINDO AO SPORE™
13	CONFIGURAÇÕES
14	LIBERTE A SUA CRIATIVIDADE
14	CRIADORES SPORE
31	PLANEADORES
36	ETAPA CÉLULA
39	ETAPA CRIATURA
44	ETAPA TRIBAL
49	ETAPA CIVILIZAÇÃO
54	ETAPA ESPAÇO
62	SPOREPÉDIA
65	DICAS DE DESEMPENHO
66	APOIO AO CLIENTE
67	GARANTIA

O Jogo Não Termina Aqui! Registe-se na EA!

Crie uma Conta EA e registe este jogo para receber códigos de batota grátis e dicas de jogo da EA, é rápido e fácil!

Pode registar-se durante o processo de instalação ou através do link do Registo Electrónico situado no Menu INÍCIO do Jogo. Pode também visitar a nossa página web em www.gamereg.ea.com e registar-se hoje.

NOTA: Registar este jogo na sua Conta EA guarda uma cópia do seu Número de Série do jogo nos detalhes da “Minha Conta” EA que poderá utilizar no futuro. .

www.spore.com

SPORE™



Controlos Comuns

Ação	Controlo
Avançar/recuar/esquerda/direita	W/S/A/D ou teclas de setas
Pausa	P ou ~
Sair da reprodução da cena/Aceder ao Menu Configurações	ESC
Capturar imagens	C
Alternar captação de vídeo	V
Alternar apresentação do Guia SPORE	H
Alternar apresentação da História	T
Alternar apresentação da Sporepédia	B
Abrir A Minha Colecção (Etapa Célula)/Abrir Registo de Missão (da Etapa Tribo à Espaço)	L
Guardar jogo	CTRL + S

NOTA: Para uma lista completa de atalhos de teclado, visite www.spore.com.

Bem-vindo ao Spore™

O *Spore* é o seu próprio universo pessoal. Neste universo, pode criar e evoluir formas de vida, dar origem a tribos, construir civilizações, e até esculpir mundos completos.

O universo *Spore* é composto por cinco fases, correspondendo cada uma delas a uma etapa de evolução: Célula, Criatura, Tribal, Civilização e Espaço. Cada etapa apresenta diferentes desafios e objectivos.

Inicia a vida como uma pequena célula, depois progride para outras etapas na sua jornada até se tornar um deus galáctico. À medida que progride para uma nova etapa num jogo guardado, desbloqueia essa etapa para acesso imediato nos jogos seguintes. No *Spore* também dispõe de uma grande variedade de ferramentas à sua disposição. Pode aceder a estas ferramentas através do botão CRIAR no ecrã Galáxia e depois criar cada pormenor do seu universo: criaturas, veículos, edifícios e até naves espaciais. Quando guarda a sua criação, fica armazenada na Sporepédia e acessível quando joga qualquer etapa do jogo.

Ecrã Galáxia

- 1 Inicie um novo jogo
- 2 Aceda aos Criadores Spore
- 3 Partilhe as suas criações
- 4 Carregue um jogo guardado
- 5 Veja as opções
- 6 Abra a Sporepédia
- 7 Inicie ou termine a sessão



A partir do ecrã Galáxia, pode iniciar um novo jogo ou saltar para os Criadores Spore, onde pode criar conteúdos que vão preencher o ecossistema de qualquer planeta, civilizações, etc.

- ☛ Para aceder directamente aos Criadores Spore, clique em CRIAR. Selecione o Criador Spore para executar. Para mais informações, consulte *Criadores Spore* na pág. 14.

A sua Jornada Evolutiva

Vai começar a grande aventura da vida à boleia do seu recente planeta na cauda de um meteorito. Felizmente, as condições do planeta são as mais indicadas para uma explosão de vida na poça residual. Infelizmente, essa explosão também representa muita competição para saber que espécie vai controlar a água.

E a agressiva competição não acaba assim que consegue evoluir para o solo! Em cada uma das cinco etapas do Spore é a lei do mais forte que impera, à medida que tenta adaptar a sua espécie para estar sempre um passo, uma ferramenta, uma arma à frente de todos os outros, cabe-lhe a si decidir se a sua criatura vai ser delicada ou violenta durante a evolução. Será que a sua simples amiba vai dominar a galáxia?

- ☛ Para obter mais informações sobre o início na etapa Célula e para avançar pelas outras etapas, consulte *Iniciar o Jogo* na p. 2.

NOTA: Depois de completar uma etapa do seu jogo, pode começar um jogo novo em qualquer etapa.

Guardar

Só pode guardar o seu jogo quando está a jogar na Etapa Criatura, Tribo, Civilização ou Espaço.

- ☛ Para guardar o seu jogo actual, enquanto joga, faça clique sobre o botão Opções. Em seguida, faça clique sobre o ícone da disquete. O jogo está guardado.

NOTA: Quando joga a Etapa Espaço, só pode guardar o jogo quando está na vista solar ou interestelar. Quando está na vista planeta, a opção guardar está desactivada.

Carregar

Pode carregar jogos através do ecrã Galáxia.

- ☛ Para carregar um jogo guardado, faça clique sobre o planeta azul que representa o seu planeta natal no ecrã Galáxia. O jogo é carregado.

Acompanhar o Progresso

Cada etapa apresenta um conjunto de objectivos ou missões que, se forem realizados, ajudam a completar a etapa. No decurso da etapa, pode controlar o seu progresso na execução dos seus objectivos que lhe permitem completar a etapa.

Barra de Progresso

- 1 Progresso até agora
- 2 Referência
- 3 Preencha a Barra de Progresso para avançar



Na parte inferior do ecrã, pode registar a sua evolução em cada etapa na Barra de Progresso. À medida que adquire objectos ou atinge marcos importantes na etapa, a Barra de Progresso preenche-se. Quando ficar completamente cheia, pode optar por evoluir para a etapa seguinte.

- ☛ Em cada etapa, a Barra de Progresso é preenchida ao realizar um tipo de tarefa diferente, como conquistar uma tribo, ou fazer amizade com outras espécies.

Cartões de Mini Objectivos

No canto superior esquerdo do ecrã de jogo, pode ver e consultar os cartões de Mini Objectivos. Estes cartões registam o seu estado actual em relação à conclusão do objectivo indicado.

- ☛ Para consultar o Registo de Missão onde se incluem todos os seus objectivos, prima **L** ou faça clique no botão As Minhas Colecções e, em seguida, no separador Registo de Missão.

A Minha Colecção

Na janela A Minha Colecção, pode aceder a diferentes tipos de informação consoante a etapa em que está a jogar:

- ☛ Na Etapa Célula, apresenta todos os elementos que recolheu
- ☛ Na Etapa Criatura, apresenta as suas missões bem como todos os elementos que colecionou.
- ☛ Na Etapa Tribo, apresenta as suas missões e todas as ferramentas e acessórios que colecionou.

- ☛ Na Etapa Civilização, apresenta apenas as missões.
 - ☛ Na Etapa Espaço, apresenta as missões mais as medalhas, raridades e ferramentas.
- NOTA:** Alguns separadores podem não estar disponíveis na etapa do jogo actual.
- ☛ Para fechar a janela A Minha Colecção, faça clique no ícone X no canto superior direito.

Registo de Missão

No Registo de Missão, pode consultar informações detalhadas sobre todos os objectivos e missões actualmente abertos. Pode também consultar a sua gloriosa história de missões e conquistas.

- ☛ Para eliminar uma missão na Etapa Espaço, seleccione-a na lista, e faça clique sobre o ícone do caixote do lixo

Medalhas

No separador Medalhas, pode rever todas as medalhas que colecionou para cada posto alcançado.

- ☛ Para consultar a lista de medalhas colecionadas, faça clique sobre o respectivo posto. Em seguida, desloque o rato sobre a medalha para aceder à informação.

Raridades

No separador Raridades, pode consultar todos os artefactos raros que encontrou durante as suas aventuras.

Ferramentas

No separador Ferramentas, pode rever todas as ferramentas e respectivos atributos que colecionou em cada etapa do jogo. Para obter mais informações sobre uma ferramenta, seleccione-a.

História

À medida que progride através de cada etapa do Spore, é mantida uma história pessoal do seu caminho geracional. Faça clique sobre o ícone História na parte inferior da Barra de Progresso para consultar os registos das suas escolhas e acções evolutivas.

Ecrã da História

- 1 Caminho do comportamento da Criação durante o tempo.
- 2 Referência/Evento
- 3 Faça clique para consultar a história para as fases completadas.
- 4 Relógio do jogo
- 5 Faça clique para fechar a história.
- 6 Utilize a barra de deslocamento ou desloque a roda do rato para consultar a cronologia.
- 7 Cartão de características
- 8 Habilidades de consequência



- ☛ Para alternar a apresentação da história, prima **T**.

Consequências


A evolução é uma jornada em que as escolhas e acções realizadas numa etapa do jogo têm consequências nas etapas posteriores. O caminho percorrido como célula microscópica, por exemplo, afecta as suas habilidades como criatura. As suas acções implicam mesmo repercussões até no futuro da sua espécie.

Em cada etapa do seu percurso evolutivo, irá fazer opções que definem as suas características. As suas características concedem habilidades únicas que vão servir para as gerações futuras. Estas habilidades de consequência são apresentadas em cada etapa por cima da Barra de Progresso.










As tabelas abaixo apresentam que características pode definir em cada etapa, bem como as habilidades de consequência que essas características desbloqueiam nas etapas seguintes.

Para saber o que cada habilidade faz, desloque o rato sobre cada uma delas.






Etapá Célula

Característica	Habilidades de Consequência na Etapa Criatura	Habilidades de Consequência na Etapa Tribal	Habilidades de Consequência na Etapa Civilização	Habilidades de Consequência na Etapa Espaço
Carnívoro: As células carnívoras consomem uma dieta baseada em carne.	 Rugido Raivoso	 Armadilhas	 Invulnerabilidade	 Vendedor Poderoso
Herbívoro As células carnívoras consomem uma dieta baseada em plantas.	 Sirena da Sereia	 Tempestade Refrescante	 Aura Curativa	 Simpatia Social
Omnívoro: As células omnívoras comem qualquer tipo de comida disponível.	 Reunir o Rebanho	 Peixe Voador	 Bomba Estática	 Generalista Gentil

Etapá Criatura

Característica	Habilidades de Consequência na Etapa Tribal	Habilidades de Consequência na Etapa Civilização	Habilidades de Consequência na Etapa Espaço
Predador: As criaturas predadoras passam as suas vidas à procura de uma presa. Mais depressa extinguem uma espécie inteira do que «dançam» ou «cativam».	 Bombas Incendiárias	 Bomba Poderosa	 Espécie Principal
Social: As criaturas sociais estão sempre à procura de novos amigos e aliados. Encontrar uma nova espécie é o ponto alto dos seus dias.	 Fogos de Artifício	 Duplo Dervixe	 Apresentação Agradável
Adaptável: As criaturas adaptáveis têm muitos amigos e muitos inimigos. Realizam as suas escolhas com base na situação actual.	 Mestre Animal	 Suborno	 Demónio da Velocidade

Etapá Tribal

Característica	Habilidades de Consequência na Etapa Civilização	Habilidades de Consequência na Etapa Espaço
Agressivo: As tribos agressivas tentam exterminar os concorrentes. Eles atacam de forma impiedosa e levam com eles todos os recursos.	 Bomba Armadilhada	 Vendedor de Armas
Amigáveis: As tribos amigas percebem a importância do trabalho em equipa. Formam alianças para partilhar recursos e prosperar com outras tribos.	 Nuvem Negra	 Cumprimento Cordial
Atarefadas: As tribos atarefadas aproveitam o momento, atacando ou formando alianças quando precisam. São grandes aliados, mas cuidados.	 Guerra Publicitária	 Loucura Colonial

Etapa Civilização

Característica	Habilidades de Consequência na Etapa Espaço
Militares: As civilizações militares expandem-se através das armas e da força. Eles vão utilizar todos os recursos disponíveis para destruir as outras nações.	🏴‍☠️ Piratas-à-Vida
Económicas: As civilizações económicas utilizam dinheiro e rotas comerciais para influenciar as outras nações. Fazem alianças, mas geralmente são eles que ficam a ganhar.	👨‍🔬 Especialistas em Especiarias
Religiosas: As civilizações religiosas dominam o poder das palavras e das ideias para converter outras nações à sua forma de pensar.	🛡️ Protector Ecológico


Etapa Espaço

Na etapa Espaço, as características que obteve no decurso da história da sua raça, agora desempenham um papel através de uma filosofia que determina a facilidade com que utiliza certas tácticas na sua exploração da galáxia. Esta filosofia determina também as ferramentas únicas que vão estar à disposição do seu império. Estas ferramentas estão disponíveis quando entra na Etapa Espacial e encontram-se nas ferramentas da sua nave espacial. Estas ferramentas são indicadas com um rebordo especial no ícone de ferramentas. Contudo, a filosofia da sua raça não está gravada na pedra. Se encontrar outra raça com uma filosofia que o intrigue, pode optar por seguir as crenças dessa raça. Aceite uma missão que explore a filosofia desta raça e poderá ganhar a habilidade de mudar.

Característica	Habilidades de Consequência na Etapa Espaço
Bardo: Os bardos são os artistas sociais e extrovertidos do cosmos. A galáxia é o seu recreio pessoal.	🎵 Canção Calmante
Ecologista: Os ecologistas são os protectores da natureza. As espécies que tentam explorar e corromper a galáxia devem ser exterminadas.	🐾 Aspirador Safari
Extremista: Os extremistas estão certos que as suas crenças são a única verdade que importa. Aqueles que não sentem o mesmo não são dignos de existir nesta galáxia.	🔥 Frenesi Fanático
Diplomata: Os diplomatas são negociadores e resolvem problemas. A paz só poderá reinar na galáxia através de uma comunicação aberta entre as espécies.	🍷 Cola Estática
Cientista: Os cientistas são lógicos e calculistas. A galáxia existe para ser estudada e compreendida.	🌌 Onda Gravitica
Comerciante: Os comerciantes estão nisto pelo lucro. A sua única aliança é com as poderosas Sporecoroas.	💰 Aumento de Dinheiro
Xamã: Os xamãs acham que toda a vida partilha uma ligação comum. Toda a galáxia existe dentro de todos nós.	🎫 Bilhete de Regresso

Guerreiro: Os guerreiros levam o que querem e nunca pedem autorização. A galáxia é um prémio para ser reclamado pelo mais forte.	🏃 Corrida de Salteadores
Nómada: Os nómadas querem experimentar um pouco de tudo. A galáxia é vasta e eles querem conhecê-la toda.	Nenhum
Cavaleiro: Os cavaleiros são nobres guerreiros que lutam por acções, não para proveito próprio. A paz só poderá reinar na galáxia quando todo o mal for vencido.	👑 Chamar Mini-U

Opções

A partir do ecrã Galáxia ou no jogo, pode aceder ao menu Opções fazendo clique sobre o ícone Opções  no canto inferior esquerdo.

NOTA: As opções Lupa e Banir não estão acessíveis na etapa Célula ou em qualquer criador no ecrã Galáxia.

Para obter mais informações sobre as configurações, consulte o Guia Spore do jogo.

Configurações

A partir do menu Configurações pode ajustar as definições gráficas, áudio, captação e on-line, bem como ver os créditos do jogo. A maioria das opções no menu Configurações são auto-explicativas. As restantes que necessitam de descrição, são apresentadas abaixo.

Configurações Gráficas

De acordo com as capacidades do seu computador, o Spore ajusta as configurações gráficas de forma a equilibrar o desempenho e a qualidade. No entanto, se verificar que o jogo está lento ou se preferir experimentar uma configuração diferente, pode fazê-lo através deste menu.

NOTA: A alteração das configurações gráficas pode afectar o desempenho e requer o reinício do jogo.

🔄 Para restaurar as predefinições do jogo, faça clique em PREDEFINIDO.

Configurações de Jogo e de Captura

No painel das Configurações de Jogo & Ajuda, pode alternar a apresentação dos tutoriais do jogo, dicas, e deslocação do limite do jogo.

Capturas de Ecrã

Pode fazer capturas de cenas do Spore durante o jogo ou no modo Teste de Movimento nos Criadores Spore.

Durante o jogo, pode capturar ecrãs estáticos ou fazer filmes de acção do jogo

Para fazer uma captura de ecrã, prima **C**. O ficheiro .PNG capturado é guardado no seguinte directório: **Os Meus Documentos** (ou **Documentos**)\As Minhas Criações Spore\Fotografias.

Filmes

Para fazer um filme, prima **V** para iniciar a filmagem e volte a premir **V** para interromper a gravação. O filme gravado capturado é guardado no seguinte directório: **Os Meus Documentos** (ou **Documentos**)\As Minhas Criações Spore\Filmes.

Para mais informações sobre a captura no Criador Spore, consulte *Modo Teste de Movimento* na p. 25.

Configurações On-line

Aceda às diferentes opções on-line ou termine a sessão se pretender iniciar a sessão como um utilizador diferente.

Perguntar no Início

Ao seleccionar esta opção, sempre que iniciar o Spore ser-lhe-á pedido os seus dados de sessão on-line.

Sessão YouTube

Ao seleccionar esta opção, inicia automaticamente a sessão no YouTube quando inicia o Spore, permitindo a publicação de filmes.

Apenas Conteúdos de Amigos

Ao activar esta opção, a sua Sporepédia é actualizada apenas com os conteúdos fornecidos pelos seus amigos on-line.

Liberte a sua Criatividade

Existem duas ferramentas base para explorar a sua faceta criativa e invadir o seu universo Spore com criações incríveis. Os Criadores Spore permitem-lhe construir tudo, desde simples criaturas celulares a impressionantes naves espaciais. Os Planeadores permitem conceber a sua aldeia tribal, cidade, ou colónia espacial como quiser.

Criadores Spore

Os Criadores Spore são as suas ferramentas para criar tudo o que possa imaginar no universo Spore, desde células a criaturas passando por naves espaciais e muito mais. Os Criadores Spore partilham muitos elementos mas também apresentam diferenças. Pode aceder a qualquer um deles a partir do ecrã Galáxia, ou aceder a cada etapa específica do criador enquanto joga essa etapa.

