

SPÖRE™



Предупреждение об эпилепсии

Прежде чем вы или ваш ребенок приступите к игре, прочтите внимательно!

Некоторые люди имеют предрасположенность к приступам эпилепсии и потере сознания под воздействием вспышек света или мелькающих изображений. Приступ может случиться во время просмотра телепередач или в ходе использования видеоигр, даже если ранее с человеком не случалось ничего подобного и ему не ставили диагноза эпилепсии. Если у вас или ваших родственников когда-либо наблюдались эпилептические симптомы под воздействием вспышек света, то, прежде чем приступать к игре, обязательно проконсультируйтесь с врачом.

Мы советуем родителям внимательно следить за состоянием ребенка во время игры. Если у вас или вашего ребенка в ходе игры замечен хотя бы один из следующих симптомов: головокружение, расплывчатое зрение, подергивание глазных или других мышц, потеря сознания, потеря ориентации, любые непроизвольные движения или конвульсии, — НЕМЕДЛЕННО прекратите игру и обратитесь к врачу.

Меры предосторожности

- ☞ Устройтесь настолько далеко от экрана, насколько позволяет длина кабеля.
- ☞ По возможности играйте на небольшом экране.
- ☞ Не стоит играть, если вы устали или не выспались.
- ☞ Играйте только в хорошо освещенном помещении.
- ☞ Делайте 10–15-минутные перерывы после каждого часа игры.

Установка игры

ПРИМЕЧАНИЕ: системные требования перечислены на веб-сайте www.spore.com/systemrequirements.html.

ПРИМЕЧАНИЕ: если вы уже установили «Лабораторию существ *Spore*™», удалите ее перед установкой полной версии игры *Spore*. Все созданные вами существа будут сохранены в папке **Мои документы** (или **Документы** в Windows Vista™)**Мои творения\Существа**.

Установка на РС (для пользователей игр, поставляемых на дисках):

Поместите диск с игрой в дисковод и следуйте инструкциям, появляющимся на экране.

Установленную игру можно запустить через меню «Пуск» (START).

В Windows Vista™ это меню **Start > Games**, в более ранних версиях Windows™ — меню «Пуск» > «Программы» («Все программы» для Windows XP).

Установка на РС (для пользователей EA Store):

ПРИМЕЧАНИЕ: дополнительная информация о приобретении загружаемых версий игр EA находится на веб-сайте www.eastore.ea.com. Щелкните на кнопке MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS.

После загрузки игры с помощью программы EA Download Manager на экране появится пиктограмма установки. Чтобы установить игру, щелкните на пиктограмме и следуйте инструкциям на экране.

Запустите игру (когда она будет установлена) из программы EA Download Manager.

ПРИМЕЧАНИЕ: для установки приобретенной вами загружаемой версии игры на другой компьютер вначале установите на этот компьютер программу EA Download Manager, запустите ее и войдите в систему с использованием своей учетной записи EA. Выберите соответствующую игру в списке и щелкните на кнопке запуска, после чего начнется загрузка.

Обновление *Spore*

Пользователи РС получают возможность установить обновление игры — при этом могут быть исправлены ошибки, улучшен игровой процесс и добавлены новые функции. Чтобы автоматически получать уведомления о наличии обновлений, необходимо установить программу EA Download Manager (EADM). Это можно сделать в процессе установки игры или в любое другое время, загрузив программу EADM с веб-сайта www.eastore.ea.com.

Для использования программы EADM требуется регистрация через Интернет, которую можно пройти во время игры.

Запуск игры

При запуске *Spore* рекомендуется зарегистрировать игру. Регистрация позволит вам обмениваться новыми материалами игры *Spore* с другими пользователями и получать обновления к игре, дополнительные материалы и многое другое.

ДЛЯ ИГРЫ ТРЕБУЕТСЯ СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТОМ, ПРОВЕРКА ПОДЛИННОСТИ И ПРИНЯТИЕ УСЛОВИЙ ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ С КОНЕЧНЫМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ. ДЛЯ ДОСТУПА К СЕТЕВЫМ КОМПОНЕНТАМ ИГРЫ ТРЕБУЕТСЯ РЕГИСТРАЦИЯ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ УНИКАЛЬНОГО РЕГИСТРАЦИОННОГО КОДА. ИГРА МОЖЕТ БЫТЬ ЗАРЕГИСТРИРОВАНА ТОЛЬКО НА ОДНОГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ.

ЮРИДИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ EA И ОБНОВЛЕНИЯ ДОСТУПНЫ НА ВЕБ-САЙТЕ WWW.EA.COM. ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬСЯ МОГУТ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ В ВОЗРАСТЕ 13 ЛЕТ И СТАШЕ.

EA ОСТАВЛЯЕТ ЗА СОБОЙ ПРАВО ПРЕКРАТИТЬ ПОДДЕРЖКУ СЕТЕВЫХ КОМПОНЕНТОВ ИГРЫ ЧЕРЕЗ 30 ДНЕЙ ПОСЛЕ СООТВЕТСТВУЮЩЕГО ОБЪЯВЛЕНИЯ НА ВЕБ-САЙТЕ WWW.EA.COM.

Для запуска *Spore* (диск с игрой находится в дисковом):

1. Завершите выполнение всех программ и фоновых задач (подробнее см. в разделе «Решение проблем» на стр. 65).
2. **На PC:** в Windows Vista™ игру можно запустить из меню **Start > Games**, в более ранних версиях Windows™ — меню «Пуск» > «Программы» («Все программы» для Windows XP).

ПРИМЕЧАНИЕ: при классическом варианте меню «Пуск» в Windows Vista™ данные игры расположены в папке **Start > Programs > Games > Games Explorer**.

3. На экране регистрации вы можете использовать свою учетную запись EA или создать новую, а затем ввести свой псевдоним в мире *Spore* (на ваш выбор).

ПРИМЕЧАНИЕ: для доступа к дополнительным материалам в Интернете необходимо создать учетную запись и пароль.

4. Отобразится экран галактики (см. стр. 6). Чтобы начать новую игру, щелкните на планете (или выберите соответствующий пункт для создания новых материалов).
5. Выберите звезду и родную планету для своих существ.
6. Игра начинается с этапа «Клетка». Впоследствии вы сможете начинать игру с любого этапа, которого достигли в предыдущих играх.

1	Клетка
2	Существо
3	Племя
4	Цивилизация
5	Космос

7. Введите название планеты, выберите в ниспадающем меню уровень сложности и щелкните на стрелке вправо.

Дополнительная информация находится в разделе «Эволюция» на стр. 7.

8. Игра начнется после короткого вступительного видеоролика.



содержание

2	УСТАНОВКА ИГРЫ
3	ЗАПУСК ИГРЫ
6	КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ
6	ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В <i>SPORE</i> ™!
13	НАСТРОЙКА
14	ДАЙТЕ ВОЛЮ ВОООБРАЖЕНИЮ
14	РЕДАКТОРЫ <i>SPORE</i>
32	МЕНЮ
36	ЭТАП “КЛЕТКА”
39	ЭТАП “СУЩЕСТВО”
44	ЭТАП “ПЛЕМЯ”
49	ЭТАП “ЦИВИЛИЗАЦИЯ”
54	ЭТАП “КОСМОС”
62	СПОРОПЕДИЯ
65	РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ
66	ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
67	ГАРАНТИЯ

Регистрация в EA

Создайте учетную запись EA и зарегистрируйте эту игру, чтобы бесплатно получать советы и коды от EA — это легко и просто!