Para abrir um Criador Spore durante o jogo:

- Durante as etapas Célula ou Criatura, pode acasalar com outro membro da sua espécie.
- Durante a Etapa Tribal, desloque o rato sobre a cabana tribal para aceder ao Planeador Tribal.
- Durante a Etapa Civilização, desloque o rato sobre a Câmara Municipal para aceder ao Planeador da Cidade.
- Durante a Etapa Espaço, desloque o rato sobre uma das Câmaras Municipais da Colónia para aceder ao Planeador da Colónia.

Também pode aceder a qualquer um dos Criadores Spore a partir da Sporepédia. Seleccionar qualquer criação Spore fazendo clique sobre a mesma e, em seguida, faça clique sobre o botão Criador que aparece. O seguinte ecrã de Criador de Criatura destaca alguns dos elementos comuns para todos os Criadores Spore.

Criadores Spore

- 1 Categorias de Elementos
- 2 Opções
- 3 Aceder à Sporepédia (p. 62)
- 4 Fundos disponíveis
- 5 Modo de construção (p. 16)
- 6 Modo Teste de Movimento (se disponível) (p. 25)
- 7 Modo de Pintura (p. 18)
- 8 Indicador de Complexidade
- 9 Indicador de Saúde e outras habilidades
- 10 Controlos de zoom e rotação da câmara
- 11 Nome da criação
- 12 Anular/Refazer
- 13 Partilhar uma nova criação - Publicar a criação guardada na Sporepédia
- 14 Guardar (apenas disponível se entrar no Criador de Criatura a partir do ecrã Galáxia)



- 15 Iniciar uma nova criação (apenas disponível se entrar no Criador Spore a partir do ecrã Galáxia)
- 16 Sair sem guardar
- 17 Guardar a criação e sair

Pode ver em pormenor no pedestal, a mais recente forma da sua criação, antes de enviá-la para o mundo.

- Pode ajustar a perspectiva da câmara sobre a sua criação. Consultar *Câmara* na p. 16.

Controlos da Câmara no Criador Spore

Deslocar a câmara é fácil. Estes controlos funcionam nos três modos do Criador Spore: Construção, Teste de Movimento, e Pintura.

Utilizar os botões da interface:

- Rode a câmara em volta da sua criação.
- Aumenta ou diminui o zoom da câmara.

Utilizar o rato:

Faça clique com o botão direito e arraste o fundo e rode a câmara à volta da criação. Mantenha premida a tecla **SHIFT** e desloque a roda do rato para aumentar ou diminuir o zoom.

Utilizar o teclado:

As teclas **+** e **-** aumentam e diminuem o zoom. As teclas **<** e **>** permitem rodar a câmara em volta da criação.

Atribuir um Nome à sua Criação

A sua criação não pode ser colocada no mundo sem nome.

1. Faça clique sobre a caixa de texto Atribuir um Nome à sua criação na zona inferior central do ecrã.
2. Na janela pop-up, insira o nome da sua criação.

3. Na descrição, pode apresentar uma pequena biografia que inclua os feitos alcançados pela sua criação
4. No campo Etiqueta, insira uma ou duas palavras-chave separadas por vírgulas - estas etiquetas representam os termos de pesquisa que vão permitir ajudá-lo, e aos outros jogadores, a encontrar as suas criações no www.spore.com ou na Sporepédia.
5. Para fechar a janela pop-up, faça clique sobre a seta para baixo.

Guardar a Sua Criação

Pode guardar a sua criação em qualquer modo (Construção, Pintura, ou Teste de Movimento) Se aceder ao Criador Spore a partir do jogo, faça clique no ícone aceitar para guardar a sua criação. Ou então, faça clique sobre o ícone Guardar para guardar a criação e continuar a trabalhar sobre ela. Faça clique sobre o ícone Guardar e Sair para guardar a criação e sair para a Sporepédia. A sua criação está guardada. Pode visitar qualquer criação guardada na Sporepédia em As Minhas Criações, ou aceder aos ficheiros em: Os **Meus Documentos** (ou **Documentos**) **As Minhas Criações Spore.**

NOTA: Tem de atribuir uma boca e um nome à sua criatura antes de poder guardá-la. O seu menino tem de comer.

NOTA: Não pode guardar uma criação com o mesmo nome que foi originalmente atribuído por um jogador diferente.

- Se tiver entrado no Criador Spore a partir do ecrã Galáxia, regressa à Sporepédia. A sua criação encontra-se sob o cabeçalho As Minhas Criações.

Modo Construção

No modo Construção, pode adicionar e remover elementos da paleta das categorias de elementos disponíveis. Durante o jogo, pode encontrar novos elementos e desbloquear o acesso a elementos que podem depois ser adicionados através do Criador Spore. Estes novos elementos estão disponíveis na categoria correspondente apresentada na paleta de elementos. No canto superior direito do ecrã do Criador Spore, pode aceder às habilidades da sua criação. Quando desloca o rato sobre um elemento, pode saber que habilidades afecta.

NOTA: Os Edifícios e Naves Espaciais não têm habilidades.

- Para saber os custos e vantagens de um elemento, desloque o cursor do rato sobre ele.

DICA: As decisões seleccionadas para a sua criação durante um jogo influenciam o jogo seguinte. Por exemplo, se seleccionar uma boca de herbívoro na etapa Criatura, a sua criatura será sempre um herbívoro.

- Para iniciar a construção de uma nova criação, faça **CTRL + N**.

Controlos da Câmara

Utilize os botões rotativos ou mantenha premido o botão esquerdo do rato e arraste o pedestal para deslocar a câmara à volta da sua criatura.

Prima as teclas +/- ou mantenha premida a tecla **SHIFT** e desloque a roda do rato para aumentar ou diminuir o zoom.

Seleccção do Tronco

Selecione um novo tronco para começar ao fazer clique no botão Nova Criação. Caso faça alguma alteração, ser-lhe-á pedido para guardar primeiro e, em seguida, ficará disponível o novo tronco para continuar a criar.

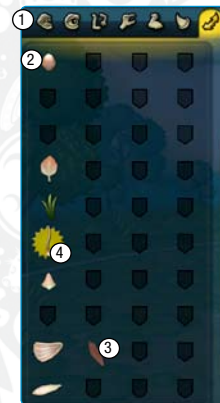
Paleta de Elementos

Para seleccionar uma categoria de elementos (bocas, olhos, pormenores, etc.) faça clique sobre o ícone na parte superior da paleta de elementos à esquerda do ecrã.

Paleta de Elementos

- | | |
|---|--|
| 1 | Faça clique para abrir uma categoria |
| 2 | Elemento disponível |
| 3 | Elemento indisponível (não pode pagar) |
| 4 | Novo elemento |

Quando selecciona o modo Construção, a categoria de elementos seleccionados é apresentada no lado esquerdo do ecrã. Em cada categoria, os elementos disponíveis são apresentados em pormenor, enquanto os elementos indisponíveis são apresentados na forma delineada. Os elementos que ficaram disponíveis desde a última visita ao Criador Spore ficam realçados. Em qualquer categoria, os elementos disponíveis que se encontram mais à direita são os melhores e os mais dispendiosos.



Adicionar Elementos

1. Faça clique e arraste o elemento disponível da paleta para o local pretendido na sua criação. Assim que começa a arrastar o elemento, o custo é deduzido ao montante total.
2. Se colocar o elemento na zona central da sua criação, será adicionado apenas um elemento. Se for colocado de forma descentrada, são adicionados dois elementos pelo mesmo valor.
3. Para colocar o elemento na zona seleccionada, liberte o botão do rato.
4. O elemento é colocado, e a sua saúde, habilidades, ou ambas são alteradas com base nas capacidades do elemento.
5. Depois de colocar o elemento, pode ajustar a sua dimensão, rotação, ou posição na sua criação. Consulte *Editar Elementos* na p. 18.

Para cancelar a colocação do elemento, arraste-o de volta para a paleta dos elementos. Adicionar elementos custa dinheiro e adiciona complexidade à sua criação.

Orçamento

Conceber a melhor criação para os desafios que se apresentam no jogo é, só por isso, uma arte — e muito divertido. Para obter a combinação correcta de habilidades e custo, deve experimentar todos os tipos de elementos no Criador Spore.

NOTA: Pintar a sua criação não custa nada, por isso não é preciso considerar estes custos.

- No decurso de uma etapa, pode precisar de visitar o Criador Spore para implementar alterações frequentes na sua criação. Lembre-se ao construir a sua criação que pode sempre vender um elemento para recuperar o valor que já pagou.
- Se cometer um engano, pode sempre anular a acção. Consulte *Anular/Refazer* na p. 21.



Em todos os Criadores Spore, a sua criação tem um limite para a sua complexidade. Adicionar elementos aumenta a complexidade, e não pode adicionar elementos para exceder a complexidade máxima.

- Consoante a etapa, pode recorrer a ADN, Sporecoroas, ou outra moeda para comprar novos elementos. O montante de moeda disponível está apresentado na parte inferior da paleta de elementos no modo Construção.

Remover Elementos

1. Faça clique e arraste o elemento da sua criação. Também pode fazer clique sobre o elemento e premir **RETROCESSO** ou **DELETE**.
2. O elemento é removido. O seu dinheiro é aumentado no valor de custo do elemento, e a saúde ou habilidade da criatura, ou ambas, são alteradas em conformidade.

Editar Elementos

Depois de ter adicionado um elemento à sua criação, pode alterar a sua dimensão, posição de rotação, ou até mesmo a sua forma. Experimente os controlos de elementos no Criador Spore para ficar a saber como funcionam. Não se preocupe: sempre que quiser pode anular as suas alterações. Consulte *Anular/Refazer* na p. 21.

- Para manipular um elemento, seleccione-o. As pegas de manipulação azuis são apresentadas e podem ser manipuladas.

➤ Faça clique e arraste as setas de ajuste para alterar o elemento quanto à sua altura, largura, ou comprimento ou para enrolar.

● A bola de posição indica o sentido em que o elemento está virado. Para alterar o sentido, faça clique e arraste a bola de posição.

○ Faça clique e arraste o anel de rotação para rodar o elemento.

Dimensionar os Elementos

Para dimensionar o tamanho de um elemento, seleccione-o e rode o botão do rato ou prima as Setas para Cima ou Para Baixo para alterar o seu tamanho.

Modo de Pintura

No modo de Pintura, pode pintar elementos individuais ou toda a criação a partir da paleta de cores, texturas, e temas. Chegou o momento de dar um pouco de cor à sua vida.

- Para entrar no modo Pintura, faça clique sobre o ícone pincel na parte superior do ecrã. A paleta de Pintura é apresentada no lado direito do ecrã.

Pinte a sua criatura recorrendo a um dos três métodos:

1. Seleccione um estilo.
2. Utilize a função Pintar Como para copiar o estilo de pintura de uma criação anterior.

3. Utilize o modo Pincel para aplicar texturas e cores da sua preferência em três camadas: base, cobertura e pormenor.

Modo de pintura

- 1 Estilos Completos
- 2 Estilos Parciais
- 3 Modo Pincel
- 4 Estilos disponíveis
- 5 Temas disponíveis
- 6 Faça clique para ver outros estilos
- 7 Cor escolhida para estilo em camadas (apenas para os criadores de edifício, veículo, e nave espacial)
- 8 Estilo escolhido para estilo em camadas (apenas para os criadores de edifício, veículo, e nave espacial)

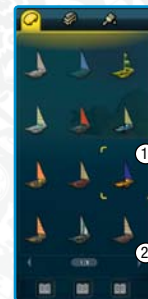


Pintar Estilos Completos

Pode pintar toda a sua criação de uma só vez. No separador Estilos Completos, pode fazer clique sobre um dos temas apresentados para pintar a sua criação.

Estilos completos

- 1 Estilos seleccionados
- 2 Faça clique nas setas para ver mais estilos



Pintar Como

Pode pintar a sua criação para ficar igual a outras criações que tenha visto na Sporepédia.

Para pintar a sua criação como uma outra:

1. Faça clique no separador Modo Pincel.
2. Faça clique sobre a opção Pintar Como na paleta Estilos Completos para aceder à Sporepédia.
3. Seleccione a criação com o estilo de pintura que gostaria de copiar. Faça clique sobre o ícone ● aceitar.
4. Regressa ao modo Pintura. A sua criação foi actualizada com o estilo de pintura da criação seleccionada na Sporepédia.

Pintar em Camadas

No separador Estilos Parciais, pode seleccionar os temas de pintura e as cores para cada camada da sua criação. Para cada camada, pode seleccionar um tema ou uma cor. Será melhor escolher primeiro o estilo e depois a cor

Estilos Parciais

- 1 Faça clique para abrir a paleta para outras cores
- 2 Faça clique para pintar o tema na camada actual
- 3 Faça clique para alterar a cor do tema pintado
- 4 Faça clique nas setas para ver mais temas



Para pintar camadas:

Geralmente, uma criação tem três camadas de tinta: camada de Base, camada de Cobertura, e camada de Pormenor. Consoante o Criador Spore específico, estas camadas têm nomes diferentes.

- Base** A camada Base determina a cor e o estilo geral da criação.
- Cobertura** As camadas de cobertura são aplicadas sobre a cor base da criação.
- Pormenor** A camada de Pormenor adiciona padrões numa grande variedade de estilos.

1. Faça clique no separador Estilos Parciais.
2. Faça clique sobre a camada para pintar. Primeiro, selecione a camada Base.
3. Escolha o tema parcial para pintar na camada seleccionada. Utilize as setas para rever todos os temas disponíveis. Faça clique sobre o tema pretendido, e a sua criação será actualizada.
4. Se quiser, pode seleccionar um cor diferente da apresentada na paleta. Faça clique e mantenha seleccionada a cor para ver uma paleta de tonalidades da cor seleccionada. Faça clique sobre a tonalidade preferida.
5. Repita os passos acima para as outras duas camadas (Cobertura e Pormenor)

Modo Píncel

No Modo Píncel (não disponível nos Criadores Célula ou Criatura), pode pintar cores ou padrões específicos em elementos isolados da sua criação.

Modo píncel

- 1 Faça clique sobre este padrão para pintar uma cor lisa
- 2 Padrão seleccionado
- 3 Faça clique para alterar a cor do padrão seleccionado
- 4 Faça clique nas setas para ver mais padrões
- 5 Recuperar o estilo para a sua cor original



Anular/Refazer

Se cometer um erro no Criador Spore, pode anular as suas alterações mais recentes

- Para anular qualquer alteração, faça clique na seta que aponta para a esquerda, no canto inferior direito do Criador Spore.
- Para refazer a última edição, faça clique na seta que aponta para a direita.

Partilhar as suas Criações

Pode partilhar a sua criação com todo o universo de jogadores *Spore*. Pode enviar as criações directamente para os amigos e familiares ou publicá-las na comunidade *Spore* através da Internet em www.spore.com

- Também pode partilhar directamente a partir do *Criador Spore*, ver (p. 14).
- Também pode partilhar fotografias e filmes da sua criatura retiradas do Criador Spore. Para mais informações, consulte *Tirar Fotografias* na pág. 26.

Publicar a sua Criação para Spore.com

Antes de publicar a sua criação, deve confirmar se foram adicionadas etiquetas à criação, para ajudar os jogadores a identificá-la. Consulte *Atribuir um Nome à sua Criação* na p. 15.

- Pode considerar incluir a sua criação num Sporecast pessoal com os elementos criados. Para mais informações, consulte *Sporecasts* na p. 65.

1. Na Sporepédia, clique em AS MINHAS CRIAÇÕES no lado esquerdo do ecrã.
2. Selecione a criação para publicar.
3. Faça clique sobre o ícone Partilhar
4. A sua criação é publicada em www.spore.com.

Enviar a sua Criação por E-mail para os Amigos

Se pretender publicar a sua criação em todo o universo Spore, pode enviar por e-mail para as bases seleccionadas.

Para enviar a criação para os seus amigos:

1. No seu disco rígido, navegue para o seguinte directório: **Os Meus Documentos** (ou **Documentos**)\As Minhas Criações Spore.

NOTA: O caminho indica acima indica a raiz predefinida das suas criações *Spore* no Windows. Se não tiver optado pela raiz predefinida, será uma raiz diferente.

2. Selecione a categoria que contém a criação que pretende enviar por e-mail.
3. Identifique o ficheiro .PNG da sua criação. Envie este ficheiro por e-mail.
4. Para instalar uma criação enviada por e-mail, guarde o ficheiro .PNG no seu ambiente de trabalho. Arraste e largue o ficheiro no Criador Spore adequada.

NOTA: Para utilizar a criação no jogo, guarde o ficheiro .PNG no directório apresentado sobre o seu computador. A próxima vez que iniciar o Spore, pode encontrar a criação na Sporepédia no separador Tudo.

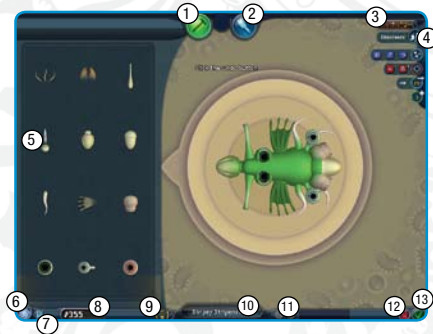
Criador Célula

Na Etapa Célula, pode recolher elementos de outras células ou de fragmentos de meteoritos. Os pontos de ADN acumulados ao comer podem ser aplicados em elementos que aumentam as capacidades da sua célula no Criador de Célula.

A qualquer momento, durante a Etapa Célula pode chamar um companheiro, recorrendo ao botão Chamada de Acasalamento . Quando chama, o seu companheiro responde. Nade até ao companheiro e faça clique sobre ele. Depois de um belo ritual de corte, produz-se um ovo e será transportado para o Criador de Célula.

Criador Célula

- 1 Modo de Construção (p. 16)
- 2 Modo de Pintura (p. 18)
- 3 Indicador de Complexidade
- 4 Habilidades e níveis da célula
- 5 Elementos disponíveis
- 6 Opções
- 7 Sporepédia
- 8 Pontos de ADN actuais
- 9 Controlos de Câmara
- 10 Faça clique para alterar o nome da sua célula
- 11 Anular/Refazer
- 12 Feche o Criador de Célula sem guardar
- 13 Guardar a célula e fechar o Criador de Célula



Ao adicionar elementos à sua célula concede-lhe novas habilidades ou melhora as já existentes. As habilidades da sua célula são apresentadas no canto superior direito do Criador de Célula.