Зарегистрировать игру можно в процессе установки или перейдя на веб—сайт регистрации из меню запуска игры. Посетите наш веб-сайт по адресу www.gamereg.ea.com и зарегистрируйтесь уже сегодня!

ПРИМЕЧАНИЕ: при регистрации серийный номер вашей игры будет связан с учетной записью EA.

www.spore.com

SPÖRE™



Команды управления

Команда	Действие
Перемещение вперед/назад/влево/вправо	W/S/A/D или клавиши со стрелками
Пауза	P или ~
Пропуск видеороликов/Меню настройки	ESC
Снимок экрана	C
Включение/отключение записи видеоролика	V
Включение/отключение отображения справочника <i>SPORE</i>	H
Включение/отключение отображения истории развития	T
Включение/отключение отображения Споропедии	B
Коллекции (этапы «Клетка» — «Племя»)/ Архив заданий (этапы «Цивилизация» и «Космос»)	L
Сохранение игры	CTRL + S

ПРИМЕЧАНИЕ: полный список команд управления для клавиатуры находится на веб—сайте www.spore.com.

Добро пожаловать в *Spore*™!

Spore — ваша собственная вселенная, в которой вы являетесь творцом жизни. Создавайте уникальных существ, объединяйте их в племена, стройте непобедимые цивилизации и покоряйте галактику!

Игра *Spore* состоит из пяти этапов, каждый из которых представляет собой определенную стадию эволюции: клетка, существо, племя, цивилизация и космос. На каждом этапе — свои цели.

Начав с создания простой клетки, вы пройдете через все этапы эволюции и в итоге станете властелином галактики. Завершив один из этапов, вы сможете впоследствии начинать игру непосредственно с него.

В игре *Spore* у вас будет целый набор инструментов для создания различных объектов. Получить доступ к ним можно с помощью кнопки «РЕДАКТОРЫ» на экране галактики. Вы сможете создавать существ, технику, постройки и даже космические корабли. Все ваши творения будут храниться в Споропедии и могут быть использованы на любых этапах игры.

Экран галактики

- | | |
|---|----------------------------|
| 1 | Начало новой игры |
| 2 | Редакторы <i>Spore</i> |
| 3 | Споропедия |
| 4 | Загрузка игры |
| 5 | Параметры |
| 6 | Споропедия |
| 7 | Вход/выход из сетевой игры |



С помощью экрана галактики можно начать новую игру или открыть любой из Редакторов *Spore*.

- ☞ Чтобы перейти к созданию объектов, щелкните на кнопке РЕДАКТОРЫ, а затем выберите нужный вариант. Более подробно см. раздел «Редакторы» на стр. 14.

Путь эволюции

Эволюция начинается, когда ваш подопечный попадает на планету вместе с падающим метеоритом. К счастью, климатические условия благоприятны для бурного развития жизни в первичном бульоне. В то же время вам предстоит серьезная борьба с другими видами за право доминировать в царстве воды.

А с выходом на сушу соперничество разгорится с новой силой! Преуспеть на всех пяти этапах *Spore* могут только самые приспособленные виды, которые опережают в своем развитии конкурентов, и вам решать, станут ли они агрессивными или миролюбивыми. Смогут ли потомки вашей амебы стать властелинами галактики?

- ☞ Более подробно об этапе «Клетка» и других этапах игры см. раздел «Запуск игры» на стр. 3.

ПРИМЕЧАНИЕ: завершив очередной этап в игре, вы можете начать новую игру с этого этапа.

Сохранение

Сохранить свои достижения можно только играя на этапах «Существо», «Племя», «Цивилизация» или «Космос».

- Для сохранения игры щелкните на кнопке «Параметры», а затем на пиктограмме диска. Игровые достижения будут сохранены.

ПРИМЕЧАНИЕ: на этапе «Космос» игру можно сохранить, только находясь в межзвездном или межпланетном пространстве. На орбите планеты сохранение невозможно.

Загрузка

Загрузить игру можно с помощью экрана галактики.

- Для этого щелкните на соответствующей голубой планете. Игра будет загружена.

Путь развития

Для завершения каждого этапа необходимо выполнить ряд заданий и достичь определенных целей. Наблюдать за прогрессом можно с помощью индикатора развития.

Индикатор развития

- | | |
|---|--------------------------------|
| 1 | Развитие на данный момент |
| 2 | Контрольная точка |
| 3 | Заполнение индикатора развития |



Индикатор развития, расположенный в нижней части экрана, отражает путь эволюции вашего вида на каждом этапе. Он заполняется по мере достижения целей и прохождения контрольных точек. Когда значение индикатора достигнет максимума, можно переходить на следующий этап.

- Выполняйте задания — и сможете заполнить индикатор и перейти на новую ступень эволюции!

Задания

В левом верхнем углу экрана отображается список заданий. С его помощью можно наблюдать за тем, как продвигается достижение поставленных целей.

- Чтобы перейти к архиву заданий, нажмите клавишу **L** или щелкните на кнопке «Мои коллекции», а затем на закладке архива.

Коллекции

В зависимости от этапа в окне коллекций будут отображены различные сведения.

- На этапе «Клетка» будут отображаться все собранные фрагменты.
- На этапе «Существо» отображаются задания и собранные фрагменты.
- На этапе «Племя» отображаются задания, а также все инструменты и аксессуары, которые вы собрали.
- На этапе «Цивилизация» отображаются только задания.
- На этапе «Космос» отображаются задания, знаки отличия, раритеты и инструменты.

ПРИМЕЧАНИЕ: на определенных этапах игры некоторые закладки могут отсутствовать.

- Чтобы закрыть окно коллекций, щелкните на пиктограмме X в правом верхнем углу.

Архив заданий

Здесь отображается подробная информация обо всех поставленных задачах. Вы также можете посмотреть хронику уже выполненных поручений и одержанных побед.

- Чтобы удалить задание на этапе «Космос», выберите его в списке и щелкните на пиктограмме в виде мусорной корзины.

Знаки отличия

В закладке «Знаки отличия» отражаются все знаки отличия, полученные вами в каждом звании.

- Чтобы посмотреть знаки отличия, щелкните на соответствующем звании. Наведите указатель мыши на нужный знак отличия, чтобы рассмотреть его.

Раритеты

В закладке «Раритеты» можно просмотреть все найденные артефакты.

Инструменты

В закладке «Инструменты» отображаются все собранные инструменты, а также их свойства. Щелкните на инструменте, чтобы просмотреть сведения о нем.

История развития

Вы можете в любой момент просмотреть весь путь развития вида. Для этого щелкните на соответствующей пиктограмме рядом с индикатором развития.

Экран истории

- 1 Поведение существа.
- 2 Контрольная точка/Событие.
- 3 Завершенные этапы развития.
- 4 Временной датчик игры.
- 5 Закрытие панели истории.
- 6 Для просмотра временной шкалы используйте колесико мыши или полосу прокрутки.
- 7 Описание свойства
- 8 Полученные навыки



- Для включения/отключения панели истории нажмите **T**.

Особые навыки

Путь эволюции, выбранный на одном этапе игры, влияет на ход развития на всех последующих этапах. Даже самые первые минуты жизни подопечного повлияют на будущее целого вида. Даже на более поздних этапах развития будут ощущаться отголоски решений, принятых в первичном бульоне.