- Se o elemento estiver realçado a vermelho antes de ser colocado, indica que pode ser aplicado nesse local.

NOTA: Para obter informação sobre todos os elementos disponíveis no Criador de Célula (bocas, olhos, armas, e mais), consulte o Guia Spore do jogo.

Dieta

O tipo de boca seleccionada determina a dieta da sua criatura e é um factor chave na forma como joga o *Spore*. Se seleccionar uma boca de filtro, a sua criatura é um herbívoro e só pode comer plantas. Os carnívoros precisam de consumir carne, e os omnívoros podem comer ambos.

Criador de Criatura

Criador de criatura

- 1 Menu Elementos
- 2 Modo de Construção (p. 16)
- 3 Modo Teste de Movimento (p. 25)
- 4 Modo de Pintura (p. 18)
- 5 Indicador de Complexidade
- 6 Habilidades e níveis da criatura
- 7 Elementos disponíveis
- 8 Elemento indisponível (não pode pagar)
- 9 Opções
- 10 Pontos de ADN actuais
- 11 Controlos da câmara (p. 16)
- 12 Faça clique para alterar o nome da sua criatura
- 13 Anular/Refazer
- 14 Cancelar edições
- 15 Guardar a célula e fechar o Criador Spore



NOTA: Se acabou de emergir do mar, chegou o momento de trocar os filamentos e as caudas muito úteis na poça residual por um resistente par de pernas para subir a praia. No entanto, o Criador de Criatura Anterior não tem todos os elementos do ecrã Criador de Criatura visto acima.

- Se estiver a iniciar uma nova Etapa Criatura a partir do ecrã Galáxia, pode aceder ao Criador Spore imediatamente. Faça clique em CRIE O SEU na Sporepédia.
- Para obter dicas adicionais sobre o Criador de Criatura, consulte o Guia Spore do jogo.

Categorias de Elementos

No Criador de Criatura, a paleta de elementos contém muitas categorias preenchidas com uma grande variedade de elementos.

- Para ver a categoria de elementos, clique no ícone do martelo para abrir o modo Construção. Pode deslocar o rato sobre cada ícone no canto superior esquerdo para ver as categorias diferentes de elementos.

Cada elemento pode adicionar ou melhorar um conjunto diferente de habilidades. Para saber que habilidades são afectadas pelo elemento, desloque o cursor do rato sobre o elemento.

Membros

Poderá necessitar de reposicionar o tronco para colocar os membros na posição adequada. Coloque a sua criatura virada ou de costas para si para aproximar ou afastar as articulações dos membros do corpo da criatura. Coloque a sua criatura de lado para subir ou descer as articulações dos membros em relação ao tronco da criatura.

- ☛ Para dimensionar uma articulação, faça clique e desloque a roda do rato.

Pinças e Pés

Cada membro inclui uma pinça ou pé, que pode ser substituído consoante as necessidades. A extremidade de um braço ou de uma perna é o único local onde pode colocar uma pinça ou um pé.

- ☛ Para substituir uma pinça ou pé, faça clique e arraste o elemento do membro da sua criatura. Ao remover o elemento os pontos do seu ADN são repostos. Depois pode adicionar a pinça ou pé preferido

Moldar a Espinha

No Criador de Criatura, pode manipular o tamanho, forma, e ângulo da espinha. Para apresentar as vértebras da espinha da criatura, clique no tronco. As pegas de redimensionamento surgem em cada extremidade da espinha.

Adicionar Comprimento

- ☛ Para aumentar o comprimento do tronco adicionando vértebras, faça clique e arraste a pega no sentido onde aponta a espinha. Pode diminuir o tronco arrastando a pega no sentido oposto.

NOTA: Se reduzir demasiado o tronco, os elementos enrugam quando reduz a espinha e, em seguida, volte a colocá-los na posição original quando redimensiona a espinha. Se tiver um membro e tentar reduzir a espinha, vai parar quando chegar à posição do membro e o membro vai ficar realçado a vermelho.

Dobrar o corpo

- ☛ Para dobrar a extremidade do tronco, faça clique e arraste a pega da linha da espinha.
- ☛ Para dobrar a espinha, faça clique e arraste uma vértebra individual. Faça pequenos ajustes numa vértebra de cada vez.

Dimensionar os Elementos e o Corpo

A roda do rato permite ajustar a escala de qualquer parte do corpo. Selecione um elemento e desloque a roda do rato para aumentar/diminuir a escala.

- ☛ Para dimensionar o tronco, desloque o rato sobre a vértebra onde pretende engordar ou emagrecer o tronco. Em seguida, desloque a roda do rato para cima ou para baixo, ou pode premir as Setas Para **Cima** ou Para **Baixo**. A largura do tronco à volta da vértebra altera.

Funções de Construção Adicionais

Pegas Adicionais dos Elementos

Pode aceder às pegas adicionais dos elementos depois de colocar um elemento no corpo da sua criatura, seleccionando esse elemento e mantendo premida a tecla **TAB**. Depois surgem as pegas adicionais, que permitem um maior controlo da colocação de cada elemento.

Clonar Elementos

Para clonar um elemento já existente da sua criação, selecione-o e prima **ALT**. O custo do elemento é deduzido no total da sua moeda

- ☛ Se um elemento estiver colocado na parte central da sua criação, pode arrastá-lo para a zona lateral para criar um segundo elemento no lado oposto da criação. Este tipo de duplicação não implica custos.

Controlos Adicionais dos Membros

- ☛ Para remover uma parte de um membro, prima **CTRL** e faça clique entre as duas articulações. Não pode remover a articulação do ombro ou da anca.
- ☛ Para adicionar um novo membro às articulações existentes de um membro no tronco da criatura, prima **CTRL** e arraste o membro para a zona pretendida.

Modo Teste de Movimento

Modo teste de movimento

- | | |
|---|---|
| 1 | Faça clique para entrar no Modo de Teste de Movimento |
| 2 | Visualizador de Fotografias |
| 3 | Tirar fotografias |
| 4 | Criar um avatar animado |
| 5 | Fazer filmes |
| 6 | Reproduzir animações |
| 7 | Alterar os fundos |
| 8 | Ver os bebés |
| 9 | Controlos de Câmara |



No modo Teste de Movimento, pode previsualizar a sua criatura em acção antes de abandonar o Criador de Criatura. Peça para a sua criatura mostrar os novos truques, enquanto posa, dá cambalhotas, namorisca, ri, chora, e continua.

- ☛ Para entrar no modo Teste de Movimento, faça clique sobre o ícone duas patas na parte superior do Criador Spore.

Movimento

Para por a sua criatura a mexer no círculo de Teste de Movimento, faça clique no local. A sua criatura desloca-se para o novo local.

- ☛ Para fazer a sua criatura correr, faça duplo clique sobre o local.
- ☛ Para captar a atenção da sua criatura, faça clique sobre o ícone apito.

Reproduzir Animações

- ☛ Faça clique no ícone Acções para abrir as opções de movimentos. No painel animações, pode ver as animações de acção, dança, resposta, e de humor.

Fundos

Pode alterar o fundo, como quiser. Faça clique sobre o ícone fundos para ver a variedade de fundos disponíveis para a zona de Teste de Movimento.

- ☛ O fundo negro apresenta a sua criatura num espaço em branco. Pode utilizar este fundo para fazer fotografias de primeiro plano da sua criatura.

Bebés

Para ver o bebé da sua criatura, faça clique sobre o ícone bebés . Os bebés da sua criatura imitam as suas acções e, às vezes, fazem alguns disparates. Pode ver até três bebés ao mesmo tempo.

- ☞ Para fazer desaparecer um bebé, volte a premir o ícone.

Fotos

Pode tirar fotografias da sua criatura em acção. Faça clique para tirar uma fotografia. Depois do flash, a fotografia é armazenada no seguinte directório: **Os Meus Documentos** (ou **Documentos**)\As Minhas Criações Spore/Fotografias.

Alterar a Resolução das Fotografias

Pode alterar a resolução das fotografias captadas. No menu Configurações, pode alterar a resolução das fotografias para Pequeno, Médio, ou Grande.

Gerir Fotografias

Depois de tirar as fotografias, pode geri-las através do Visualizador de Fotografias.

No Visualizador de Fotografias, pode ver todas as fotografias em mais de uma tira de película.

- ☞ Para ver outras tiras de película, faça clique sobre os botões de seta no Visualizador de Fotografias.

- ☞ Para enviar uma fotografia por e-mail, faça clique aqui.

O Visualizador de Fotografias tem um limite para 99 fotografias. Depois de atingir este limite, pode armazenar as fotos captadas num directório diferente ou eliminá-las para libertar espaço.

Faça clique para arquivar ou eliminar fotografias.

- ☞ Faça clique sobre ARQUIVAR TUDO para mover as suas fotografias para um directório de segurança dentro do directório de imagens *Spore*.

Postais

Enviar um Postal *Spore* a um amigo! Pode enviar um postal fotografia por e-mail para os seus amigos, directamente a partir do Visualizador de Fotografias.

Para enviar uma fotografia por e-mail:

1. No Visualizador de Fotografias, faça clique na fotografia para enviar por e-mail.
2. Insira o seu endereço de e-mail e os endereços de e-mail dos seus amigos.
3. Adicionar uma mensagem ao postal.
4. Para enviar um e-mail, faça clique no ícone envelope.
5. Para eliminar uma imagem, faça clique sobre o ícone do caixote do lixo .
6. Para arquivar a imagem para o directório de segurança, faça clique no ícone da disquete .

Realizar Filmes

Pode captar filmes da sua criatura em acção no *Teste de Movimiento*. Estes filmes são guardados no seu computador local para sua diversão.

- Faça clique para começar a filmagem. Selecione animações ou acções para a sua criatura realizar. Volte a fazer clique para interromper a gravação.
- ☞ Os filmes podem ter uma duração máxima de dois minutos.

Depois de parar a câmara, o seu filme é guardado no seguinte directório: **Os Meus Documentos** (ou **Documentos**)\As Minhas Criações Spore/Filmes.

Alterar o Tamanho do Filme

Pode ajustar as configurações da resolução do filme no ecrã de Configurações de jogo.

NOTA: Os filmes com mais resolução ocupam mais espaço em disco.

Publicar um Filme no YouTube

Depois de guardar o filme no seu computador, pode optar por carregá-lo imediatamente para o YouTube®. Faça clique em CARREGAR.

NOTA: Para utilizar a função carregar, precisa de ser um utilizador registado do *Spore* e estar ligado à conta YouTube existente.

Avatares Animados

Pode captar animações da sua criatura em acção, que são gravadas para o seu computador local. Pode publicar estes ficheiros .GIF em páginas web que utilizam avatares animados.

- Faça clique para guardar uma animação da sua criatura no disco.

Os avatares animados estão guardados no directório seguinte: **Os Meus Documentos** (ou **Documentos**)\As Minhas Criações Spore\AvataresAnimados.

Alfaiates

Quando a sua criatura passa para a etapa Tribo e seguintes, não gosta de andar por aí a correr nua. Aceda ao Alfaiate Tribal, Cidade e da Colónia para criar a roupa perfeita para a sua criatura.

- ☞ Para vestir a sua criatura durante o jogo, aceda ao alfaiate da sua etapa, fazendo clique no separador Roupas no Planeador e, em seguida, faça clique no botão editar sobre o membro da tribo ou civil.
- ☞ Durante a Etapa Tribal, desloque o rato sobre a cabana tribal para aceder ao Planeador Tribal.
- ☞ Durante a Etapa Civilização, desloque o rato sobre a Câmara Municipal ao Planeador da Cidade.
- ☞ Durante a Etapa Espaço, desloque o rato sobre uma das Câmaras Municipais da Colónia para aceder ao Planeador da Colónia.

Modo Construção Alfaiate

No modo Construção, pode adicionar e remover peças de roupa da sua criatura. Desloque o rato sobre uma peça para saber como pode afectar o combate, a armadura, e muito mais. Algumas peças para o peito, por exemplo, incluem bolsos para a recolha.

Para adicionar a roupa, faça clique e arraste a peça para o local adequado na sua criatura. Para mais informações, consulte *Adicionar Peças* na pág. 31.

No modo Pintura, pode pintar tema completos ou parciais na sua nova roupa.

Orçamento de Complexidade de Roupa

À medida que adiciona mais elementos à sua roupa, o Indicador de Complexidade aumenta para a sua tribo. No canto superior do ecrã, este indicador apresenta a complexidade geral da sua roupa tribal. Não pode exceder o limite de complexidade.

Criador de Edifício

Na Etapa Civilização, cria a infra-estrutura e a frota necessária para expandir a sua cidade até um império terrestre através do Planeador da Cidade. Crie uma grande variedade de edifícios que representam o poder e a influência da sua cidade, e uma vasta gama de veículos capazes de combinar velocidade, poder de ataque e saúde.

Para além de criar e comprar edifícios e veículos, o Planeador da Cidade também permite aplicar decorações da cidade, criar o seu hino da cidade, aceder ao Alfaiate da Cidade, e desenvolver a configuração da cidade.

Para mais informações sobre o *Planeador da Cidade*, consulte a pág. 33.



O Criador de Edifício permite construir novos edifícios para a sua cidade, incluindo a sua Câmara Municipal palaciana. Embora cada tipo de edifício tenha uma função específica para servir a cidade, a sua dimensão, formato e combinação cromática obedecem ao seu gosto pessoal. Para guardá-lo, o seu edifício precisa de ter três blocos de edifício e um nome.

☛ Para abrir o Criador de Edifício, faça clique na Câmara Municipal.

Pode criar edifícios das seguintes categorias: Câmara Municipal, Casa, Entretenimento, Fábricas, e Torres. Consulte a *Configuração da Cidade* na p. 33 para obter mais informações.

Câmara Municipal

Cada cidade precisa de uma Câmara Municipal, que serve como centro da vida da cidade. Se a sua Câmara Municipal cair, a cidade segue o mesmo destino.

Modo Construção de Edifício

Quando abre o Criador de Edifício, inicia o modo Construção, onde pode adicionar novos blocos ao seu edifício. Na parte superior esquerda do ecrã, pode seleccionar um ícone para abrir uma das seguintes categorias: Telhados, Estruturas, Conectores, Janelas, Portas, Pormenores e Função.

NOTA: Existem limites para a altura e largura de qualquer edifício.

Blocos

Depois de acrescentar um bloco ao seu edifício, pode editá-lo com as pegas. Faça clique no bloco para visualizá-los. Consulte *Editar Elementos* na p. 18.

☛ Para remover um bloco, seleccione o bloco e prima **DELETE** ou **RETROCESSO**. Ou, faça clique e arraste para fora do edifício.

Pode também empilhar ou cruzar blocos. Para cruzar blocos, arraste um para o outro. Para empilhar blocos, arraste um sobre o outro para ficar automaticamente empilhado.

Ajuste automático

As janelas e portas têm uma função de ajuste automático. Assim que coloca uma, todas as janelas e portas subsequentes ficam automaticamente alinhadas. Se não gosta da posição de ajuste da janela ou da porta, basta movê-la para a posição pretendida.

Colocação Direccional

Depois de colocar uma peça, pode deslocá-la de acordo com eixos específicos.

☛ Para mover uma peça verticalmente, prima e mantenha **CTRL** enquanto faz clique sobre uma peça e coloca-a na posição pretendida com o rato.

☛ Para mover uma peça na superfície do pedestal, prima e mantenha **SHIFT** enquanto faz clique sobre uma peça e coloca-a na posição pretendida com o rato.

Pegas de Peças Avançadas

Depois de colocar um bloco no seu edifício, pode aceder às pegas de peças avançadas.

☛ Para utilizar as pegas avançada, faça clique sobre a peça e prima **TAB**. Estas pegas permitem um maior controlo da colocação de blocos.

Copiar Blocos

Pode copiar peças através da tecla **ALT**. Consulte *Clonar Peças* na p. 25.

Complexidade e Orçamento

Cada bloco que adiciona custa pontos de bloco e aumenta a complexidade ao seu edifício. Se ficar sem pontos de blocos, não pode adicionar blocos enquanto não remover alguns. No canto superior direito, pode controlar a complexidade do seu edifício. Adicionar blocos aumenta a complexidade. Poderá não conseguir adicionar blocos num edifício muito complexo.

☛ Modo de Pintura de Edifício e Veículo

No modo de Pintura, pode adicionar cor e estilos para decorar os seus edifícios de acordo com as suas preferências. Para obter mais informações sobre a pintura, consulte *Modo Pintura* na p. 18.

Na parte superior direita do ecrã, pode aceder a ícones das diferentes categorias para pintar o seu edifício:

Estilos Completos

Faça clique num estilo para o seu edifício e fica completamente pintado.

Estilos Parciais

Pode pintar camadas individuais do seu edifício como achar mais adequado. Consulte *Pintar em Camadas* na p. 20.

Modo Pincel

Este modo permite personalizar a cor e a textura de blocos de edifícios individuais. Consulte *Modo Pincel* na p. 20.

☛ Se cometer um engano, pode utilizar o botão Anular no canto inferior direito para corrigir o erro.

Através da Sporepédia, pode aceder aos estilos de pintura e padrões que criou para as outras criações e aplicá-las no seu edifício. Por exemplo, pode pintar o seu edifício como um veículo que já tenha criado. Consulte *Pintar Como* na p. 19.

Pintar Várias Peças ou Regiões

Cada bloco é composto por algumas regiões. **CTRL** e **SHIFT** permitem controlar as regiões que pinta.

SHIFT

Permite pintar todas as regiões no bloco realçado pelo seu cursor.

CTRL

Permite controlar a pintura das regiões nos vários blocos. A tecla **CTRL** permite duas opções:

Para pintar a mesma região em todos os blocos, prima **1**. Em seguida, mantenha premido **CTRL** e desloque o cursor do rato sobre o bloco que quer pintar. Para pintar a mesma região em todos os blocos que são idênticos, prima **2**. Em seguida, mantenha premido **CTRL** e desloque o cursor do rato sobre o bloco que quer pintar.

Conta-gotas

Pode utilizar o conta-gotas para seleccionar cores, texturas e padrões para pintar outras peças do seu edifício. Pode utilizar os seguintes comandos para activar o conta-gotas, para adquirir cor, textura, ou ambos.

Apenas cor	Prima 3. Prima e mantenha ALT . Selecciona um bloco pintado.
Apenas textura	Prima 4. Prima e mantenha ALT . Selecciona um bloco pintado.
Cor e textura	Prima 5. Prima e mantenha ALT . Selecciona um bloco pintado.

Criadores de Veículo

No Criador de Veículo, pode construir novos veículos para dar resposta aos seus objectivos globais. Pode criar veículos terrestres, marítimos, e aéreos (ver abaixo) na Etapa *Civilização e veículos de colónia e naves espaciais* (ver p. 31) na Etapa Espaço.

NOTA: Os veículos de colónia surgem automaticamente à medida que as colónias espaciais se desenvolvem. Pode criar e personalizar os seus próprios veículos de colónia em cada planeta.

Veículos Terrestres, Marítimos e Aéreos

☛ Para abrir o Criador de Veículo durante o jogo, faça clique na Câmara Municipal.

Quando inicia a etapa Civilização, tem um determinado orçamento de pontos de bloco para construir o seu primeiro veículo.

Pode criar veículos económicos, militares ou religioso numa das seguintes categorias:

NOTA: Quando inicia a Etapa Civilização, não pode construir veículos aéreos.

Pode aceder a outros tipos de veículos quando captura outras cidades.

Terra	Os veículos rolantes são ideais para a exploração e para reclamar géisers de especiarias.
Mar	Um veículo marítimo é muito útil para ataques contra cidades costeiras.
Ar	Geralmente, a cidade que alcança primeiro os céus conquista a supremacia aérea. Se controlar os céus, pode controlar o globo.

Estatísticas de Veículos

Durante a concepção dos seus veículos, deve ter em consideração os efeitos de adicionar uma peça e de que forma isso se reflecte nas suas estatísticas. Estas estatísticas tendem a equilibrar-se; se adicionar uma peça que aumente a velocidade, poderá ter de sacrificar alguma potência.

Saúde	Quantidade de danos que o veículo pode suportar antes de ficar destruído.
Energia	Nos veículos militares, a energia determina a quantidade de danos que o veículo pode infligir. Nos veículos económicos, reflecte-se na quantidade de especiarias que pode transportar e na rapidez com que influencia a compra da cidade. Nos veículos religiosos, influencia a rapidez de conversão das cidades e a rapidez de desmantelamento dos veículos

Velocidade A velocidade a que o veículo se pode deslocar.

Categorias de Peças

Para cada tipo de veículo, pode adicionar peças das seguintes categorias. Para conhecer as vantagens de uma peça, desloque o rato sobre cada uma delas.

Estruturas	A categoria estrutura inclui tipos de carroçarias para o seu veículo.
-------------------	---

Cockpit

Seleccionar o tipo de cockpit mais adequado para o seu veículo pode adicionar saúde, velocidade ou ambos.

Terra/Mar/Ar

Esta categoria contém peças específicas para o tipo de veículo que está a conceber.

Cultural/Militar/ Diplomático Efeito

Esta categoria contém armas específicas para a estratégia que está a implementar.

Estes objectos acessíveis adicionam iluminação, ventilação e outros efeitos úteis para o seu veículo.

Pormenor

Estas peças de pormenor acessíveis adicionam um aspecto mais elaborado ao seu veículo.

☛ Faça clique sobre as teclas de setas debaixo dos botões da categoria de peças para visualizar as peças que se encontram fora do ecrã.

Adicionar Elementos

Para adicionar uma nova peça ao seu veículo:

Adicionar peças ao seu veículo é como adicionar elementos a uma criatura (p. 17). Pode cruzar duas peças. A estrutura e as peças do cockpit alinham-se automaticamente no centro do veículo.

NOTA: Existem limites para a altura e largura de qualquer veículo.

- ☛ Para mover todo o veículo, prima e mantenha a tecla **SHIFT** enquanto desloca o rato.
- ☛ Para mais informações sobre a remoção de peças, consulte *Remover Peças* na pág. 18.
- ☛ Pode copiar peças através da tecla **ALT**. Consulte *Clonar Peças* na p. 24.

Naves Espaciais

Construir uma nave espacial é como construir um veículo terrestre, marítimo, ou aéreo. As categorias da paleta de peças para o Criador de Nave Espacial são: Estruturas, Cockpit, Espaço, Terra, Água, Ar, Armas, Efeito, e Pormenor. Todas estas categorias podem ser encontradas nos Criadores de Veículo excepto no Espaço, que contém peças que ajudam a sua nave nas viagens espaciais.

Pintar o Seu Veículo

No modo Pintura, pode aplicar um pouco de cor e algumas texturas à sua nova maravilha galáctica. Para abrir o modo Pintura, faça clique sobre o ícone pincel na parte superior do ecrã. Será melhor escolher primeiro o estilo e depois a cor. Pode pintar o seu veículo de três maneiras: Estilos Completos, Estilos Parciais e Modo Pincel. Consulte *Modo de Pintura de Edifício e Veículo* na p. 29.

☛ Para obter mais informações sobre a pintura de cores e texturas específicas, consulte *Modo Pincel* na p. 20.

Planeadores

Tal como os Criadores Spore permitem criar os elementos que vão popular o seu planeta Spore, os Planeadores permitem conceber a sua tribo, cidade, e colónia espacial como quiser.

Planeador Tribal

O Planeador Tribal é a sua loja obrigatória para comprar ferramentas que permitem desenvolver a sua aldeia e conceder novas habilidades à sua tribo.

Planeador tribal	
1	Categoria Ferramentas
2	Categoria Roupas
3	Ferramentas de Comida e Saúde
4	Instrumentos
5	Combate
6	Nome da Ferramenta
7	Custo
8	Descrição da Ferramenta
9	Fundos disponíveis (comida)
10	Local disponível para colocar a ferramenta



No Planeador Tribal, adiciona ferramentas à aldeia da sua tribo para aumentar as habilidades dos membros da sua tribo. Pode também vestir a sua tribo com acessórios da moda que melhoram as suas capacidades naturais.

Ferramentas Tribais

Para ver as ferramentas disponíveis, faça clique sobre o ícone ferramentas no canto superior esquerdo do Planeador Tribal. As ferramentas da tribo estão disponíveis em três categorias: Comida e Saúde, Instrumentos, e Combate.

Nem todas as ferramentas estão desbloqueadas no início da etapa Tribo. Se fizer uma aliança ou se derrotar uma tribo vizinha que tenha uma ferramenta que ainda não possui, essa ferramenta fica desbloqueada para compra no seu Planeador Tribal.

- Para adicionar uma ferramenta à sua tribo, faça clique e arraste-a da paleta para um dos locais disponíveis na sua aldeia tribal. Pode utilizar as pegas rotativas para posicioná-la. As ferramentas podem ser danificadas nos ataques das outras tribos. Para reparar uma ferramenta danificada, coloque um membro da tribo perto da ferramenta. Selecione um membro da tribo e, em seguida, faça clique com o botão direito na ferramenta danificada para reparar. O membro começa a reparar a cabana.

Comida e Saúde

Estas ferramentas ajudam a sua tribo a recolher melhor a comida e a curarem-se dos ferimentos.

- As lanças de pesca ajudam a apanhar comida à beira da água.
- Juntar canas permite recolher fruta mais depressa
- A cabana das barras curativas ajuda os membros da sua tribo a curarem as suas feridas mais depressa.

Instrumentos

Os instrumentos sociais são úteis quando para desenvolver boas relações com as outras tribos. A combinação dos instrumentos pode dar origem a maravilhosas e proveitosas harmonias.

- Cornetas de madeira
- Maracas
- Didgeridoos

Combater

As ferramentas da guerra podem marcar a diferença entre ser o conquistador e o conquistado.

- As Tochas flamejantes destroem ferramentas e cabanas rapidamente mas são menos eficazes contra as criaturas.
- Os machados de pedra são ideais para o combate corpo-a-corpo.
- Lançar setas ajuda os guerreiros a atacar o inimigo à distância.

Planeador da Cidade

No início da etapa Civilização, precisa de construir a sua cidade de forma a proteger a Câmara Municipal e continuar a desenvolver uma população produtiva e feliz. Ao utilizar o Planeador da Cidade, pode adicionar casas, fábrica, edifícios de entretenimento, e defesas em determinados pontos da cidade.

- Para aceder ao Planeador da Cidade, desloque o rato sobre as suas Câmaras Municipais e, em seguida, faça clique sobre o botão Planeador da Cidade.

Configuração da Cidade

A disposição de cada cidade afecta a felicidade e a produtividade dos seus habitantes.

O planeamento da sua cidade exige a sua atenção para a colocação dos diferentes tipos de edifícios. Colocar alguns edifícios mais próximos pode melhorar a produtividade, mas também pode diminuir a felicidade.

- Quando adiciona um novo edifício, são criados e apresentadas ligações na vista do planeador da cidade.
- Para criar cidadãos mais produtivos, coloque fábricas perto das casas para criar ligações azuis.
- Coloque edifícios semelhantes próximos um do outro para criar ligações (boas) brancas.
- Para criar cidadãos mais felizes, coloque edifícios de entretenimento perto das casas para criar ligações verdes.
- Colocar edifícios de entretenimento perto das fábricas cria ligações (más) vermelhas e torna os cidadãos infelizes.
- Cabe-lhe a si determinar se prefere investir na produtividade, população, ou felicidade.

NOTA: Preste atenção à felicidade dos seus cidadãos. As cidades infelizes geram menos dinheiro e podem conduzir a motins. As cidades infelizes também são mais vulneráveis à conversão religiosa.

Casas

Crie ligações das casas aos edifícios de entretenimento e fábricas para aumentar a produtividade e a felicidade da cidade.

- A sua Câmara Municipal conta como uma casa nas estatísticas gerais da cidade.

Edifícios de Entretenimento

Aumenta a felicidade, mas demasiada diversão pode originar menos produtividade.

Fábricas

Melhora a produtividade mas reduz a felicidade.

Torres

Protege as suas cidades dos ataques. As Torres instaladas nas muralhas da cidade, atacam automaticamente veículos que se aproximem de qualquer nação com quem esteja em guerra.

- ☛ Para proteger a sua cidade, também pode utilizar veículos, que respondem às actividades nas suas proximidades. Consulte *Construir a Sua Frota* na p. 52.

Decorações

Não produzem qualquer efeito na felicidade ou produtividade.

Orçamento com Sporoas

Os edifícios e veículos são comprados com Sporoas, a moeda da Etapa Civilização. Para adicionar novos edifícios e veículos à sua cidade, precisa de obter uma fonte estável de Sporoas. Com fontes de rendimento, pode comprar e melhorar os seus edifícios e veículos.

- ☛ No Planeador da Cidade, as Sporoas disponíveis são apresentadas no canto inferior esquerdo. Desloque o rato sobre este número para consultar a taxa de produção geral por minuto da sua nação.
- ☛ O rendimento é obtido a reclamar géisers de especiarias, a negociar e a construir fábricas na sua cidade.

Alfaiates da Cidade

No Planeador da Cidade, pode criar roupas para os seus habitantes, para lhes dar um toque de estilo. Para mais informações, consulte *Alfaiates* na p. 27.

Hino Nacional

Através do Planeador da Cidade, pode compor o seu hino para a cidade. Quando a sua cidade é apresentada no ecrã, pode ouvir o hino nacional. À medida que conquista outras cidades, passam a tocar o seu hino nacional, quer gostem ou não.

Através do Compositor do Hino, pode definir o Ritmo, Hino, e o Ambiente para adaptar o som da sua cidade. Também pode definir o volume de reprodução de cada parte para criar a sua própria mistura.

O som ambiente é reproduzido de fundo sempre que explora o planeta. Contudo, a reprodução de qualquer hino da cidade prevalece sobre o som ambiente global.

- ☛ Os painéis no ecrã Composição do Hino são definidos pela ordem que lhes atribuir.

Para obter mais informações sobre o Ritmo, Hino, Ambiente, guardar, carregar, e partilhar os hinos, consulte o Guia Spore no jogo.

- ☛ Também pode carregar a música da cidade a partir da Sporepédia.

Ritmo

- 1 Faça clique para seleccionar o ritmo para o seu hino
- 2 Para desactivar o ritmo, faça clique para seleccionar um
- 3 Ajuste o volume de reprodução



Para seleccionar um ritmo, faça clique sobre o painel Ritmo. Para isolar o ritmo, pode anular a selecção dos outros componentes ou activar os volumes dos outros painéis.

Hino

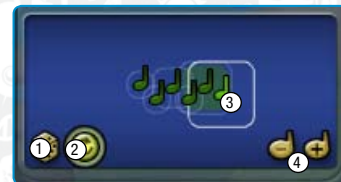
- 1 Faça clique para seleccionar um instrumento
- 2 Para desactivar o hino, faça clique sobre o instrumento seleccionado
- 3 Ajuste o volume de reprodução



Once you select the instrument, you can define the anthem's melody that is displayed in the composition panel.

Criar a sua Própria Melodia

- 1 Clique para criar uma melodia aleatória
- 2 Ligar/desligar a reprodução automática
- 3 Faça clique e arraste para subir ou descer a nota
- 4 Faça clique para adicionar ou remover a nota do seu hino



Pode aperfeiçoar o hino, criar um completamente novo ou trabalhar uma melodia aleatória. Depois de ter a estrutura da sua melodia, pode subir ou descer a escala das notas. Também pode adicionar ou retirar notas, como preferir.

- ☛ Para alterar a duração de uma nota, desloque o rato sobre a nota e desloque a roda do rato ou prima a Seta para **Cima** ou para **Baixo**.
- ☛ Para retomar a reprodução da melodia, faça clique sobre o fundo do painel de composição da melodia.

Ambiente

O som ambiente é reproduzido de fundo sempre que explora o planeta. Contudo, a reprodução da música da cidade prevalece sobre o som ambiente global. Pode adicionar até quatro pistas de som ao seu Ambiente.

- ☛ Para alternar a inclusão de uma pista no som Ambiente, faça clique sobre a pista.

Guardar e Carregar os Hinos Nacionais

Os Hinos podem ser carregados a partir da Sporepédia, onde também poderá guardar os seus hinos.

- ☛ Para carregar uma composição, faça clique no botão Carregar na parte inferior do Planeador da Cidade. A partir da Sporepédia, pode seleccionar a composição pretendida. A selecção é reproduzida no Planeador da Cidade. Pode modificar a composição de acordo com as suas preferências.
- ☛ Para antever uma selecção musical, faça clique sobre a música na Sporepédia.

Para guardar um hino nacional:

Para guardar o hino nacional guardado, faça clique sobre o botão Guardar. Introduza um nome e uma descrição para a sua criação. A sua música é guardada no separador Música do separador Sporepédia.

Partilhar Música

A sua música não é partilhada automaticamente através da Sporepédia.

Para partilhar um hino nacional:

1. A música guardada é armazenada no seguinte directório: **Os Meus Documentos** (ou **Documentos**)\As Minhas Criações Spore\MúsicaCidade.
2. Encontre o ficheiro .PNG que corresponde ao nome atribuído à sua música da cidade.
3. Envie este ficheiro por e-mail aos seus amigos.
4. Os seus amigos precisam de instalar o ficheiro no directório correspondente antes de executar o Spore.
5. Agora a sua música fica disponível na Sporepédia dos seus amigos.

Controlar a sua Cidade

À medida que avança na etapa, é importante prestar atenção ao que está a acontecer nas suas cidades. Por exemplo, as cidades que são infelizes estão mais vulneráveis a Ataques Religiosos. Um cidade infeliz está também mais sujeita a protestos dos cidadãos que podem provocar uma paragem na produção.

☞ Pode consultar as estatísticas da sua cidade através do Planeador da Cidade.

Quando ocorrem situações relevantes numa cidade, é adicionada uma entrada ao Registo de Eventos, que é apresentada à esquerda do ecrã de jogo. Consulte estes avisos para ficar atento ao que está a acontecer nas outras zonas do planeta.

Planeador de Colónia

Planear uma colónia é muito semelhante à construção de uma cidade na etapa Civilização. O Planeador de Colónia funciona da mesma forma que o Planeador da Cidade e permite adicionar casas, fábricas, edifícios de entretenimento, e defesas para a sua colónia conquistar o planeta. No entanto, na Etapa Espaço, as suas colónias produzem especiarias que depois são vendidas a troco de Sporecoroas. As colónias dispõem também de regras especiais para o limite máximo de edifícios que podem implantar nas colónias, de acordo com a TerraPontuação do planeta.

Etapa Célula

Na Etapa Célula, inicia a jornada de uma vida como um ser unicelular e evolui nas várias fases evolutivas até crescer o suficiente para chegar à praia.

Para obter informação sobre a evolução e a conclusão da etapa, consulte o Guia Spore do jogo.

☞ Para saber os controlos da *Etapa Célula*, consulte na p. 37.

Para chegar a terra:

1. Coma plantas ou outras células para obter ADN e fazer crescer a sua célula.
2. Recolha elementos de outras células e dos destroços de meteoritos.
3. Para evoluir a sua célula, gaste os pontos de ADN nos novos elementos no Criador de Célula.

Ecrã da Etapa Célula

- | | |
|----|---|
| 1 | Objectivos da missão |
| 2 | Aumentar/reduzir zoom |
| 3 | Opções |
| 4 | Pausar jogo |
| 5 | Sporepédia |
| 6 | A Minha Colecção |
| 7 | ADN |
| 8 | Barra de progresso |
| 9 | Faça clique para chamar o seu companheiro |
| 10 | História |
| 11 | Indicador de saúde |
| 12 | Elemento |
| 13 | Fragmento de meteorito |



A sua célula é apresentada no centro do ecrã da Etapa Célula. À sua volta existem pedaços verdes de flora que pode comer, se for herbívoro, outras células para evitar ou para comer, se for carnívoro, elementos para recolher, e várias dentadas primordiais a evitar.

Controlos das Células

Na Etapa Célula, a sua pequena célula pode ser empurrada para a frente e para trás pela corrente. É preciso alguma prática para navegar nas águas, à medida que aprende a virar para se dirigir ou desviar dos objectos. Lembre-se de apontar para onde se desloca o objecto, em vez de optar pela localização actual.