На каждом этапе эволюции от вашего выбора зависит, какими характерными чертами будут обладать ваши создания. Эти свойства определяют уникальные навыки будущих поколений. Особые навыки отображаются над индикатором развития.

В таблице приведены характерные черты существ для каждого этапа развития и соответствующие особые навыки. Чтобы узнать о свойстве больше, наведите на него указатель мыши.

Этап «Клетка».

Свойство	Навык на этапе «Существо»	Навык на этапе «Племя»	Навык на этапе «Цивилизация»	Навык на этапе «Космос»
Плотоядность: плотоядные клетки поглощают пищу животного происхождения.	 Свирепый рык	 Ловушки	 Неуязвимость	 Военачальник
Травоядность: травоядные клетки поглощают пищу растительного происхождения.	 Песнь сирен	 Живительная буря	 Восстановление	 Учивость
Всеядность: всеядные клетки поглощают любую доступную пищу.	 Вызов подмоги	 Летающая рыба	 Статическая бомба	 Универсал

Этап «Существо».

Свойство	Навык на этапе «Племя»	Навык на этапе «Цивилизация»	Навык на этапе «Космос»
Агрессивность: агрессивные существа добывают пропитание охотой. Танцы и кокетство — для слабиков!	 Огненные бомбы	 Мегабомба	 Лучший образец
Дружелюбность: дружелюбные существа постоянно стремятся к новым знакомствам. Общение — самая большая радость для них.	 Фейерверк	 Вежливый посланец	 Великолепное представление
Приспособляемость: у этого типа существ есть как друзья, так и враги. Их действия зависят от конкретной ситуации.	 Укротитель	 Бомба безумия	 Дух скорости

Этап «Племя».

Свойство	Навык на этапе «Цивилизация»	Навык на этапе «Космос»
Агрессия: агрессивные племена не терпят конкуренции. Они безжалостно уничтожают врагов и ни с кем не делятся ресурсами.	 Ядерное оружие	 Оруженосец
Дружелюбие: дружелюбные племена считают сплоченность главной ценностью. Они с радостью заключают союзы и делятся ресурсами с соседями.	 Черное облако	 Любезное приветствие
Трудолюбие: трудолюбивые племена действуют по ситуации. Сегодня они ваши союзники, а завтра — злейшие враги. Будьте начеку!	 Пропганда	 Колонизатор

Этап «Цивилизация».

Свойство	Навык на этапе «Космос»
Военное дело: военные цивилизации полагаются на силу оружия. Они готовы задействовать все ресурсы для уничтожения противников.	 Антипиратство
Экономика: экономические цивилизации используют денежные ресурсы для влияния на другие страны. Они охотно заключают союзы, но, как правило, с выгодой для себя..	 Пряноэксперт
Религия: религиозные цивилизации используют силу слова и идеи, чтобы привлечь другие народы на свою сторону.	 Защитник экологии


Этап «Космос».

На этапе «Космос» характерные черты, которые приобрела ваша раса за всю свою историю, лягут в основу ее философии. Эта философия определит стратегию развития, а также инструменты, доступные империи. Эти инструменты можно найти на соответствующей панели космического корабля. Их пиктограммы будут отмечены рамками определенного цвета.

В то же время при желании вы можете изменить стиль игры в любой момент. Если вас заинтересовала философия другого народа, вы можете перенять их взгляды. Для этого нужно выполнять их задания.

Свойство	Навык на этапе «Космос»
Бард: барды — веселые и общительные существа. Галактика для них — как одна большая сцена.	 Задружная песня
Эколог: экологи превыше всего ставят защиту природы. Ради поддержания экологического равновесия они готовы на крайние меры.	 Массовое похищение
Фанатик: фанатики уверены, что их учение — единственно верное во вселенной. А несогласные с этим просто недостойны жить.	 Иступление
Дипломат: дипломаты уверены, что кратчайший путь к миру во всем мире — открытые переговоры. Эти мастера слова способны разрешить любой конфликт, не прибегая к насилию.	 Статический заряд
Ученый: ученые отличаются логическим мышлением и математическим складом ума. Для них галактика — огромный свод формул и уравнений.	 Гравитационная волна
Торговец: торговцев интересует лишь собственная выгода. Поклоняются они только всемогущим спорлингам.	 Вливание капитала
Шаман: шаманы проповедуют единство всех живых существ. Внешний мир для них — отражение внутреннего.	 Обратный билет
Воин: воины не гнушаются прибегнуть к насилию для получения желаемого. «Выживает сильнейший!» — таков их главный принцип.	 Призыв к бою
Странник: странники хотят попробовать в жизни все! Они путешествуют по галактике в поисках невероятных приключений.	Нет особых навыков.
Рыцарь: рыцари — благородные воины, сражающиеся за правое дело, а не ради личной выгоды. Их цель — искоренить все зло в галактике.	 Вызов мини-клона

Параметры

Меню параметров можно открыть как в процессе игры, так и с экрана галактики. Достаточно просто щелкнуть на соответствующей пиктограмме в левом нижнем углу .

ПРИМЕЧАНИЕ: при запуске меню с этапа «Клетка» или из любого Редактора режим лупы и функция блокирования объектов будут недоступны.

Дополнительная информация о параметрах настройки находится в справочнике Spore в игре.


Настройка

В меню настройки вы можете изменить параметры изображения, звука, игрового процесса, съемки и сети, а также просмотреть список создателей игры. Большая часть пунктов меню настройки не нуждается в объяснении. Остальные описаны ниже.

Настройка изображения

Игра Spore автоматически настраивает сбалансированный режим изображения в соответствии с техническими характеристиками вашего компьютера. Но если вы хотите повысить производительность игры или поэкспериментировать с настройкой, воспользуйтесь этим меню.

ПРИМЕЧАНИЕ: изменение размеров экрана может повлиять на производительность и требует перезапуска игры.

 Для восстановления стандартных параметров щелкните на кнопке «Параметры по умолчанию».

Настройка игры и параметры съемки

На панели «Настройка игры и параметры справки» можно включить или отключить отображение советов, подсказок и прокрутки в игре.

Снимки экрана


Вы можете делать снимки экрана в игре Spore и в режиме проверки Редакторов Spore.

В игре можно снимать видеоролики или делать фотоснимки.

Чтобы сделать снимок экрана, нажмите С. Снимок сохраняется в файле формата .PNG в папке **Мои документы** (или **Документы**)\Мои творения\Снимки

Видеоролики

Чтобы начать запись видеоролика, нажмите V. Для остановки записи нажмите V еще раз. Записанный видеоролик будет сохранен в папке **Мои документы** (или **Документы**)\Мои творения\Видеоролики

 Подробную информацию о снимках и видеороликах см. в разделе «Режим проверки» на стр. 25.

Настройка сети

Здесь можно настроить различные параметры сети или выйти из сетевой игры, чтобы войти с использованием другого имени пользователя.

Спрашивать при загрузке игры

При выборе этого параметра при запуске игры *Spore* вы будете получать запрос на вход в сеть.

Вход на веб-сайт YouTube

При выборе этого пункта вы будете автоматически входить на YouTube при входе в *Spore*, и публиковать видеоролики.

Только материалы знакомых

При выборе этого пункта ваша Споропедия будет пополняться только материалами, созданными вашими сетевыми знакомыми.

Дайте волю воображению

Существует два основных способа проявить свою творческую натуру и заполнить вселенную *Spore* уникальными творениями. В Редакторах *Spore* есть все необходимое для создания существ и объектов — от простейших одноклеточных до высокотехнологичных космических кораблей. А соответствующие игровые меню позволят вам возвести поселения, города и колонии вашей мечты!