☞ Para deslocar a sua célula para um sentido diferente, faça clique numa nova posição no ecrã. A sua célula vira no sentido dessa posição.

☞ Para nadar constantemente numa direcção, faça clique numa posição do ecrã e mantenha premido o botão do rato.

Controlos

Acção	Teclado/Rato
Deslocar em qualquer direcção	Aponte o rato para a esquerda ou para a direita e mantenha premido
Mover para cima	W/Seta para cima
Mover para baixo	S/Seta para baixo
Mover para a esquerda	A/Seta para a esquerda
Mover para a direita	D/Seta para a direita
Aumentar/reduzir zoom da câmara	+/- ou roda do rato

Progredir na Etapa Célula

Recolher o ADN

Para obter o ADN, nade em direcção à comida, fazendo colidir a boca da célula com o alimento.

NOTA: Para recolher comida, a sua célula precisa de uma boca.

Quando come, recebe pontos de ADN, que são apresentados à esquerda da Barra de Progresso. No Criador da Célula, pode utilizar estes pontos de ADN para adicionar novos elementos e capacidades que ajudam a sua célula a evoluir.

Adicionar Elementos

Enquanto navega no mundo da Célula, pode descobrir novos elementos que podem ser adicionados à sua célula. Estes elementos podem ser obtidos a nadar sobre fragmentos de meteorito flutuante ou conquistando uma célula igual ou uma célula presa que tenha o ícone de elemento junto do seu nome. Os elementos recolhidos ficam disponíveis para serem utilizados da próxima vez que visitar o Criador de Célula.

☞ Quando surge um elemento na água, nade até ele para recolhe-lo.

No Criador de Célula pode arrastar e largar os elementos para a sua célula. Consulte *Criador Spore* na p. 14.

Depois de ter recolhido o seu primeiro elemento, o botão Chamada de Acasalamento fica disponível sobre a Barra de Progresso.

☞ Faça clique no botão Chamada de Acasalamento e, em seguida, nade até ao seu companheiro para entrar no *Criador de Célula* (p. 22).

À medida que a sua célula cresce, precisa de mais comida para o manter vivo e com saúde. Precisa de comer vegetais ou, se for carnívoro, células cada vez maiores.

Combater

Para se proteger, pode adicionar armas ofensivas, como uma boca carnívora. Ou pode utilizar picos para que a sua célula se possa proteger dos atacantes que a perseguem.

☞ Para atacar outra célula, colida com o elemento atacante da sua célula na outra célula, evitando os elementos perigosos da outra célula.

☞ Para defender a sua célula dos ataques, posicione os seus elementos defensivos, como os picos, de forma a atingirem as células atacantes.

Acompanhar o Progresso

Acompanhe o seu progresso através da etapa Célula através da Barra de Progresso. Quando o seu indicador de progresso atingir uma barra vertical, a sua célula passa à etapa de crescimento seguinte. As células que antes o ameaçavam passaram a agora a ser células minúsculas, e a nova etapa está repleta de células maiores e muito mais agressivas.

Completar a Etapa Célula

Depois de preencher completamente a Barra de Progresso, na parte inferior do ecrã, terá passado por todas as etapas da evolução da célula e estará preparado para o novo desafio evolutivo.

☞ Para avançar para a Etapa Criatura, faça clique sobre o ícone História. No Criador de Criatura Inicial, adicione um par de membros e pés, bem como outros elementos que pretenda utilizar assim que chegar a terra. Consulte *Criador de Criatura* na p. 23.

Etapa Criatura

Terra Firme! Na Etapa Criatura, a sua criatura deixa o meio aquático para se instalar na praia juntamente com as outras espécies terrestres do planeta. À medida que explora o mundo, vai encontrar uma grande variedade de outras espécies, algumas amigáveis e outras menos. Precisa de desenvolver as suas capacidades sociais para fazer novos amigos e as capacidades de combate para lidar com os seus inimigos.

Neste percurso, vai ganhando pontos de ADN, que pode utilizar para fazer evoluir a sua criatura, obter inteligência, e completar a viagem para se tornar numa criatura inteligente e avançar para a Etapa Tribo.

☞ Para saber os controlos da *Etapa Criatura*, consulte a p. 40.

☞ Se morrer durante o jogo, volta a nascer no seu ninho mais próximo.

Para obter informação sobre a evolução e a conclusão da etapa, consulte o Guia Spore do jogo.

NOTA: Depois de concluir a Etapa Criatura, deixa de poder alterar os atributos físicos da sua criatura.

Ecrã da Etapa Criatura

1	Objectivos
2	Mini-Mapa
3	Opções
4	Pausar jogo
5	Spore
6	A Minha Colecção
7	ADN
8	Barra de progresso
9	História
10	Faça clique para as habilidades de amizade (social)
11	Habilidade de consequência
12	Faça clique para as habilidades de combate
13	Indicadores de saúde e energia
14	Membros do grupo



Na Etapa Criatura, controla apenas uma criatura da sua espécie, enquanto os restantes membros da sua espécie tentam pela vida sozinhos. Utilize o botão do rato para deslocar a sua criatura pelo mundo, fazendo descobertas pelo caminho.

Controlos da Criatura

Na Etapa Criatura, desloca-se pelo mundo apontando para locais no ecrã. A sua criatura desloca-se para o ponto indicado e aguarda pela ordem seguinte.

- ☛ Para se deslocar continuamente, faça clique e mantenha sobre um local do ecrã. Desloque o cursor para alterar o sentido da sua criatura.

Se a sua criatura tiver pinças, pode recolher objectos no chão ou nas árvores. Para recolher um objecto, faça clique sobre ele.

- ☛ Precisa de comer regularmente para manter a energia da sua criatura. Consulte *Cuidar e Alimentar* na p. 41.

Pode reposicionar a câmara conforme precisar, mantendo premido o botão direito do rato e deslocando o rato.

Controlos

Acção	Teclado/Rato
Avançar	W/Seta para cima
Recuar	S/Seta para baixo
Virar para a Esquerda	A/Seta para a esquerda
Virar para a Direita	D/Seta para a direita
Inclinar para a direita	E
Inclinar para a esquerda	Q
Saltar e bater as asas (se a sua criatura tiver essa habilidade)	BARRA DE ESPAÇOS
Alterna a Habilidade de esgueirar	Z
Alterna a Habilidade de correr	SHIFT
Aponta para a criatura mais próxima	F
Utiliza a Habilidade #1: Cantar (social) ou Morder (atacar)	1
Utiliza a Habilidade #2: Dançar (social) ou Carregar (atacar)	2
Utiliza a Habilidade #3: Encantar (social) ou Golpear (atacar)	3
Utiliza a Habilidade #4: Posar (social) ou Cuspir (atacar)	4
Aumentar/reduzir zoom da câmara	+/- ou roda do rato
Rodar a câmara para a esquerda/direita	</>
Rodar/ajustar a inclinação da câmara	Fazer clique e manter com o botão direito e deslocar o rato
Chamar o seu companheiro	RETROCESSO

NOTA: Na Etapa Criatura, faz mais do que nadar. Movimentos úteis como a habilidade para esgueirar, saltar, ou deslizar podem encurtar o caminho evolutivo.

Tratar e Alimentar

Perfil da criatura

- Indicador de saúde
- Indicador de energia



A sua criatura precisa de comer. À medida que percorre o mundo, a sua criatura consome Energia, que precisa de ser reposta com comida. Consoante o tipo de boca da sua criatura (herbívoros, carnívoros, ou omnívoros), pode precisar de comer fruta ou carne ou ambos.

- ☛ Pode alterar o seu tipo de boca no Criador de Criatura. No entanto, se tiver evoluído através da Etapa Célula, as suas características determinam a sua dieta para a eternidade. Se fosse uma Célula carnívora, permanece uma Criatura carnívora.

Pode ficar ferido ao lutar contra outras criaturas, diminuindo a sua Saúde.

Se morrer à fome ou for morto por outra criatura, renasce no seu ninho mais próximo.

Evoluir a Sua Criatura

Para evoluir a sua criatura precisa de conseguir pontos de ADN suficientes para aplicar em elementos que melhoram as habilidades da sua criatura.

Para obter mais informações sobre recolher elementos e evoluir a sua criatura, consulte o Guia Spore do jogo.

Habilidades de Consequência

Para além das habilidades de sociabilização, combate, e movimento, também pode obter habilidades especiais tendo em conta as opções realizadas durante a sua história evolutiva. As características conquistadas durante a sua vida como célula reflectem-se na habilidade de consequência que agora tem como criatura.

As suas habilidades de consequência encontram-se por cima da sua Barra de Progresso. São muito fortes quando são utilizadas, mas demoram tempo a recarregar.

Para obter mais informações sobre as *habilidades de consequência*, consulte a p. 10.

Ganhar Inteligência

Quando ganha ADN suficiente para preencher a Barra de Progresso na linha vertical, passa automaticamente para o próximo nível de inteligência.

- ☛ Quando ganha um nível de inteligência, pode adicionar outra criatura ao seu grupo — até três criaturas.

Desenvolver a Sua Espécie

À medida que ganha inteligência, ADN, e amigos, pode evoluir a sua criatura e alargar a sua influência à medida que tenta tornar-se a espécie dominante no planeta.

O seu Ninho

No seu ninho, pode descansar e recuperar e acasalar e evoluir a sua espécie. Se for ferido em batalha, pode regressar ao ninho para se curar. Sente-se no ninho e espere até que o indicador de Saúde fique recuperado.

- ☛ Pode utilizar o seu ninho como local para acasalar e para entrar no Criador Spore para adicionar ou remover elementos.

NOTA: Na Etapa Criatura, não precisa de proteger o seu ninho.

Acasalar

Sempre que quiser, pode chamar o seu companheiro e procriar outro rebento. Quando o ovo eclode, transforma-se no rebento, e aprende a utilizar as habilidades recentemente adicionadas. Para acasalar, prima **RETROCESSO** ou faça clique sobre o botão Chamada de Acasalamento por cima da Barra de Progresso. Siga a chamada até ao companheiro que tem corações à sua volta. Em seguida, faça clique sobre o botão apresentado sobre o companheiro para entrar no Criador Spore. Quaisquer alterações no Criador Spore aplicam-se a todas as criaturas da sua espécie, incluindo a sua criatura e as suas crias.

DICA: Quando chama o seu companheiro, ele responde sempre a partir do ninho actual.

Migração

Para procurarem nova comida ou outros recursos, os seus companheiros de ninho podem migrar do ninho actual para outro ninho novo.

- ☛ Para localizar o novo ninho depois da migração, faça clique sobre o botão Chamada de Acasalamento e siga as chamadas de resposta dos seus companheiros até ao ninho novo. Ou pode seguir o caminho (no mundo ou no mini-mapa) par o novo ninho, ou deslocar-se no sentido do ícone casa no mini-mapa.

Relacionamentos

Pode consultar o seu relacionamento actual com qualquer espécie. Desloque o cursor do rato sobre um membro de outra espécie. Para obter mais informações sobre os estados e ícones de relacionamento, consulte o Guia Spore do jogo.

Fazer Amizade com Outras Criaturas

Os botões de patamar encontram-se por cima da Barra de Progresso, na parte inferior do ecrã.



Faça clique sobre este botão para abrir as habilidades sociais disponíveis.



Faça clique sobre este botão para abrir as habilidades de combate disponíveis.

Para tentar ser amigo de outra criatura, faça duplo clique sobre ele com o patamar social activo. Para obter uma interacção social bem sucedida, precisa de utilizar as suas habilidades sociais para copiar as acções das outras criaturas com um nível igual ou superior ao nível de habilidade da outra espécie. Por exemplo, se a sua criatura cantar para si, terá de recorrer à sua habilidade para Cantar uma melodia idêntica ou melhor.

Se conseguir preencher o indicador, o relacionamento com a outra criatura melhora. Se o seu relacionamento alcançar o estado de Amigo ou Aliado, pode utilizar os ninhos das outras criaturas para se curar.

As habilidades sociais são obtidas ou melhoradas ao adicionar elementos no Criador de Criatura.

- ☛ Fazer amizade com criaturas Alfa de outras espécies é mais exigente, mas se conseguir, pode ser recompensado com um novo elemento.
- ☛ As criaturas aliadas podem juntar-se ao seu grupo, caso tenha lugares disponíveis~.

NOTA: Não pode obter interações sociais enquanto não conseguir igualar ou superar as habilidades sociais específicas utilizadas pelas criaturas de uma espécie. Estas habilidades são obtidas quando encontra elementos durante o jogo que são depois adicionados na sua espécie no Criador Spore.

NOTA: Pode melhorar as suas relações de outras formas. Por exemplo, se oferecer comida a outras espécies, eles ficam com melhor impressão sobre si

Combater

Por vezes, a única solução poderá ser combater com outras criaturas. De acordo com o seu tipo de boca, poderá ter de caçá-los para poder comer. Em combate, pode utilizar uma ou mais habilidade de combate para derrotar a outra criatura.

Para atacar uma criatura, aponte para ela com o patamar de combate activado e, em seguida, faça clique sobre a habilidade de combate que pretende utilizar, ou utilize os atalhos de teclado de 1 a 4.

- ☛ As habilidades de combate são obtidas ou melhoradas ao adicionar elementos no Criador Spore.
- ☛ Cada habilidade de combate tem cinco níveis.
- Se conseguir derrotar a criatura, pode receber carne, que serve como comida se for carnívoro. Pode também receber pontos de ADN. Derrotar uma criatura em combate afecta o seu relacionamento com todas as criaturas da mesma espécie.
- ☛ Pode pegar em objectos e lançá-los contra outra criatura, deixando-a atordoada.
- ☛ Se precisar de fugir, basta virar costas e correr. Também pode recorrer a outra habilidade, como Esgueirar, para fugir.
- ☛ Se a sua criatura morrer, renasce no seu ninho.

Construir o Seu Grupo

Compensa ter um grupo. Quando recebe inteligência, tem a possibilidade de adicionar outro membro ao seu grupo. Pode adicionar ao seu grupo membros da sua espécie ou de qualquer outra espécie aliada. Os membros do grupo são leais seguidores sempre dispostos a ajudá-lo a atacar outras criaturas, encontrar comida, e completar outras tarefas.

☛ Adicione um membro ao seu grupo para preencher este lugar.

- ☛ Para adicionar um membro ao seu grupo, precisa de aumentar o nível de inteligência para conseguir mais um lugar. Em seguida, precisa de impressionar outra criatura (da sua espécie ou de outra espécie aliada) para se juntar ao seu grupo. Consultar *Fazer Amizade com Outras Criaturas* na p. 42.
- ☛ Compensa sociabilizar em grupo. Se tiver um grupo grande é mais fácil sociabilizar de forma amigável com outras criaturas.

Criaturas Épicas

Existem criaturas espalhadas pelo mundo que são enormes e solitárias e que se tornaram motivo de lenda. É aconselhável observar as criaturas épicas à distância e dar-lhes espaço.

Etapa Tribal

Na Etapa Tribal, a sua espécie domina o fogo e já formou uma pequena tribo. Mas em breve, vão surgir outras tribos, e todas vão lutar para conseguirem ser a primeira civilização do planeta.

Com a recém-conquistada inteligência, as criaturas da sua tribo podem começar a construir e utilizar ferramentas, que podem ajudar a recolher mais comida para dar apoio a uma população cada vez maior e expandir a influência da tribo.

Tenha atenção às criaturas selvagens que se escondem para além da luz da sua fogueira. Algumas podem ser caçadas, outras domesticadas, e algumas podem querer caçá-lo.

Para obter informação sobre a evolução e a conclusão da etapa, consulte o Guia Spore do jogo.

A maior diferença entre a Etapa Tribo e as Etapas Célula e Criatura é não controlar apenas um membro da sua espécie, controla toda a tribo! Forneça indicações a um ou vários membros da tribo e eles que façam o seu trabalho. Pode até mover a câmara para ver o que está a acontecer por perto.

Para obter mais informações sobre a selecção e ordens dos membros da tribo, consulte os *Controlos da Tribo* na p. 45. Também existem tutoriais úteis no jogo, no início da etapa para ajudar a começar.



NOTA: Como já formou uma tribo, já não pode fazer alterações ao tamanho e forma da sua espécie. Agora, as alterações aplicam-se às ferramentas da sua aldeia e às roupas que a sua tribo veste

Ecrã da Etapa Tribo

1	Mini-mapa da tribo
2	Opções
3	Pausar jogo
4	Sporepédia
5	A Minha Colecção
6	Comida actual
7	Barra de progresso
8	Aceder às habilidades sociais
9	Habilidades de consequência
10	Aceder às habilidades de combate
11	Indicadores de saúde e energia
12	Faça clique para seleccionar um ou mais membros da tribo



Mini-mapa da tribo

1	Localização da sua cabana tribal
2	A sua criatura
3	Aldeia de outras espécies
4	Ninho das criaturas selvagens
5	Alternar apresentação do mini-mapa
6	Faça clique para alterar a vista da câmara
7	Desloque o rato sobre o ícone para consultar a sua relação com os membros da tribo vizinha
8	Fonte de alimento
9	Melhores locais de pesca



Faça clique com o botão esquerdo sobre o mini-mapa da Tribo para deslocar a câmara para essa posição, e faça clique com o botão direito do rato para enviar os membros seleccionados para essa posição. O mini-mapa da tribo também serve para identificar a actividade perto desse local. Os seus edifícios e membros são indicados com ícones da mesma cor da sua tribo.

☛ Para obter mais informação sobre outra tribo, desloque o cursor do rato sobre a cabana da tribo no mini-mapa. Contudo, a primeira tribo rival só aparece depois de a sua tribo ter recolhido alguma comida e reproduzido alguns bebés.

🏠 Esta tribo mais próxima é identificada pela sua cor tribal e pode tornar-se um amigo ou um rival.

🍎 Os pomares são fontes de comida.

👶 Os ninhos das criaturas podem evoluir para se tornarem tribos.

🐟 Esta área é um dos melhores locais de pesca.

Controlos da Tribo

Seleccionar Membros da Tribo

Na Etapa Tribo, pode seleccionar um, vários ou todos os membros da sua tribo e dar-lhes ordens. O membro da tribo seleccionado fica com um círculo amarelo à sua volta.