Редакторы *Spore*

Редакторы *Spore* представляют собой набор инструментов для создания всевозможных объектов — от живых существ до космических кораблей. Во многом Редакторы *Spore* похожи между собой, но есть и отличия. Открыть любой Редактор можно из экрана галактики. В процессе игры вам будут доступны лишь Редакторы, соответствующие этапу.

Как открыть Редактор *Spore* во время игры:

- 🌀 На этапах «Клетка» и «Существо» нужно найти партнера и произвести потомство.
- 🌀 На этапе «Племя» нужно подвести курсор к хижине и открыть меню племени.
- 🌀 На этапе «Цивилизация» нужно подвести курсор к ратуше и открыть меню города.
- 🌀 На этапе «Космос» нужно подвести курсор к ратуше и открыть меню колонии.

Также можно войти в любой Редактор *Spore* из Споропедии. Для этого выберите объект, щелкнув на нем, а затем щелкните на кнопке Редактора.

Ниже приведены общие элементы всех Редакторов *Spore*.

Редакторы Spore

- | | |
|----|---|
| 1 | Категории фрагментов |
| 2 | Параметры |
| 3 | Споропедия (стр. 62) |
| 4 | Доступные средства |
| 5 | Конструктор (стр. 16) |
| 6 | Проверка (если доступно) (стр. 25) |
| 7 | Окрашивание (стр. 18) |
| 8 | Индикатор сложности |
| 9 | Здоровье/Запас прочности и другие характеристики |
| 10 | Управление камерой (изменение масштаба и вращение) |
| 11 | Имя существа/Название объекта |
| 12 | Отмена/Повтор |
| 13 | Публикация творений в Споропедии |
| 14 | Сохранение (только при входе в редактор Spore с экрана галактики) |



- | | |
|----|---|
| 15 | Новое творение (только при входе в редактор Spore с экрана галактики) |
| 16 | Выход без сохранения |
| 17 | Сохранение и выход |

Вы можете рассмотреть свое творение со всех сторон.

Для этого воспользуйтесь командами управления камерой. См. раздел «Камера» на стр. 16.

Управление камерой

Управление камерой осуществляется одинаково во всех режимах Редактора: «Конструктор», «Проверка» и «Окрашивание».

С помощью интерфейса:

- Вращение камеры вокруг творения.
- Изменение масштаба.

С помощью мыши:

Для вращения камеры вокруг творения перемещайте курсор, удерживая нажатой правую кнопку мыши. Для изменения масштаба прокручивайте колесико мыши, удерживая нажатой клавишу **SHIFT**.

С помощью клавиатуры:




Для изменения масштаба пользуйтесь клавишами «+» и «-».
Для вращения камеры вокруг творения пользуйтесь клавишами «<» и «>».

Название творения

У каждого создания должно быть имя!

- Щелкните на пункте «Название творения» в нижней части экрана.
- Введите имя.
- Укажите краткую биографию в поле, расположенном ниже.
- Чтобы другие игроки могли быстро найти ваше творение на веб-сайте www.spore.com или в Споропедии, добавьте несколько меток в соответствующее поле. Каждая метка разделяется запятыми.
- Чтобы закрыть окно, щелкните на кнопке со стрелкой вниз.

Сохранение творения

В любом режиме Редактора («Конструктор», «Окрашивание» или «Проверка») есть возможность сохранения изменений. Если вы вошли в редактор из игры, щелкните на пиктограмме принятия изменений . Либо щелкните на пиктограмме «Сохранить» , чтобы зафиксировать изменения и продолжить работу над творением. Щелкните на пиктограмме «Сохранить и выйти» , чтобы сохранить творение и перейти к Споропедии. Творение будет сохранено.

Любое сохраненное творение можно найти в разделе Споропедии «Мои творения», а также в папке **Мои документы** (или **Документы**) **Мои творения**.

ПРИМЕЧАНИЕ: перед сохранением обязательно добавьте рот и придумайте имя. Без питания существо не выживет.

ПРИМЕЧАНИЕ: название творения должно быть уникальным. Вы не можете дать творению имя, которое уже было использовано другим игроком.

- ☞ Если вы запустили Редактор из экрана галактики, то после сохранения изменений откроется Споропедия. Новый объект появится в разделе «Мои творения».

Конструктор

В режиме конструктора можно добавлять или удалять фрагменты. В ходе игры вы сможете найти новые фрагменты. Они появятся в соответствующей закладке окна фрагментов.

В правом верхнем углу отображаются характеристики творения. Они зависят от выбранных фрагментов. Чтобы посмотреть, какими характеристиками обладает фрагмент, подведите к нему курсор.

ПРИМЕЧАНИЕ: у построек и космических кораблей нет навыков.

- ☞ Чтобы посмотреть стоимость и свойства фрагмента, подведите к нему курсор.

СОВЕТ: навыки творения на одном этапе могут повлиять на ход игры в будущем. Например, если вы выберете травоядность на этапе «Существо», то на следующих этапах хищниками вашим подопечным уже не стать.


- ☞ Чтобы начать создание нового творения, нажмите **CTRL + N**.

Управление камерой

Для вращения камеры пользуйтесь соответствующими кнопками или перемещайте мышь, удерживая нажатой левую кнопку.

Для изменения масштаба используйте кнопки +/- или прокручивайте колесико мыши, удерживая нажатой клавишу **SHIFT**.

Выбор туловища

Чтобы выбрать новое туловище, щелкните на кнопке «Новое творение» . Если вы внесли изменения, то перед выбором нового туловища вам будет предложено их сохранить.

Окно фрагментов

Чтобы выбрать категорию фрагментов (например, рты или глаза), щелкните на соответствующей пиктограмме в левой верхней части окна.

Окно фрагментов	
1	Категории фрагментов
2	Доступный фрагмент
3	Недоступный фрагмент
4	Новый фрагмент

В режиме конструктора окно фрагментов отображается в левой части экрана. Доступные фрагменты изображены полностью, недоступные — лишь в виде контура. Новые фрагменты будут подсвечены. По правому краю отображаются самые лучшие и самые дорогие фрагменты.

Добавление фрагментов

1. Щелкните на нужном фрагменте и, удерживая нажатой левую кнопку мыши, переместите курсор к творению. Стоимость фрагмента будет сразу же вычтена из доступного бюджета.
2. Если вы поместите фрагмент на центральную ось творения, будет добавлен только один экземпляр. Если же вы поместите фрагмент не по центру, то за ту же стоимость будет добавлено два фрагмента.
3. Чтобы закрепить фрагмент, отпустите кнопку мыши.
4. В зависимости от характеристик выбранной детали изменятся навыки и/или запас прочности.
5. После размещения вы сможете изменить размер и форму фрагмента, а также его положение относительно других деталей. См. раздел «Изменение фрагментов» на стр. 18.

Чтобы отменить добавление фрагмента, переместите его обратно в соответствующее окно.

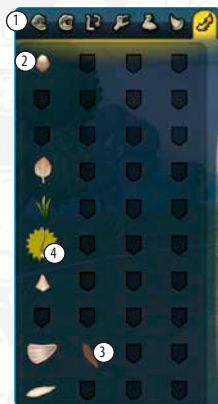
Не забывайте, что каждый добавленный фрагмент усложняет ваше творение, а также стоит определенное количество баллов.

Запас ресурсов

Придумать творение, которое наилучшим образом подойдет для выполнения конкретной задачи, — настоящее искусство. И очень веселое занятие! Чтобы добиться оптимального сочетания навыков и затрат на создание существа, поэкспериментируйте со всеми видами фрагментов.

ПРИМЕЧАНИЕ: на окрашивание баллы не расходуются.

- 🌀 Вы сможете внести изменения в процессе игры с помощью нужного Редактора. Продав ненужные фрагменты, вы сможете вернуть потраченные на них ресурсы.



- ☞ А если допустите ошибку — воспользуйтесь функцией отмены. См. раздел «Отмена/Повтор» на стр. 21. Во всех Редакторах *Spore* есть ограничения по сложности устройства объекта. Если творение станет слишком сложным, вы не сможете добавлять новые фрагменты.



- ☞ В зависимости от этапа для покупки новых фрагментов вам понадобятся баллы ДНК, спорлинги или другие ресурсы. В режиме конструктора количество имеющихся ресурсов отражается в нижней части окна фрагментов.

Удаление фрагментов

1. Щелкните на фрагменте и, удерживая нажатой левую кнопку мыши, переместите курсор из области создания. Кроме того, вы можете просто щелкнуть на фрагменте и нажать клавишу **BACKSPACE** или **DELETE**.
2. После этого фрагмент будет удален. Стоимость удаленного фрагмента возвращается, а также изменяются навыки и/или запас прочности творения.

Изменение фрагментов

После добавления фрагмента вы сможете изменить его размер, форму и положение относительно других деталей. Поэкспериментируйте с различными элементами управления Редактора, чтобы понять, как они работают. Не беспокойтесь! Сделанные изменения всегда можно отменить. См. раздел «Отмена/Повтор» на стр. 21.

- ☞ Чтобы получить доступ к элементам управления, щелкните на фрагменте. Он будет подсвечен синим.
- С помощью регулирующих стрелок можно изменить длину, ширину, высоту и изгиб фрагмента. Для этого щелкните на стрелке и, удерживая нажатой левую кнопку мыши, переместите курсор.
 - Узловые точки указывают, в какую сторону развернут фрагмент. Чтобы изменить направление, щелкните на узловой точке и, удерживая нажатой левую кнопку мыши, переместите курсор.
 - Кольцо вращения позволяет вращать фрагменты. Щелкните на кольце и, удерживая нажатой левую кнопку мыши, переместите курсор.

Изменение размера фрагмента

Чтобы изменить размер фрагмента, щелкните на нем, а затем воспользуйтесь колесиком мыши или клавишами со стрелками вверх или вниз.

Окрашивание

В режиме окрашивания можно изменить окраску как отдельных фрагментов, так и всего творения, используя различные цвета, текстуры и темы. Пришло время сделать жизнь ярче и красочнее!

- ☞ Для перехода в режим окрашивания щелкните на пиктограмме кисти в верхней части экрана. В правой части Редактора появится панель окрашивания.

Есть три способа окрашивания объекта:

1. Выбор готового варианта.
2. Копирование окраски другого творения.
3. Использование режима кисти и выбор текстуры и цвета вручную для каждого из трех слоев: базового, верхнего и дополнительного.

Режим окрашивания

- 1 Полная окраска
- 2 Частичная окраска
- 3 Режим кисти
- 4 Цвета
- 5 Варианты окраски
- 6 Просмотр других вариантов окраски
- 7 Цвет для послойной окраски (только в редакторах построек, транспорта и космических кораблей)
- 8 Готовый вариант послойной окраски (только в редакторах построек, транспорта и космических кораблей)



Полная окраска

Вы можете окрасить творение одним щелчком мыши. Просто выберите один из готовых вариантов окраски в закладке «Полная окраска».

Полная окраска

- 1 Выбранная окраска
- 2 Просмотр других вариантов



Копирование окраски

Вы можете выбрать окраску, совпадающую с внешним видом других творений, представленных в Споропедии.

Копирование окраски другого создания:

1. Щелкните на закладке «Режим кисти».
2. Выберите пункт «Копирование окраски».
3. Выберите творение, окраску которого хотите скопировать. Щелкните на соответствующей пиктограмме.
4. Вернитесь в режим окрашивания. Ваше творение примет выбранный облик.

Окрашивание с помощью слоев

Выберите закладку «Частичная окраска». С помощью нее вы сможете выбрать узор и цвет отдельно для каждого слоя. Рекомендуется сначала выбрать узор.

Частичная окраска

- | | |
|---|---------------------------|
| 1 | Выбор другого слоя |
| 2 | Выбор окраски |
| 3 | Изменение цвета |
| 4 | Просмотр других вариантов |



Окрашивание слоев:

Для окраски творений предусмотрено три слоя: базовый, верхний и дополнительный. Названия слоев отличаются в зависимости от Редактора.

Базовый

Базовый слой определяет общий стиль и основной цвет окраски творения.

Верхний

Верхний слой наносится на основной цвет.

Дополнительный

Дополнительный слой позволяет добавить различные детали.

1. Щелкните на закладке «Частичная окраска».
2. Выберите слой. Начинать лучше с базового слоя.
3. Выберите окраску. Для просмотра других вариантов используйте стрелки. Щелкните на нужном образце, и творение примет выбранный облик.
4. При желании вы можете выбрать другой цвет, не изменяя узора. Для этого щелкните на образце и удерживайте кнопку мыши нажатой. Укажите на нужный оттенок и отпустите кнопку мыши.
5. Повторите предыдущие шаги для двух других слоев (верхнего и дополнительного).

Режим кисти

В режиме кисти вы сможете выбрать окраску для отдельных фрагментов. Данный режим недоступен в Редакторе клеток и существ.

Режим кисти

- | | |
|---|--------------------------------|
| 1 | Выбор цвета |
| 2 | Выбор узора |
| 3 | Изменение цвета |
| 4 | Просмотр других вариантов |
| 5 | Восстановление исходного цвета |



Отмена/Повтор

Любое действие можно отменить или повторить с помощью кнопок «Отмена» и «Повтор», расположенных правом нижнем углу экрана.

- ☞ Чтобы отменить изменение, щелкните на кнопке со стрелкой влево.
- ☞ Чтобы повторить действие, щелкните на кнопке со стрелкой вправо.


Публикация творений

Продемонстрируйте свои творения всему миру! Вы можете отправить материалы знакомым по электронной почте или опубликовать их на веб-сайте **www.spore.com**.

- ☞ Опубликовать творения можно прямо из Редактора (стр. 14).
- ☞ Кроме того, вы сможете показать друзьям снимки и видеоролики с вашими подопечными в главной роли. Более подробную информацию см. в разделе «Создание снимков» на стр. 26.

Публикация на веб-сайте spore.com

Прежде чем опубликовать свое творение, не забудьте указать метки. См. раздел «Название творения» на стр. 15.

- ☞ Также вы можете добавить объект в свою трансляцию. Более подробную информацию см. в разделе «Трансляции» на стр. 65.
1. Щелкните на заголовке «Мои творения» в Споропедии.
 2. Выберите объект, который хотите опубликовать.
 3. Щелкните на соответствующей пиктограмме .
 4. Ваше творение будет опубликовано на веб-сайте **www.spore.com**.