O botão esquerdo do rato é utilizado para seleccionar unidades. Para seleccionar um membro da tribo, faça clique com o botão esquerdo ou seleccione-o da Lista Tribal no lado direito do ecrã.

☛ Para seleccionar vários membros da tribo, prima **CTRL** e faça clique sobre cada um dos membros da tribo no mundo ou na Lista Tribal, ou clique e arraste sobre vários membros da tribo. Para adicionar membros a este grupo, prima **CTRL** e faça clique sobre os novos membros.

☛ Também pode fazer clique na barra do cabeçalho da Tribo para seleccionar todos os membros.

Anular a selecção

Mantenha premida a tecla **CTRL** e faça clique no membro da tribo que se encontra no mundo ou na Lista Tribal para anular a selecção.

- ☛ Também pode fazer clique na barra do cabeçalho da Tribo ou premir **ESC** para anular a selecção de todos os membros.

Dar Ordens

Depois de seleccionar um ou mais membros da tribo, pode encaminhá-los para um local ou para interagir com outros objectos e criaturas no mundo fazendo clique com o botão direito do rato sobre esse local, objecto, ou criatura. Por exemplo, para ordenar a um membro da tribo que vá recolher fruta, faça clique sobre o membro da tribo e, em seguida, faça clique com o botão direito do rato na árvore de fruto. O membro recolhe fruta, leva-a para a aldeia, e continua a recolher fruta até que a árvore fique vazia ou até receber outra ordem.

Os objectos com os quais pode interagir no mundo ficam realçados quando desloca o rato sobre eles, e a forma do cursor também muda para indicar que pode interagir com esses objectos.

- ☛ Os membros da tribo vão continuar a repetir a acção até os recursos se esgotarem, não ser possível realizar a acção, ou os níveis de fome ou energia necessitarem de atenção.

Controlos da Câmara

É fácil acompanhar os membros da tribo com os controlos da câmara.

Para rodar a câmara, utilize as teclas de setas ou mantenha premido o botão direito do rato e arraste. Se tem a opção Deslocar o Limite activada no menu de Configurações, pode também deslocar o cursor para a extremidade do ecrã para rodar nesse sentido. Para rodar e inclinar a câmara, mantenha premidos os dois botões do rato e desloque o rato para cima, para baixo, para a esquerda ou para a direita. Também pode premir < e > para rodar.

Para colocar a câmara a seguir um determinado membro da tribo, prima **BARRA DE ESPAÇOS**. A sua câmara desloca-se automaticamente com um dos seus membros da tribo. Volte a premir **BARRA DE ESPAÇOS** para alternar para o seguinte membro da tribo. Para deslocar rapidamente a sua câmara para qualquer local do continente, faça clique com o botão esquerdo do rato no mini-mapa.

- ☛ Pode também utilizar as teclas de setas e outros comandos de teclado para deslocar a câmara sobre a superfície do planeta.

Aldeia Tribal

A sua aldeia tribal é a semente que vai dar origem à sua futura civilização. À volta da fogueira da aldeia, pode adicionar mais e mais barracas de ferramentas, fornecendo cada uma delas novas ferramentas e capacidades para a aldeia.

Estas ferramentas fornecem aos membros da sua tribo a capacidade de procurar comida de forma eficiente, utilizar instrumentos para melhorar as suas capacidades sociais, ou utilizar armas para melhorar as suas capacidades de combate.

Para obter mais informações sobre a aldeia tribal, consulte o Guia Spore do jogo.

Defender a sua Aldeia

Para proteger a sua aldeia, precisa de fornecer aos membros da sua tribo as ferramentas adequadas. A partir da categoria de ferramentas Militares, pode seleccionar a cabana adequada que pretende adicionar.

Lista Tribal

Lista Tribal

1	Seleccione todos os membros da tribo
2	Chefe
3	Faça clique para seleccionar um membro da tribo
4	Níveis actuais de saúde e energia dos membros

Através da Lista Tribal, pode controlar as actividades de cada membro da tribo e seleccionar um ou mais elementos. No lado direito do ecrã, existe um conjunto de ícones que descreve cada membro da sua tribo, os níveis de saúde e energia actuais, e o que o membro da tribo está a fazer ou (representado através de um pequeno ícone no canto superior esquerdo da fotografia) a sentir.

- ☛ Se o membro estiver equipado com uma ferramenta, a ferramenta é apresentada no seu ícone. Desta forma, pode registar o equilíbrio entre caçadores e recolectores.

Recolher Comida

A necessidade mais imediata de cada membro da sua tribo é a comida, por isso precisa de obter fontes de comida fiáveis.

- ☛ O nível de energia de um membro da tribo é identificado pela barra laranja no seu ícone na Lista Tribal.

Para obter mais informações sobre recolha de comida, caça e domesticação, consulte o Guia Spore do jogo.

Pescar

Também pode recolher comida ao pescar no mar. Os bons locais de pesca são identificados pelos peixes a saltar ao longa da linha da costa.

- ☛ Para começar a pescar, precisa de adicionar a ferramenta Lanças de Pesca à sua aldeia.

Curar a sua Tribo

A vida tribal está repleta de feridas e arranhões. Quando os membros da tribo se ferem em combate, pode curá-los da seguinte forma:

Descansar Os membros da tribo podem curar-se lentamente se descansarem na aldeia.

Barras Curativas Se a sua aldeia tem a barraca das barras curativas, pode equipar um membro da tribo com a ferramenta tratamento para acompanhar os outros membros da tribo no combate. O seu curador pode tratar os membros da sua tribo no campo de batalha.

Construir a Sua Tribo

Pode construir uma tribo maior e mais forte ao acasalar e reproduzir crias e adquirir novas ferramentas e acessórios através do Planeador Tribal.

Bebés

À medida que a sua tribo for ganhando mais prestígio através de alianças ou conquistando as tribos vizinhas, a população da sua tribo pode aumentar. Para aumentar



a população da sua tribo, desloque o rato sobre a cabana tribal e faça clique no botão Adicionar Bebê.

Um ovo sai da cabana (o que acontece na cabana fica na cabana). Quando o ovo eclode, nasce um bebê. Os bebês custam comida à tribo para poderem crescer, mas assim que a cria se torna um adulto, torna-se um membro seleccionável da sua tribo.

O Planeador Tribal e Alfaiate

No Planeador Tribal, pode comprar novas ferramentas (consulte *Ferramentas Tribais* na p. 32) para serem usadas pela sua tribo e vestir os membros da tribo (consulte *Alfaiate Tribal* na p. 27) com acessórios que melhoram as suas habilidades naturais.





Equipar Membros da Tribo

Depois de ter comprado uma ferramenta, precisa de enviar membros da tribo a uma barraca de ferramentas para se equiparem.

- Para equipar um membro da tribo, seleccione um indivíduo e, em seguida, faça clique na barraca de ferramentas. O membro da tribo caminha para a barraca para recolher a ferramenta.
- Para ver as ferramentas utilizadas por cada membro da tribo, desloque o rato sobre o ícone do membro da tribo na Lista Tribal.

Interagir com Outras Tribos

Com cada tribo no mundo, desenvolve uma relação, que muda no decorrer do jogo. À medida que avança para a civilização, pode decidir dominar pequenas tribos eliminando-as, capturando os seus recursos ou aliando-se a elas. Com as tribos maiores, pode optar por impressionar (actuar para) os outros para fortalecer as relações até realizar uma aliança.

-  Sociabilizar (ligação)
-  Atacar
-  Dar presentes (abordagem diplomática)
-  Ataque (roubar comida)

Para obter mais informações sobre sociabilizar, dar presentes, construir alianças e atacar outras tribos, consulte o Guia Spore do jogo.

Assaltar Outras Tribos

Não lhe apetece apanhar fruta das árvores? Assalte tribos vizinhas para obter comida e aproveite-se do trabalho árduo já realizado pelos outros.

- Selecione membros da sua tribo para formar um grupo de assalto.
- Equipe-os com as armas que tiver à sua disposição.
- Esconda-se num local seguro perto da aldeia da outra tribo. O melhor é esperar até que a vila fique vazia.
- Fala clique com o botão direito sobre a pilha de comida da tribo vizinha.
- Prima a **BARRA DE ESPAÇOS** para que a câmara siga o grupo de assalto na sua incursão.

Etapa Civilização

Bem-vindo à vida civilizada. Começa a Etapa Civilização com apenas uma cidade, a partir da qual precisa de conquistar o mundo. À medida que expande a sua nação pelo globo, precisa de obter recursos de especiarias para apoiar o seu desenvolvimento e conquistar, converter, ou comprar outras civilizações antes de dar o grande salto no espaço.

Existem outras tribos como a sua que se juntaram ao mundo civilizado com as suas próprias cidades. Ao unificar o planeta sob a bandeira militar, religiosa, ou económica, pode construir os veículos e obter a tecnologia necessária para colocar o seu povo na órbita do mundo.

Para obter informação sobre a evolução e a conclusão da etapa, consulte o Guia Spore do jogo.

Ecrã da Etapa Civilização

- 1 A sua cidade
- 2 O seu primeiro veículo
- 3 Lista de Frota: Faça clique para seleccionar um ou mais veículos
- 4 Mini-mapa
- 5 Opções
- 6 Pausar jogo
- 7 Sporepédia
- 8 A Minha Colecção
- 9 Sporecoroas actuais
- 10 Barra de progresso
- 11 Habilidades de consequência
- 12 Veículo no patamar de guarda
- 13 Veículo no patamar agressivo
- 14 História



Mini-mapa da Civilização

- 1 Controlos de câmara
- 2 Nome do planeta
- 3 Alternar apresentação do mini-mapa
- 4 Área apresentada pela câmara
- 5 Dia/Noite
- 6 A sua cidade
- 7 Recursos



- ☛ Faça clique num destino no mini-mapa para deslocar a câmara até esse ponto.
- ☛ Para ordenar a deslocação de unidades no mini-mapa, seleccione as unidade e, em seguida, faça clique com o botão direito no local pretendido.

Através do mini-mapa, pode controlar as actividades no globo. Pode ver as cidades e os veículos das outras civilizações como ícones de casas e pontos coloridos no mapa:

- 🏠 As cidades são apresentadas por cores para identificar a quem pertencem. Consulte a *Cor da Cidade* na p. 51.
- ❄ Cada géiser de especiarias do planeta está identificado e assinalado com cor se tiver dono. Consultar *Extrair Especiarias* na p. 51.
- 🚗 Os veículos estão identificados com a cor da civilização a que pertencem.
- ☛ Pode obter mais informações sobre os objectos identificados, deslocando o cursor do rato sobre o objecto. Quando desloca o rato sobre uma cidade, pode obter informação sobre a cidade e as suas fronteiras.

Também pode identificar as actividades actuais no jogo através dos ícones no mapa:

- 🛡 Quando as cidades, veículos ou minas de especiarias detidas estão sobre um ataque militar ou religioso, podem ser identificadas no mini-mapa..
- 🔄 Quando as cidades estão ligadas por comércio, pode ver um ícone de Sporecoroa sobre a cidade e uma linha no mini-mapa a indicar a rota comercial.
- 🗣 Quando está a utilizar o ecrã de Comunicações para interagir com outra cidade, essa cidade fica destacada com um ícone no mini-mapa.

Controlos de Civilização

Na Etapa Civilização, os controlos dos seus veículos são idênticos aos da Etapa Tribo, com as seguintes adições:

- ☛ Para percorrer cada um dos seus veículos, prima a **BARRA DE ESPAÇOS**.
- ☛ Para colocar a câmara sobre a cidade mais próxima, prima **RETROCESSO**.

Para mais informações, consulte *Controlos Tribais* na pág. 45.

Começar o Jogo

Se está a iniciar a Etapa Civilização a partir do ecrã Galáxia, siga as instruções do ecrã para configurar o jogo antes de seguir estes passos.

1. Seleccione a sua Câmara Municipal Faça as alterações que pretender como preferir.
2. Seleccione o seu primeiro terrestre veículo. Faça as alterações que pretender como preferir.
3. A sua cidade e veículo são colocadas no mapa do jogo. O seu primeiro objectivo é utilizar o seu veículo para encontrar um géiser de especiarias e transformá-lo numa mina de especiarias produtivas.

Este objectivo é apresentado no cartão Mini-Objectivo no canto superior esquerdo.

No início da etapa, poderá ser útil explorar o seu continente. À medida que se cruza com novas tribos, pode conseguir saques e novas tecnologias.

Além disso, pode também fazer um reconhecimento das outras civilizações do continente para determinar a melhor forma de abordá-los.

- ☛ Não se esqueça de continuar a adquirir especiarias, construir fábricas, e desenvolver a sua cidade.

Para obter informações sobre a construção da sua cidade, consulte o *Planeador da Cidade* na pág. 33.

Cor da Cidade

A cor da sua cidade é atribuída no início da Etapa Civilização ou é herdada se evoluir a partir da Etapa Tribo. Esta cor identifica os edifícios e os veículos da sua nação no ecrã de jogo e no mini-mapa.

- ☛ Cada cidade vizinha é gerida por uma facção da sua própria espécie. As suas cores estão apresentadas nas paredes, edifícios e veículos.
- ☛ Quando captura outras cidades, elas adoptam a cor da sua cidade e tornam-se parte da sua nação.
- ☛ Cada cidade que adopta para a sua nação pode ter diferentes especialidades. Pode optar por manter a especialidade da cidade ou pode convertê-la para sua especialidade. Esta decisão determina a sua forma de expansão: multi-facetada ou exclusiva.

Fronteiras da Cidade

As fronteiras da sua cidade são assinaladas no ecrã do jogo com a cor da identificação da sua cidade. Estas fronteiras demarcam o perímetro da sua cidade e reclamam a propriedade do globo.

NOTA: Se uma cidade tiver apenas fronteiras de terra, não poderá criar veículos marítimos. Conquiste um pouco de terra à beira-mar, se conseguir!

- ☛ As fronteiras do jogo e dos géisers de especiarias também estão visíveis quando desloca o rato sobre o mini-mapa.

NOTA: Quando viola as fronteiras das outras cidades, eles podem ser avisados da sua entrada e consoante a sua relação com essa cidade, vão tomar as devidas acções.

Financiar a Sua Civilização

Para conquistar o mundo, vai precisar de muitas Sporecoroas. Os fundos de financiamento podem ser adquiridos de várias formas nesta etapa. À medida que a sua civilização cresce, vai querer proteger as suas fontes de rendimento.

Extrair Especiarias

Existem géisers de especiarias espalhados pelo planeta, que podem ser utilizados como fonte estável de Sporecoroas. Os géisers de especiarias precisam de ser capturados para serem extraídos e transformados em fonte de rendimento.

Capturar um géiser de especiarias:

1. Seleccione um veículo.
2. Conduza o veículo até ao géiser de especiarias.
3. O veículo constrói uma torre no topo do filão.
4. Quando a torre fica completa, a sua mina de especiarias está operacional, e as Sporecoroas começam a aumentar.

NOTA: Precisa de defender os géisers de especiarias com os veículos. As outras cidades podem atacar os géisers para destruir as torres e roubar-lhe a sua fonte de rendimento. Selecciona o veículo e aplica o patamar Ficar de Guarda. Consultar *Patamar de Veículo* na pág. 53.

Construir Fábricas

Quando constrói uma fábrica na sua cidade, ganha uma valiosa fonte de rendimento. As fábricas são operadas pelos seus cidadãos, que precisam de estar felizes para serem produtivos. Os cidadãos infelizes não trabalham com muito afino.

Relações Comerciais

Pode estabelecer relações comerciais com outras cidades, que proporcionam um rendimento estável para ambas as partes. Se tiver um bom relacionamento com outra cidade, pode propor a criação de uma rota comercial com as outras cidades, enviando veículos económicos para os visitar.

- As outras cidades também lhe podem propor rotas comerciais. Estas propostas surgem através do seu ecrã Comunicações. Depois de aceitar uma rota comercial com outra cidade, os veículos económicos de ambas as cidades efectuem o trajeto que as liga, proporcionando rendimento a cada cidade. Quantos mais veículos económicos tiver à sua disposição para as rotas comerciais, mais Sporecoroas vai arrecadar.
- Se conseguir manter uma relação comercial com uma cidade durante algum tempo, pode ter a oportunidade de comprar a cidade, abrindo novas oportunidades de rendimento e progresso.

Construir a Sua Frota

Na Etapa Civilização, explora e conquista o globo através da construção e distribuição da melhor ou maior frota no planeta. No início da etapa, só pode comprar ou construir veículos terrestres. À medida que a sua nação se expande, pode adquirir a tecnologia para construir veículos marítimos e aéreos, antes de dar o grande salto para o espaço.

- Quando compra ou cria um veículo, as armas disponíveis são alinhadas automaticamente de acordo com a sua escolha estratégica: militar, religiosa, ou económica.
- Pode adicionar um novo veículo através do separador Veículo do Planeador de Cidade.
 - Faça clique para abrir o veículo apresentado e para editá-lo no Criador de Veículo. Se não criou o veículo, precisa de guardá-lo com um novo nome.
 - Faça clique para construir um veículo de raiz no Criador de Veículo.
 - Faça clique para descarregar um veículo da Sporepédia. Se não estiver ligado on-line, pode utilizar os veículos na sua versão local.

NOTA: Depois de ter seleccionado o modelo de veículo, pode comprar mais veículos desse tipo directamente na Câmara Municipal, sem precisar de aceder ao Planeador da Cidade.

Limites da Frota

No Planeador de Veículo, pode rever os limites da sua frota, que são apresentados logo por cima das estatísticas da cidade. Os limites da frota apresentam o número actual de veículos e número máximo de veículos de cada tipo que podem ser detidos pela sua nação.

- Os limites da frota são definidos com base no número total de cidades da sua nação e no número de casas das suas cidades.

Controlar os Veículos

Pode controlar os seus veículos recorrendo aos mesmos comandos que são utilizados para controlar os membros da tribo na Etapa Tribo. Consulte *Começar o Jogo* na secção *Etapa Tribal* na pág. 44.

- Defina grupos de veículos seleccionando vários veículos e, em seguida, premindo **CTRL** mais uma tecla de número (o número da tecla premida vai corresponder ao número do grupo). Para percorrer os grupos definidos, prima **BARRA DE ESPAÇOS**.