Отправка творений по электронной почте

Творениями можно обмениваться и с помощью электронной почты. Инструкция:

1. Откройте папку **Мои документы** (или **Документы**)\Мои творения.
ПРИМЕЧАНИЕ: созданные объекты будут храниться в этой папке, если при установке выбран путь по умолчанию. Если вы выбрали другую папку, все творения будут сохраняться в ней.
2. Выберите категорию.
3. Найдите нужный файл формата .PNG. Отправьте его по электронной почте.
4. Получателю будет достаточно сохранить файл .PNG на рабочем столе, а затем перенести его пиктограмму в соответствующий Редактор.

ПРИМЕЧАНИЕ: для использования объекта в игре нужно сохранить полученный файл формата .PNG в папке, указанной выше. При следующем запуске игры творение можно будет найти в Споропедии, в закладке «Все».

Редактор клеток

На этапе «Клетка» источниками новых фрагментов служат другие микроорганизмы и обломки метеорита. Найдя новый фрагмент, вы сможете добавить его с помощью Редактора, затратив определенное количество баллов ДНК.

Чтобы открыть Редактор, нужно сперва найти партнера. Для этого щелкните на пиктограмме брачного зова 🗣️. Услышав ваш зов, другая клетка ответит на него. Найдите ее и щелкните на ней. После красивого ритуала ухаживания появится яйцо, и вы сможете перейти в Редактор клеток.

Редактор клеток

- | | |
|----|--|
| 1 | Конструктор (стр. 16). |
| 2 | Окрашивание (стр. 18). |
| 3 | Индикатор сложности |
| 4 | Навыки и уровни |
| 5 | Доступные фрагменты |
| 6 | Параметры |
| 7 | Споропедия |
| 8 | Баллы ДНК |
| 9 | Управление камерой |
| 10 | Имя клетки |
| 11 | Отмена/Повтор |
| 12 | Выход из Редактора
(без сохранения изменений) |
| 13 | Сохранение изменений и выход из Редактора |



С каждым новым фрагментом у клетки появляются новые навыки (или улучшаются уже имеющиеся). Полученные способности можно просмотреть в правом верхнем углу экрана.

🌀 Если фрагмент подсвечен красным, подобное расположение невозможно.

ПРИМЕЧАНИЕ: подробную информацию обо всех категориях фрагментов (рты, глаза, оружие и т.д.) можно просмотреть в справочной системе *Spore*.

Рацион питания

Рацион питания определяется выбранным видом рта и является ключевым фактором в игре. Травоядные существа поглощают только пищу растительного происхождения, плотоядные поглощают животную пищу, а всеядные — и то и другое.

Редактор существ

Редактор существ

- | | |
|----|--|
| 1 | Фрагменты |
| 2 | Конструктор (стр. 16). |
| 3 | Режим проверки (стр. 25). |
| 4 | Окрашивание (стр. 18). |
| 5 | Индикатор сложности |
| 6 | Навыки и уровни |
| 7 | Доступные фрагменты |
| 8 | Недоступные фрагменты |
| 9 | Параметры |
| 10 | Баллы ДНК |
| 11 | Управление камерой (стр. 15). |
| 12 | Имя существа |
| 13 | Отмена/Повтор |
| 14 | Выход из Редактора
(без сохранения изменений) |
| 15 | Сохранение изменений и выход из
Редактора |



ПРИМЕЧАНИЕ: когда существо выйдет из воды, вместо ресничек и жгутиков ему понадобятся полноценные нижние конечности. Обратите внимание, что в Редакторе простейших существ представлены не все элементы, перечисленные выше.

- Если вы перешли к этапу «Существо» с экрана галактики, то сразу же сможете открыть Редактор. Щелкните на кнопке создания в Споропедии.
- Более подробную информацию о Редакторе существ можно просмотреть в справочнике Spore.

Категории фрагментов

Возможно, вам придется изменить расположение туловища, чтобы установить конечности так, как вы считаете нужным. Перемещайте конечности по горизонтали, когда существо расположено в профиль; меняйте их расположение по вертикали, когда создание расположено анфас.

- Чтобы изменить размер сустава, щелкните на нем и покрутите колесико мыши..

Каждый фрагмент позволяет освоить новые навыки или улучшить уже имеющиеся. Чтобы просмотреть сведения о фрагменте, подведите к нему курсор.

Конечности

Возможно, вам придется изменить расположение туловища, чтобы установить конечности так, как вы считаете нужным. Перемещайте конечности по горизонтали, когда существо расположено в профиль; меняйте их расположение по вертикали, когда создание расположено анфас.

☞ Чтобы изменить размер сустава, щелкните на нем и покрутите колесико мыши.

Кисти и стопы

Кисть и стопа уже входят в состав верхней или нижней конечности, но при желании их можно заменить. Стопу или кисть можно присоединить только к конечности.

☞ Чтобы заменить кисть или стопу, щелкните на ней и, удерживая левую кнопку мыши, переместите курсор в сторону от существа. Фрагмент будет удален, а баллы ДНК возвращены. После этого можно добавить другую кисть или стопу.

Позвоночник

Вы можете изменять размер, форму и изгиб позвоночника. Сперва щелкните на туловище. Границы позвоночника будут обозначены специальными указателями.

Удлинение туловища

☞ Чтобы удлинить туловище, щелкните на указателе границы позвоночника и, удерживая левую кнопку мыши, переместите курсор в нужном направлении. Аналогично можно укоротить туловище, перемещая курсор в противоположном направлении.

ПРИМЕЧАНИЕ: если вы слишком сильно укоротите туловище, некоторые фрагменты могут «повиснуть в воздухе». Они будут автоматически удалены и вернуться после того, как вы снова сделаете туловище длиннее.

Изгибы тела

☞ Чтобы изогнуть верхнюю или нижнюю часть туловища, щелкните на указателе границы позвоночника и, удерживая левую кнопку мыши, переместите курсор в сторону от линии позвоночника.

☞ Для придания изгиба позвоночнику щелкните на отдельном позвонке и потяните его в выбранном направлении. Переходите от позвонка к позвонку, внося изменения постепенно.

Изменение размеров

Вы можете изменить размер любой части тела существа. Для этого выберите нужный фрагмент и воспользуйтесь колесиком мыши.

☞ Чтобы изменить размер туловища, подведите курсор к нужному позвонку. Затем покрутите колесико мыши или воспользуйтесь клавишами со стрелками вверх и вниз. Ширина туловища изменится.

Дополнительные функции конструктора

Дополнительные элементы управления

Вы можете воспользоваться дополнительными элементами управления. Для этого выберите нужный фрагмент и нажмите и удерживайте клавишу **TAB**.

Копирование фрагментов

Чтобы скопировать уже присоединенный фрагмент, выберите его и нажмите клавишу **ALT**. Стоимость фрагмента будет вычтена из запаса баллов.

- Если фрагмент находится на центральной оси творения, вы можете переместить его в сторону, чтобы создать дубликат. При таком способе копирования плата не взимается.

Изменение строения конечностей

- Чтобы удалить участок конечности, щелкните на нем, удерживая нажатой клавишу **CTRL**, а затем выберите новую конечность и присоедините на место старой.
- Плечевые и бедренные фрагменты удалять нельзя.


Проверка

Режим проверки

- | | |
|---|-------------------------------|
| 1 | Вход в режим проверки |
| 2 | Просмотр изображений |
| 3 | Создание снимков |
| 4 | Создание портрета с анимацией |
| 5 | Запись видеороликов |
| 6 | Движения |
| 7 | Изменение фона |
| 8 | Детеныши |
| 9 | Управление камерой |



В режиме проверки вы можете посмотреть на существо в действии. Каждое создание умеет танцевать, позировать и выражать различные эмоции — от безудержного веселья до страха и грусти.

- Чтобы перейти в режим проверки, щелкните на пиктограмме с изображением двух лап  в верхней части экрана Редактора.

Перемещение

Щелкните на нужном участке территории режима проверки, и существо отправится туда.

- Щелкните дважды, чтобы существо побежало.
- Чтобы привлечь внимание создания, щелкните на пиктограмме с изображением свистка.

Движения

Щелкните на пиктограмме действий, чтобы открыть панель движений. Затем щелкните на нужной кнопке — и существо начнет танцевать, позировать или выражать различные эмоции.

Фон

Вы можете изменить фон. Для этого щелкните на соответствующей пиктограмме — и фоновое изображение режима проверки изменится.

- Если вы хотите запечатлеть только само существо, выберите черный фон.

Детеныши

Чтобы посмотреть на детенышей существа, щелкните на соответствующей пиктограмме. Детеныши будут повторять движения за взрослой особью. Но не забывайте, что они еще маленькие: не все получится с первого раза! Одновременно может отображаться до трех детенышей.

- Чтобы детеныши исчезли с экрана, щелкните на пиктограмме еще раз.

Снимки

Вы можете делать снимки существа. Щелкните на пиктограмме фотоаппарата, чтобы сделать снимок.

После вспышки снимок будет сохранен в папке **Мои документы** (или **Документы**)\ **Мои творения\Снимки**

Разрешение снимков

Изменить разрешение снимков можно с помощью меню настройки. Просто выберите нужный размер: малый, средний или большой.

Просмотр и хранение снимков

Вы можете просмотреть все сделанные снимки.

Для этого откройте окно просмотра изображений.

- Для перехода к новой странице используйте кнопки со стрелками в нижней части окна.
- Чтобы отправить снимок по электронной почте, щелкните на нем.

В альбоме можно хранить до 99 снимков. Достигнув этого предела, нужно либо сохранить снимки в другой папке, либо удалить их.



Щелкните, чтобы создать архив или удалить все снимки.

- Щелкните на кнопке «Отправить все в архив», чтобы перенести снимки в архивную папку.

Открытки

Вы можете отправить снимок экрана в качестве открытки, не выходя из режима проверки.

Отправка снимка по электронной почте

1. Щелкните на пиктограмме просмотра изображений и выберите нужный снимок.
2. Укажите свой адрес электронной почты и адрес получателя.
3. Напишите сообщение.
4. Щелкните на пиктограмме с изображением конверта.
5. Чтобы удалить изображение после отправки, щелкните на пиктограмме с изображением мусорной корзины .
6. Чтобы сохранить письмо в папке архива, щелкните на пиктограмме с изображением дискеты .

Запись видеороликов

Помимо снимков, в режиме проверки вы также можете создавать видеоролики.

- 🌐 Щелкните, чтобы начать запись. Затем выберите движения, которые хотите запечатлеть. Щелкните еще раз, чтобы остановить запись.
- ⌚ Максимальная продолжительность видеоролика — 2 минуты.

После остановки записи видеоролик будет сохранен в папке **Мои документы** (или **Документы**)\ **Мои творения\Видеоролики**

Размер видеоролика

Изменить разрешение записываемых видеороликов можно с помощью меню настройки.

ПРИМЕЧАНИЕ: чем выше разрешение видеоролика, тем больше размер итогового файла.

Публикация видеоролика на веб-сайте YouTube

Сохранив видеоролик, вы можете сразу же опубликовать его на веб-сайте YouTube®. Щелкните на кнопке «Публикация».

ПРИМЕЧАНИЕ: для публикации необходима регистрация на веб-сайте YouTube; кроме того, вам потребуется войти в сеть с использованием учетной записи *Spore*.

Портреты с анимацией

Хотите запечатлеть существо в движении и использовать полученное изображение как портрет? Нет ничего проще! Вы сможете создать анимированное изображение формата .GIF прямо из режима проверки.

- 🌐 Щелкните, чтобы создать портрет с анимацией.

Портреты с анимацией хранятся в папке **Мои документы** (или **Документы**)\ **Мои творения\Портреты с анимацией**.

Снаряжение

С переходом на этап «Племя» ваши подопечным потребуется снаряжение. Создать его можно в специальном Редакторе снаряжения на этапах «Племя», «Цивилизация» и «Космос».

- ⌚ Чтобы создать снаряжение, зайдите в Редактор снаряжения соответствующего этапа и щелкните на кнопке редактирования под существом, которого следует экипировать.
- ⌚ На этапе «Племя» наведите указатель мыши на хижину, чтобы открыть меню племени.
- ⌚ На этапе «Цивилизация» наведите указатель мыши на ратушу, чтобы открыть меню города.
- ⌚ На этапе «Космос» наведите указатель мыши на ратушу в любой колонии, чтобы открыть меню колонии.

Режим редактора снаряжения

В режиме конструктора можно добавлять и удалять элементы снаряжения вашего существа. Наведите указатель мыши на фрагмент, чтобы узнать, как этот элемент влияет на характеристики существа. Чтобы добавить элемент, щелкните на нем и, удерживая левую кнопку мыши, разместите его на существе. Более подробную информацию см. в разделе «Добавление фрагментов» на стр. 17.

В режиме окрашивания снаряжение можно окрасить полностью или частично.

Запас сложности снаряжения

При добавлении каждого элемента снаряжения увеличивается уровень заполнения индикатора сложности, который отображается в правом верхнем углу. Он указывает общую сложность снаряжения вашего племени. Вы не можете превысить лимит сложности.

Редактор построек

На стадии «Цивилизация» используйте меню города для создания техники и инфраструктуры города, что станет основой для превращения его в мощную империю. Возводите различные постройки, которые будут отражать силу и влияние вашего города, а также создавайте технику, подбирая оптимальное сочетание скорости, силы атаки и запаса прочности.

Кроме построек и техники, в меню города можно создать декоративные объекты, музыку, снаряжение и план города.

Более подробную информацию см. в разделе «Меню города» на стр. 33.



В Редакторе построек можно конструировать новые постройки для вашего города, в том числе ратушу. У каждой постройки свое назначение, но его размер, форма и окраска зависят от вас. Сохранить можно постройку, которая состоит как минимум из трех фрагментов и у которой есть название.

☞ Чтобы открыть Редактор построек, щелкните на ратуше.

Вы можете создавать постройки следующих категорий: ратуша, жилой дом, развлекательный центр, завод, башня. В разделе «Меню города» об этом рассказано подробнее.

Ратуша

В каждом городе есть ратуша. Если ратуша падет под натиском врагов, весь город тоже падет.

Режим конструктора построек

При открытии Редактора построек активируется режим конструктора, в котором вы можете добавлять к постройке новые фрагменты. В левой верхней части экрана отображены пиктограммы, соответствующие следующим типам фрагментов: крыши, корпуса, соединительные элементы, окна, двери, декоративные элементы, функциональные элементы.

ПРИМЕЧАНИЕ: размер построек ограничен по ширине и высоте.

Фрагменты

После добавления фрагмента к постройке его можно изменять с помощью элементов управления, которые можно увидеть, щелкнув на фрагменте. См. раздел «Изменение фрагментов» на стр. 18.