Patamar de Veículo

Pode atribuir um patamar a cada veículo, definindo as ordens de movimentação básicas dos veículos.

- Para definir o patamar de um veículo, selecione-o. Prima **TAB** para alternar os patamares. Os ícones seguintes ficam disponíveis no canto inferior direito do ecrã.
 - O patamar Ficar de Guarda é útil para guardar uma área. O veículo assignado mantém a sua posição e reage a qualquer desafio de veículos ou cidades hostis.
 - O patamar Agressivo ordena o veículo a atacar de forma activa os veículos ou cidades hostis.

Manter a sua Frota

Na Etapa Civilização, precisa de controlar o estado de cada veículo, que é apresentado como uma barra verde no ícone do veículo na Lista de Frota no lado direito do ecrã.

- Através da Lista de Frota, pode aceder a todos os veículos da sua frota. Funciona como a Lista Tribal na Etapa Tribo (pág. 44).

Os veículos danificados podem ser reparados. Conduza o veículo até ao portão principal de qualquer cidade que esteja sob o seu domínio. O veículo começa a ser reparado.

Melhorar

Depois de conquistar outras cidades, pode aceder às suas tecnologias e construir veículos em qualquer cidade sob o seu domínio.

Ao capturar outras cidades, desbloqueia a capacidade de construir veículos aéreos. Cada cidade de uma determinada especialidade permite construir um número determinado de veículos desse tipo. Por exemplo, vamos supor que controla apenas uma cidade militar. Pode construir um total de cinco veículos militares. Se capturar outra cidade militar, poderá construir um total de dez veículos militares. Se a sua próxima cidade é do tipo económica, a sua frota fica limitada a dez veículos militares e cinco económicos. Consulte *Limites de Frota* na pág. 52.

Dispensar Veículos

Os veículos que estão desactualizados ou que já não são eficazes podem ser dispensados a qualquer momento.

- Para dispensar um veículo, faça clique sobre o ícone na Lista de Frota, no lado direito do ecrã. Em seguida, faça clique no **X** no canto ou prima **ELIMINAR**. O veículo deixa de estar ao serviço, e metade do seu valor de compra é devolvido em Sporecoroas.

Relações com Outras Cidades

Quando interage com outras cidades, o estado do seu relacionamento pode melhorar ou degradar-se. Se conseguir manter uma boa relação, pode ter a oportunidade de comprar a outra cidade. No entanto, se a sua relação se tornar hostil, pode entrar em guerra.

- ☛ Pode melhorar as suas relações com as outras cidades oferecendo rotas comerciais e presentes, fazendo elogios e ajudando-os nas situações de guerra, sempre que for chamado a intervir.

A especialidade da sua cidade também influencia a forma como interage com outras cidades. Pode escolher entre seguir uma estratégia militar, económica, ou religiosa quando tenta conquistar as outras cidades.

Para obter informações sobre as relações, especialidades da cidade, e comunicação com outras cidades, consulte o Guia Spore do jogo.

Tribos Restantes

No início da Etapa Civilização, pode encontrar ainda algumas tribos espalhadas pelo planeta. Estas aldeias tribais estão prontas a serem tomadas. Se for rápido, pode conseguir coisas valiosas, incluindo novas tecnologias, destas tribos saqueadoras.

Super-armas de Consequência

À medida que adquire cidades com especialização militar, religiosa ou económica, pode desbloquear capacidades de Super-armas baseadas nas características desenvolvidas no decurso da sua história evolutiva. As Super-armas precisam de muito mais Sporecoroas para serem utilizadas e aplicam um golpe devastador na zona afectada.

Cada Super-arma que adquire está disponível no painel das Super-armas por cima da Barra de Progresso.

NOTA: Se iniciou a Etapa Civilização através do ecrã Galáxia, só poderá desbloquear uma Super-arma depois de capturar sete cidades.

- ☛ Para saber mais sobre uma Super-arma, desloque o rato sobre o botão que está por cima da Barra de Progresso.
- ☛ Para utilizar uma Super-arma, faça clique sobre o botão. Os fundos são deduzidos das suas Sporecoroas. Faça clique na área pretendida para lançar a arma.

Capturar uma Cidade

Depois de conquistar, converter, ou comprar outra cidade, ela fica a pertencer à sua nação, e as suas fronteiras nacionais expandem-se. A partir desse momento, passa a controlar a cidade e pode desenvolvê-la através da Câmara Municipal adicionando edifícios ou veículos.

Etapa Espaço

E temos uma descolagem! O cosmos é seu.

A forma como escolhe desenvolver a sua raça, agora que alcançaram a Etapa Espacial, é consigo. Pode utilizar as tecnologias de terraformação para tornar os planetas habitáveis para a sua população e estabelecer uma colónia. À medida que o seu império se estende pela galáxia, vai encontrar outros povos espaciais com ambições semelhantes. Pode escolher fazer amizade com eles ou reduzi-los a cinzas. Pode procurar riquezas nos planetas vizinhos, ou fazer uma viagem ao centro da galáxia numa grandiosa e misteriosa demanda.

O futuro da sua raça está nas suas mãos, e a imensidão da galáxia está ao seu dispor.

Para obter informação sobre a evolução e a conclusão da etapa, consulte o Guia Spore do jogo.

Ecrã Planetário

- | | |
|---|---|
| 1 | A sua nave espacial |
| 2 | Ferramentas da Nave Espacial |
| 3 | Mini-mapa planetário |
| 4 | Faça clique para abrir o ecrã de Comunicações |
| 5 | Indicadores de Saúde e Energia |

No ecrã Planetário, a sua nave espacial está a sobrevoar a superfície planetária. Pode utilizar controlos de voo para manobrar a sua nave espacial à volta do planeta. Pode explorar o planeta, encontrar e recolher objectos interessantes, e transformar o planeta num colónia do seu império



Mini-mapa Planetário

- | | |
|---|---|
| 1 | Cidade |
| 2 | A sua nave espacial |
| 3 | Controlos de câmara |
| 4 | Nome do planeta |
| 5 | Faça clique para alternar a apresentação do mini-mapa |
| 6 | Alternar informação do mini-mapa/ terraformação |



- ☛ Através do mini-mapa planetário, pode navegar rapidamente para qualquer local no mundo e identificar as características principais.
- ☛ Para navegar para qualquer local, faça clique no mini-mapa. A sua nave espacial desloca-se para o local.
- ☛ O mini-mapa planetário funciona como o mini-mapa na Etapa Civilização.

Quando se lança para o espaço interplanetário, o mini-mapa é substituído por outro conjunto de ferramentas. Consulte *Filtros Espaciais* na pág. 58.

Começar o Jogo

Depois de demonstrar os seus dotes de pilotagem da nave, deverá visitar outro planeta.

1. Para entrar na órbita do seu planeta, prima - ou desloque a roda do rato. Utilize estes controlos para diminuir o zoom até conseguir ver a estrela sobre a qual se encontra a órbita do seu planeta.
2. Para mover a sua nave espacial para outro planeta, basta fazer clique no local pretendido. Em seguida, a sua nave espacial desloca-se para outro planeta.
3. Para sobrevoar a superfície do planeta, prima + ou desloque a roda do rato.

Identidade do Império

Se evoluiu da Etapa Civilização, a sua raça na Etapa Espaço tem características baseadas na sua evolução e nas escolhas efectuadas durante esse percurso. No entanto, pode adaptar as suas características, aprendendo com as outras civilizações que vai encontrando nas suas viagens espaciais. Para mais informações sobre as características, consulte *Consequências* na pág. 10.

- Se começar a Etapa Espaço a partir do ecrã Galáxia, pode seleccionar a sua nave espacial, Câmara Municipal, e raça.

Missões Espaciais

Podem ser-lhe oferecidas missões espaciais pelo seu planeta natal ou por outras espécies que pretendem melhorar as relações. Através do ecrã de Comunicações, pode aceitar ou rejeitar missões.

Se conseguir terminar a sua missão com êxito, pode ser recompensado com Sporecoroas, novas ferramentas, e com relações reforçadas com o solicitante da missão. Além disso, também pode proporcionar mais medalhas.

A sua Nave Espacial

O seu transporte, a sua arma, a sua casa — a sua nave espacial é tudo isto e muito mais durante a sua exploração do cosmos. Cuide bem dela para poder conhecer as maravilhas da galáxia.



Controlos de Voo

Controlos de Voo Planetário

Quando estiver a viajar pela atmosfera, utilize estes controlos de voo simples para chegar ao seu destino.

- Para ligar os propulsores da sua nave, prima e mantenha premido o botão direito do rato.
- O rato e o respectivo botão esquerdo são utilizados para aplicar as ferramentas.

Ação	Teclado
Voar para a frente	W/Seta para cima
Voar para baixo	S/Seta para baixo
Virar para a Esquerda	A/Seta para a esquerda/<
Virar para a Direita	D/Seta para a direita/>
Voar um nível para cima/baixo	HOME/END
Inclinar para a direita	E
Inclinar para a esquerda	Q
Aumentar/reduzir zoom do planeta	+/- ou roda do rato ou X + BARRA DE ESPAÇOS

- Pode utilizar as combinações de teclas para se mover em duas direcções ao mesmo tempo.
- Para reposicionar a câmara relativamente à sua nave espacial, pode utilizar os controlos da câmara no canto inferior esquerdo do ecrã. Consultar *Mover a Câmara* na pág. 16.

Controlos Interestelares

No ecrã de Sistema Solar ou espaço interestelar, pilota a sua nave fazendo clique nos planetas ou sistemas estelares de destino. Nesses ecrãs, são utilizados os seguintes ecrãs para reposicionar a sua câmara em relação à sua nave espacial.

Ação	Teclado
Voar um nível para cima/baixo	HOME/END
Levantar a câmara	W/Seta para cima
Baixar a câmara	S/Seta para baixo
Rodar a câmara para a esquerda	A/Seta para a esquerda/<
Rodar a câmara para a direita	D/Seta para a direita/>
Aumentar/reduzir zoom da câmara	+/- ou roda do rato

Mapa Estelar

No Mapa Estelar, pode deslocar-se entre sistemas estelares para explorar o cosmos. Pode identificar sistemas estelares de interesse recorrendo aos filtros espaciais e, em seguida, avançar para o destino adequado.

Mapa estelar

- O seu sistema estelar actual (halo circular)
- Caminho para o objectivo da missão
- Planeta de destino
- O seu planeta natal (pino de medalha proveniente da nave galáctica)
- Estrela visitada
- Rotas viajadas
- Filtros Espaciais

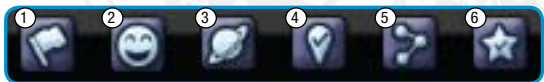


- Para obter mais informações sobre o sistema estelar e os seus planetas, desloque o cursor do rato sobre um planeta.
- Para se deslocar para outro planeta, basta fazer clique no local pretendido.
- Para centrar a câmara no seu planeta natal, prima **RETROCESSO** na vista Galáctica.

NOTA: Devido às limitações de autonomia da sua nave espacial, poderá não conseguir passar directamente para qualquer estrela. Descreva o seu percurso como um conjunto de etapas

Filtros Espaciais

No mapa Estelar, pode utilizar os filtros espaciais no canto inferior esquerdo para alternar a apresentação dos seguintes tipos de informação.



Filtros espaciais

- | | |
|---|---|
| 1 | Identifica os sistemas estelares onde existem colónias. |
| 2 | O filtro Aliados e Inimigos alterna a apresentação da identificação dos sistemas estelares dos seus aliados e ou adversários. |
| 3 | O filtro Impérios alterna a apresentação dos impérios conhecidos da galáxia. |
| 4 | Pode utilizar o filtro Missões para alternar a visualização das rotas das suas missões activas. |
| 5 | Este filtro apresenta o caminho que seguiu desde a sua última visita ao seu planeta natal. |
| 6 | Identifica os sistemas estelares que já visitou. |

- Quando entra em órbita por cima do planeta, estas ferramentas são substituídas pelo mini-mapa.

Ferramentas da Nave Espacial

- | | |
|---|---|
| 1 | Categorias de ferramentas |
| 2 | Categoria da ferramenta actual |
| 3 | Ferramentas ou elementos disponíveis |
| 4 | Faça clique para alternar a apresentação das ferramentas |
| 5 | Atalho de teclado (número na parte inferior da ferramenta) |
| 6 | Número de cargas (número na parte superior da ferramenta, quando aplicável) |



No painel de ferramentas da Nave Espacial, pode aceder a todas as ferramentas necessárias para interagir com os planetas e outras naves espaciais. As ferramentas estão organizadas por categoria. Para obter mais informações sobre as categorias, consulte o Guia Spore do jogo. Para saber mais sobre uma determinada ferramenta, desloque o rato sobre essa ferramenta.

NOTA: No voo orbital ou no espaço interplanetário, poderá não conseguir utilizar algumas das suas ferramentas da nave espacial.

- Para utilizar uma ferramenta disponível, seleccione a sua categoria. Faça clique sobre a ferramenta que pretende utilizar. Em seguida, faça clique sobre o alvo no planeta, quando aplicável.

- As teclas de atalho **1-9** estão predefinidas para as quatro categorias de Ferramentas mais à esquerda. Faça clique na categoria e, em seguida, prima a tecla de atalho adequada para seleccionar a ferramenta. Prima **CTRL + 1-9** para as categorias na fila abaixo.

Saúde e Energia

Quando a sua nave sofre grandes danos ou ficar com pouco Sporillium que a alimenta, navegue até ao seu planeta natal ou até qualquer colónia ou aliado para efectuar as reparações ou para reabastecer. Viajar pela galáxia e utilizar as ferramentas consome muita energia. Abra a unidade de comunicações para solicitar os pedidos de reparação ou abastecimento. Se for atingido de tal forma que a saúde da nave fique a zeros, será imediatamente transportado para um clone da sua nave para regressar à sua colónia mais próxima. Isto é que é tecnologia à maneira.

NOTA: Viajar com pouca energia reduz a saúde da nave e pode levar à inutilização do aparelho.

Visitar Planetas

Para visitar um planeta no sistema solar, basta fazer clique no local pretendido. Pode fazer zoom a um planeta e voar à sua volta para avaliar as características do terreno e sinais de vida civilizada.

Para obter mais informações sobre a análise dos planetas e do seu porão de carga (incluindo raptar e transportar objectos), consulte o Guia Spore do jogo.

Saúde e Energia

Quando deixa a órbita de um planeta ou voa entre as estrelas, fica colocado entre os planetas do sistema solar.

Ecrã do Sistema Solar

- | | |
|---|--|
| 1 | O seu planeta natal — regresse aqui para saber as novidades do seu planeta, para receber mais missões, ou para reabastecer ou reparar a nave |
| 2 | Sol |
| 3 | Não pode visitar gigantes gasosos |
| 4 | Planeta destino |
| 5 | Anéis orbitais |



Quando está a voar sobre a superfície de um planeta, pode utilizar as ferramentas da sua nave espacial para aprender mais, recolher amostras, terraformar, e eliminar ameaças. Consulte *Ferramentas da Nave Espacial* na pág. 58.

- Para saber mais sobre um planeta, desloque o cursor do rato sobre ele
- Para entrar na sua atmosfera, prima **+** ou desloque a roda do rato.
- Para sair do sistema solar, prima **-** ou desloque a roda do rato.

Colonizar um Planeta

Para se tornar a espécie dominante, precisa de construir uma rede de colónias que se estendem pela galáxia. As colónias realizam as seguintes funções:

Geram Rendimento

As colónias podem ser ricas fontes de especiarias, que são transformadas em Sporecoroas que pode utilizar para construir o seu império.

Reparar e Reabastecer

Pode reparar a sua nave danificada e repor a sua energia em qualquer colónia que esteja sob seu domínio.

Veículos de Colónia

À medida que o seu império se expande pela galáxia, pode ganhar o controlo de mais veículos. Assim que melhora e desenvolve as suas colónias, os veículos de colónias são automaticamente produzidos. Estes são um bom indicador de como as colónias estão a evoluir.

Quando procurar planetas para colonizar, procure planetas que tenham uma localização estratégica ou que sejam boas fontes de especiarias. Os destinos devem ser habitáveis através de pouco ou nenhum investimento com terraformação.

Para obter informações sobre iniciar uma colónia, terraformação de planetas, e cadeia alimentar, consulte a secção Etapa Espaço do Guia Spore do jogo.

Comunicações Espaciais

Na Etapa Espaço, precisa de entrar na atmosfera do planeta para comunicar com a raça inteligente que se encontra lá em baixo.

Quando está a comunicar com uma colónia do seu império, pode reparar a sua nave ou recarregar as baterias através do ecrã de Comunicações. Também pode comprar bens à colónia.

Transmissões Recebidas

Às vezes pode receber transmissões de colónias distantes ou de outras raças alienígenas. Estão transmissões são sempre comunicações de uma via, compostas por gravações e não por contactos directos.

Pode ver as transmissões recebidas quando viaja no espaço interestelar. Geralmente, são precedidas de um registo de evento especial. Quando estiver no espaço interestelar, faça clique no registo de evento para direccionar a sua nave para a estrela que está a enviar a mensagem. Sobre o planeta que está a tentar comunicar é apresentado ícone de comunicação para ajudar a identificá-lo. Faça clique sobre a estrela para dar resposta à transmissão.

Relacionamentos

Manter as relações é um aspecto importante para dar continuidade ao equilíbrio da galáxia. Pode melhorar o seu relacionamento com outros impérios se aceitar as missões que lhe forem apresentadas, oferecendo-lhes presentes, criando embaixadas nos seus planetas, ajudando-os depois de desastres, ou atingi-los com o Raio da Felicidade. Estas acções aumentam as probabilidades de os conquistar.

As relações degradam-se quando age de forma considerada hostil (por exemplo, um assalto activo na colónia). Se não tiver boas relações com um império, as incursões territoriais só vão piorar a situação. Se estiver em guerra, as suas colónias e planeta natal podem ser atacadas a qualquer momento.

Estratégias

Na Etapa Espaço, pode optar por seguir uma estratégia militar (conquistador), económica (comerciante), imperial (colonizador), ou caçador de artefactos (explorador) nas suas interações com os outros impérios. Os objectivos são idênticos: conquistá-los para continuar a progredir.

Embora o seu império possa ser mais bem sucedido a seguir a estratégia em que se especializou, poderá deparar-se com oportunidades em que a combinação de estratégias seja mais eficaz. Para obter mais informações sobre as estratégias básicas.

Os Grox

Cuidado com os Grox. Não sabem o que são as relações.

Combater

Durante as suas aventuras pode encontrar uma oposição violenta à sua conquista intergaláctica. Assim seja.

Durante o combate, precisa de gerir os seus ataques e defesas contra as potenciais dezenas de naves inimigas. Deve ficar atento aos seus indicadores de saúde e energia durante a batalha, bem como à quantidade de armas disponíveis.

Para obter informações sobre o combate com naves espaciais, chamar os aliados, consulte o Guia Spore do jogo.

Captura Militar

Cada vez que uma colónia do sistema solar se rende, progride na barra de captura do sistema. Obrigue cada colónia do sistema solar a render-se e todo o sistema será seu!

☛ Os planetas ocupados pelo inimigo são representados no painel de captura do sistema na parte superior do ecrã.

Quando o sistema defensivo está pronto para se render, é apresentado o botão CAPTURA DO SISTEMA no painel de captura do sistema. Faça clique no botão para abrir as comunicações com os seus inimigos. Neste momento pode aceitar a rendição, e passará a controlar todo o sistema bem como as colónias existentes nos planetas. Se não se sentir misericordioso, rejeite a oferta e elimine-os do planeta com os seus lasers.

Reparações

Para reparar uma nave espacial danificada, voe até uma colónia num planeta amigável e abra o ecrã de Comunicações para aceder às opções reparar e recarregar.

☛ Também pode descobrir pacotes de mega-reparação e outras ferramentas úteis durante a exploração. Estas ferramentas encontram-se no separador Principal das ferramentas da sua nave espacial (pág. 58).

Negociar

Negocie com as suas colónias e com as raças alienígenas para fomentar o crescimento do seu programa espacial.

Estabeleça rotas comerciais com raças alienígenas (se tiverem relações amistosas) para transportar especiarias entre os sistemas estelares. Manter as rotas comerciais garante que o seu relacionamento com essa raça vai continuar a melhorar.

Para obter informações sobre negociar, definir rotas comerciais e a compra de sistemas estelares, consulte o Guia Spore do jogo.

Coleccionáveis

Existem artefactos de grande valor e raridade espalhados por toda a galáxia. Algumas missões podem incluir a procura de artefactos específicos. E por vezes, pode realizar uma feliz descoberta enquanto explora um planeta. Todos os coleccionáveis podem ser vendidos a preços chorudos. Alguns podem ser colocados nas colónias como decorações.

- Alguns coleccionáveis fazem parte de uma colecção. Se encontrar todos os objectos da colecção, pode receber uma medalha especial e uma compensação extra por ter conseguido a colecção completa.

Especiarias

As especiarias são os recursos mais procurados da galáxia. Alimenta as cidades, as colónias, os veículos e as naves. É responsável por criar riqueza num império pobre, corromper os inocentes, e desencadear guerras interestelares. Alguns vão fazer tudo para ficarem com as especiarias e pagam muito bem a quem as tiver.

As especiarias existem em várias cores, com mais ou menos raridade. Cada planeta produz uma cor de especiaria, e alguns sistemas solares são mais ricos em especiarias do que outros.

Pode conseguir especiarias com a criação de colónias, formação de rotas comerciais, como negociante de especiarias, ou roubando de colónias desatentas.

Sporepédia

Na Sporepédia, pode aceder e publicar todas as suas criações e consultar todas as criações publicadas pelos outros jogadores do *Spore* em todo o mundo. Todas as criações existentes na Sporepédia podem ser utilizadas no seu jogo.

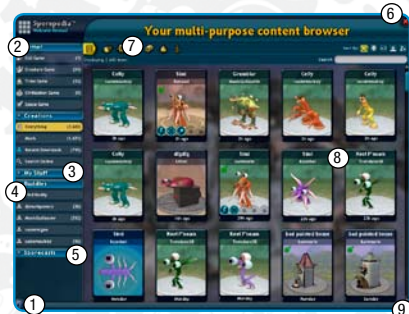
Sempre que criar uma nova criação e estiver on-line, a sua criação é automaticamente carregada para a sua página As Minhas Criações.

NOTA: Se não criar uma conta e iniciar a sessão na Sporepédia, não poderá aceder aos conteúdos on-line. Pode jogar com conteúdos que estavam instalados no jogo, no sistema local e com tudo o que tiver criado.



Sporepédia

- 1 Abra o Guia Spore de ajuda no jogo
- 2 Recursos da criação (que criações são apresentadas na janela de pesquisa)
- 3 Recursos da comunidade
- 4 Os seus amigos
- 5 Sporecasts (p. 65)
- 6 Fechar a Sporepédia
- 7 Filtros
- 8 Janela de pesquisa
- 9 Deslocar para conteúdos fora do ecrã



- Para abrir a Sporepédia, prima **B**. Também pode fazer clique no ícone da Sporepédia no canto inferior esquerdo do ecrã Galáxia ou no ecrã do jogo.

Através da barra de navegação à esquerda, pode consultar todas as criações no Spore, explorar a comunidade Spore ou aceder ao Catálogo Spore para conhecer os jogos Spore mais recentes. Consulte *Catálogo Spore* na pág. 65.

- Pode ficar a par das actividades Spore on-line mais recentes em *A Minha Página Spore* (pág. 64).

Todas as criações fornecidas com o jogo estão disponíveis através do Sporecast Maxis. Este Sporecast é actualizado regularmente. Para consultá-lo, faça clique em MAXIS nas Criações.

- Pode agrupar as suas criações Spore num Sporecast que pode ser subscrito pelos seus amigos on-line.

Também pode configurar A Minha Página Spore, onde pode rever e publicar comentários sobre as suas criações, definir e aderir a eventos on-line, e saber das notícias Spore mais actualizadas.

Encontrar Criações Sporepédia

Na Sporepédia, pode encontrar criações através do separador Criações ou nos Sporecasts que subscreveu.

Desloque o rato sobre uma criação para obter mais informações. Para obter mais informações ou para modificar a criação destacada, faça clique na barra de informação que é apresentada quando desloca o rato sobre ela.

O Meu Jogo

No separador O Meu Jogo na barra de navegação à esquerda, pode consultar todas as criações que foi encontrando em cada etapa do jogo.

Filtragem

Na parte superior do ecrã, pode ver um conjunto de ícones de filtram os conteúdos da

Sporepédia ordenados por tipo de criação. Para apresentar uma criação de um tipo seleccionado, faça clique sobre um dos seguintes ícones:

Ícones de filtragem

1	Tudo
2	Célula
3	Criatura
4	Edifício
5	Veículo
6	Flora
7	Música

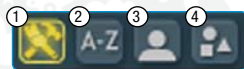


Ordenar

As criações apresentadas podem ser ordenadas através das ferramentas no canto superior direito.

Ícones

1	Ordenar por tempo de publicação.
2	Ordenar por título de criação.
3	Ordenar por criador.
4	Ordenar por tipo de criação. (Apenas disponível quando está a visualizar Tudo.)



O ícone Partilhado permite ordenar pelas criaturas que foram ou não publicadas em www.spore.com, ficando visível apenas quando está a visualizar As Minhas Criações:

A pesquisar

Pode utilizar a barra de Pesquisa para procurar conteúdos on-line. Quando insere um termo para pesquisa, está a analisar o Nome, Criador e Etiquetas da criação.

NOTA: A barra de Pesquisa faz uma procura em tempo real. Os resultados apresentados são imediatamente filtrados pelos conteúdos da barra de Pesquisa em todas as situações. Por exemplo, se inserir “com” na barra de Pesquisa, “com” e “comilão” podem ser encontrados, enquanto “acom” não será.

Comunidade Spore

O centro das suas ligações para a comunidade Spore on-line é a sua página O Meu Spore. Para abrir, faça clique em A MINHA PÁGINA SPORE na barra de navegação à esquerda

☛ Também pode visitar o Catálogo Spore.

A Minha Página Spore

Em A Minha Página Spore, também pode consultar as suas estatísticas on-line actuais, incluindo o número total de criações e de Sporecasts criados e o número de Sporecasts que subscreveu. Além disso, pode ficar a par das notícias mais recentes da comunidade e planejar eventos futuros.

☛ Pode seleccionar ou carregar uma imagem para ser utilizada como o seu avatar. Para mais informações, visite www.spore.com.

Catálogo Spore

Através do Catálogo Spore, pode obter os conteúdos mais recentes do Spore, incluindo novas criações e funções.

☛ Para consultar os conteúdos fora do ecrã, utilize as barras de deslocamento.

Feitos

Consulte os vários marcos que atingiu durante o jogo Spore.

Amigos

Através da Sporepédia, pode encontrar e ligar-se a amigos on-line para subscrever os seus Sporecasts. Quando subscreve um Sporecast, existem mais probabilidades de as criações do Sporecast surgirem no jogo.

Para obter informação sobre como encontrar um amigo, consulte a secção Partilhar no Guia Spore do jogo.

Sporecasts

Um Sporecast é um conjunto de criações fornecidas pela Maxis, por si, ou por qualquer outro jogador do universo Spore. Pode criar colecções com temas visuais específicos ou características funcionais ou que foram encontrados no jogo.

☛ A subscrição de um Sporecast cria mais probabilidades desses conteúdos surgirem no seu jogo.

NOTA: Está automaticamente subscreito ao Sporecast da Maxis. Este Sporecast contém todas as criações e actualizações fornecidas pela Maxis.

Para obter informação sobre Sporecasts, consulte a secção Partilhar no Guia Spore do jogo.

Dicas de desempenho

Problemas ao Executar o Jogo

- ☛ Certifique-se de que cumpre os requisitos mínimos do sistema para este jogo e de que instalou os controladores mais recentes para as placas de vídeo e de som que tem instaladas: Para placas de vídeo NVIDIA, visite www.nvidia.com para os procurar e transferir. Para placas de vídeo ATI, visite www.ati.amd.com para os procurar e transferir.
- ☛ Para utilizadores de PC, se está a executar a versão em disco deste jogo, tente reinstalar o DirectX directamente a partir do disco. Ele encontra-se tipicamente na pasta DirectX na raiz do disco. Se possui acesso à Internet, poderá visitar www.microsoft.com para transferir a versão mais recente do DirectX.

Dicas Gerais para Resolução de Problemas

- Para utilizadores de PC, se possui a versão em disco deste jogo e o ecrã de Execução Automática não aparece imediatamente para instalação/jogar, clique com o botão direito no ícone da unidade que se encontra em My Computer (O Meu Computador) e seleccione AutoPlay (Execução Automática).
- Se o jogo estiver a ser executado com lentidão, tente reduzir a qualidade de algumas definições de vídeo e som no menu de opções do jogo. Reduzir a resolução do ecrã por vezes melhora o desempenho.
- Para um desempenho optimizado durante o jogo, poderá desactivar outras tarefas de segundo plano (excepto a aplicação EADM, se aplicável).

Questões de Desempenho da Internet

Para evitar um desempenho menos eficaz enquanto joga na Internet, certifique-se de que fecha todos os programas de partilha de ficheiros, de transmissões em sequência de áudio ou de conversação antes de entrar no jogo. Este tipo de aplicações pode monopolizar a largura de banda da sua ligação, provocando atrasos ou outros efeitos indesejados.

Apoio ao cliente

Se sentir problemas com este jogo o Apoio ao Cliente da EA pode ajudar. O ficheiro **EA Help** (Ajuda EA) fornece soluções e respostas às dificuldades e questões mais comuns sobre como utilizar este produto de forma adequada.

Para aceder ao ficheiro EA Help (Ajuda EA) (com o jogo já instalado):

Para utilizadores do Windows Vista, ir a Iniciar > Jogos, clique com o botão do lado direito e seleccionar a ligação de suporte adequada, a partir do menu descendente.

Para versões anteriores de Windows faça clique sobre o link **Technical Support** (Suporte Técnico) no directório do jogo localizado em **Start > Programs** (ou All Programs).

Para aceder ao ficheiro EA Help (Ajuda EA) (sem o jogo instalado):

1. Coloque o disco do jogo na unidade DVD-ROM.
2. Faça duplo clique sobre o ícone My Computer (O Meu Computador) no Ambiente de Trabalho. (Para Windows XP, poderá ser necessário fazer clique sobre o botão **Start** (Iniciar) e, em seguida faça clique sobre o ícone My Computer (O Meu Computador)).
3. Faça clique com o botão direito do rato sobre a unidade de DVD-ROM onde está o disco do jogo e seleccione OPEN (Abrir).
4. Abra o ficheiro **Support > Ficheiros europeus de ajuda > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**

Se continua a sentir dificuldades depois de utilizar a informação disponibilizada no ficheiro EA Help (Ajuda EA) pode contactar o Suporte Técnico EA

Apoio ao Cliente EA na Internet

Se tem acesso à Internet, certifique-se de que visita a nossa página de Suporte Técnico EA em: <http://eusupport.ea.com>

Aqui vai poder encontrar bastante informação sobre o DirectX, controladores de jogo, modems e redes, assim como informação sobre manutenção regular do sistema e desempenho. A nossa página web contém informação actualizada sobre as dificuldades mais comuns, ajuda específica de jogo e perguntas mais frequentes (FAQs). Esta é a mesma informação que os nossos técnicos de suporte utilizam para resolver as vossas questões de desempenho. A página web de suporte é actualizada diariamente, por isso verifique aqui primeiro se estão disponíveis soluções imediatas para o seu problema.

Informação de Contacto do Centro de Apoio

Se tiver dúvidas acerca deste produto, o departamento de Apoio a Clientes da Electronic Arts pode ajudá-lo.

Ligue de Segunda a Sexta-Feira entre as 17 e as 21 Horas para o **telefone 707 200 712**.

NOTA: O Centro de Apoio não pode dar-lhe dicas ou pistas.

NOTA: O custo da chamada será equivalente ao preço de uma chamada regional.

As chamadas realizadas fora de Portugal serão pagas de acordo com os tarifários internacionais.

Para nos ajudar a diagnosticar o problema, crie um relatório de Diagnóstico DirectX do seu PC antes de nos contactar:

Faça clique em Iniciar > executar... e escreva dxdiag. Faça clique em OK, depois do relatório ficar completo, clique em SAVE ALL INFORMATION... e guarde o relatório no Ambiente de Trabalho do Windows

Garantia

NOTA: A seguinte garantia é aplicável apenas aos produtos vendidos a retalho. Estas garantias não se aplicam aos produtos vendidos através do EA Store..

Garantia Limitada

A Electronic Arts garante ao comprador original deste produto de software informático que o suporte de gravação em que os programas de software foram gravados está isento de defeitos de material e de utilização por 24 meses após a data da compra. Durante este período, os suportes defeituosos serão substituídos se o produto original for devolvido à Electronic Arts para a morada indicada abaixo, juntamente com a prova de compra datada, uma descrição dos defeitos, o suporte defeituoso e o endereço do remetente. A presente garantia é em aditamento aos seus direitos estatutários e não os afecta. A presente garantia não se aplica aos programas de software em si, que são fornecidos “tal como estão”, nem se aplica a suportes que tenham sido sujeitos a uma utilização incorrecta, deterioração ou desgaste excessivo.

Devoluções fora da garantia

A Electronic Arts procederá à substituição de suportes danificados pelo utilizador, limitada aos stocks existentes, por devolução do suporte original juntamente com um Eurocheque ou vale postal no valor de €17.50 por CD, à ordem de Electronic Arts Lda. Caso o suporte em questão seja Value Game, Classics ou Platinum, contacte o Serviço de Apoio a Clientes antes de proceder ao envio do Eurocheque ou vale postal.

Tenha presente que deve incluir uma descrição detalhada do defeito, o seu nome, morada e, se possível, um número de telefone para onde o possamos contactar durante o dia.

Electronic Arts - Apoio a Clientes

Rua 3 da Matinha - Edifício Altejo - 6º Piso - Sala 609 1900-823 Lisboa

Conversão Macintosh pela TransGaming Inc.

Este jogo utiliza Cider™ Technology pela TransGaming Inc. Cider é Copyright © 2000-2007 TransGaming Inc.

Os componentes de execução Cider C/C++ (msvcrt.dll, msvcrt71.dll, e msvcp71.dll) incluem partes de Visual C++ 6.0 componentes de execução e partes de Bibliotecas Dinkum Compleat C/C++. Os componentes Visual C++ 6.0 são Copyright © 1999 Microsoft Corp. Os componentes Dinkumware são Copyright © 1989-2006 by P.J. Plauger e Dinkumware Ltd.

Os componentes Cider MFC & ATL (MFC42.dll, MFC71.dll) incluem componentes Visual C++ 6.0 MFC & ATL. Os componentes Visual C++ 6.0 MFC & ATL são Copyright © 1992-1999 Microsoft Corp.

Cider inclui libpng, Copyright © 1995-2004 os autores do projecto libpng (ver <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt> para obter a lista completa).

Este software baseia-se parcialmente no trabalho de Independent JPEG Group. Cider inclui libjpeg, copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane.

Cider utiliza NVIDIA's Cg Toolkit, Copyright © 2002-2006, NVIDIA Corporation.

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

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

iniParser Portions Copyright © 2000 por Nicolas Devillard.

O componente Cider libquartz.dylib inclui partes de ffmpeg, Copyright © 2000-2006 Fabrice Bellard, et al.

Partes de Cider são Copyright © 2002-2006 os autores do projecto ReWind (ver <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind> para obter uma lista completa).

Partes de Cider são Copyright © 1993-2006 os autores do projecto Wine (ver <http://source.winehq.org/source/AUTHORS> para obter uma lista completa).

Cider e os componentes relacionados são distribuídos sob os Termos da Licença Cider Technology e outras licenças, incluindo a GNU LGPL. Os pormenores da licença estão disponíveis no ficheiro de acordo de Licença de Utilizador Final no seu disco. Código fonte para os componentes licenciados LGPL está disponível através do acesso CVS em: <http://transgaming.org/cvs/>

/

MXHO16O5658MT