☞ Чтобы удалить фрагмент, выберите его и нажмите клавишу **DELETE** или **BACKSPACE**. Или щелкните на нем и, удерживая левую кнопку мыши, перетащите в сторону от постройки.

Фрагменты можно соединять, располагая их один в другом или друг над другом. Соединение происходит автоматически.

Разметка

Окна и двери надо размещать в определенных местах постройки. После размещения первого окна или двери остальные устанавливаются согласно разметке. Положение окон и дверей можно менять по вашему усмотрению.

Перемещение фрагментов

После размещения фрагмента его можно перемещать.

- ☞ Чтобы переместить фрагмент вертикально, нажмите клавишу **CTRL** и, не отпуская ее, щелкните на фрагменте и переместите его с помощью мыши.
- ☞ Чтобы переместить фрагмент горизонтально, нажмите клавишу **SHIFT** и, не отпуская ее, щелкните на фрагменте и переместите его с помощью мыши.

Дополнительные элементы управления

Разместив фрагмент на постройке, вы можете использовать дополнительные элементы управления.

- ☞ Чтобы использовать дополнительные элементы управления, щелкните на фрагменте и нажмите клавишу **TAB**. У вас будет больше возможностей для размещения фрагмента.

Копирование фрагментов

Вы можете копировать фрагменты, используя клавишу **ALT**. См. раздел «Копирование фрагментов» на стр. 25.

Сложность и запас баллов

Каждый фрагмент стоит определенное количество баллов. С каждым добавленным фрагментом сложность постройки увеличивается. Вы не сможете добавлять новые фрагменты, если у вас недостаточно баллов. Сначала удалите некоторые из ранее добавленных фрагментов.

Следить за сложностью постройки можно по индикатору, который отображается в правом верхнем углу экрана. При добавлении фрагментов сложность увеличивается. Если постройка станет слишком сложной, вы не сможете добавлять новые фрагменты.

Окрашивание построек и техники

В режиме окрашивания используйте различные цвета и стили для отделки ваших построек. Основную информацию об окрашивании см. в разделе «Режим окрашивания» на стр. 18.

В правом верхнем углу экрана отображаются пиктограммы типов окрашивания:

- | | |
|--------------------------|---|
| Полная окраска | Позволяет выбрать для постройки один из готовых вариантов окраски. |
| Частичная окраска | Позволяет выбрать окраску отдельно для каждого слоя. См. раздел «Слои окрашивания» на стр. 20. |
| Режим кисти | Позволяет изменять текстуру и цвет отдельных фрагментов постройки. См. раздел «Режим кисти» на стр. 20. |
- ☞ Если вы допустили ошибку, то щелкните на кнопке «Отмена» в правом нижнем углу экрана.

Через Споропедию вы можете выбрать стили окрашивания, которые вы создали для других творений, и применить их к вашей постройке. Например, вы можете окрасить постройку так же, как созданную ранее единицу техники. См. раздел «Копирование окраски» на стр. 19.

Окрашивание нескольких фрагментов или участков

Каждый фрагмент состоит из нескольких участков. Выбирайте участки для окрашивания с помощью клавиш **CTRL** и **SHIFT**.

SHIFT

Окрашивание всех участков выбранного фрагмента.

CTRL

Окрашивание участков на разных фрагментах. Возможны два варианта использования клавиши **CTRL**:

Чтобы окрасить аналогичные участки на всех фрагментах, нажмите **1**. Затем нажмите и удерживайте клавишу **CTRL** и двигайте указатель мыши над участком фрагмента, который хотите окрасить. Чтобы окрасить аналогичные участки на всех одинаковых фрагментах, нажмите **2**. Затем нажмите и удерживайте клавишу **CTRL** и двигайте указатель мыши над участком фрагмента, который хотите окрасить.

Инструмент «Пипетка»

Инструмент «Пипетка» позволяет применять цвет и текстуру одних фрагментов к другим фрагментам постройки. Используйте следующие команды клавиатуры для наложения цвета и/или текстуры на другой фрагмент:

Только цвет

Нажмите клавишу **3**. Нажмите и удерживайте клавишу **ALT**. Выберите окрашенный фрагмент.

Только текстура

Нажмите клавишу **4**. Нажмите и удерживайте клавишу **ALT**. Выберите окрашенный фрагмент.

Цвет и текстура

Нажмите клавишу **5**. Нажмите и удерживайте клавишу **ALT**. Выберите окрашенный фрагмент.

Редактор техники

В Редакторе техники вы можете строить новую технику, отвечающую вашим глобальным целям. Вы можете создавать наземную, морскую и воздушную технику (см. ниже) на этапе «Цивилизация», а также колониальную технику и космические корабли (см. стр. 31) на этапе «Космос».

ПРИМЕЧАНИЕ: по мере развития космических колоний колониальная техника появляется автоматически. На каждой планете вы можете создать колониальную технику на свой вкус.

Наземная, морская и воздушная техника

☞ Чтобы открыть Редактор техники, щелкните на ратуше.

При переходе на этап «Цивилизация» вы получаете определенный запас баллов на постройку первой единицы техники.

Вы можете создавать экономическую, военную и проповедническую технику следующих типов:

ПРИМЕЧАНИЕ: при переходе на этап «Цивилизация» вы не сможете создавать воздушную технику. При захвате других городов вы получите доступ к другим типам техники.

Наземная

Наземная техника идеально подходит для исследования и захвата источников пряности.

Морская

Морская техника очень полезна во время атак на прибрежные города.

Воздушная

Город, первый создавший воздушную технику, чаще всего добивается полного превосходства над другими. Кто контролирует небо, тот управляет всей планетой.

Характеристики техники

При создании техники добавляемые фрагменты определяют характеристики техники. Характеристики должны быть сбалансированы; например, при добавлении фрагмента, увеличивающего скорость, возможно, снизится сила атаки.

Запас прочности

Запас прочности определяет уровень повреждений, который может выдержать техника.

Сила атаки

Для военной техники сила атаки влияет на урон, наносимый врагам. Для экономической техники от силы атаки зависит количество перевозимой пряности и время проведения торговых сделок.

Скорость

Определяет скорость, с которой техника может передвигаться.

Виды фрагментов

Для каждого типа техники можно выбрать фрагменты перечисленных ниже видов. Чтобы посмотреть свойства фрагмента, наведите на него указатель мыши.

Корпус

Тип корпуса определяется выбранной ходовой частью техники.

Кабина

Тип кабины влияет на запас прочности и/или скорость техники.

Наземная/Морская/ Воздушная

Фрагменты для каждого вида техники.

Культурное/Военное/ Дипломатическое

Оружие для каждой выбранной стратегии.

Дополнительные эффекты

Недорогие, но полезные фрагменты для освещения, вентиляции и др.

Разное

Недорогие фрагменты для оформления техники.

☞ Чтобы посмотреть скрытые фрагменты, щелкните на стрелках, расположенных ниже кнопок с видами фрагментов.

Добавление фрагментов

Как добавить фрагмент к технике:

Добавление фрагментов к технике аналогично добавлению фрагментов к существу (стр. 17). Фрагменты могут соединяться друг с другом. Корпус и кабина автоматически выравниваются по центру единицы техники.

ПРИМЕЧАНИЕ: размер техники ограничен по ширине и высоте.

☞ Чтобы переместить единицу техники целиком, нажмите клавишу **SHIFT** и, удерживая ее, двигайте мышь.

☞ Информацию об удалении фрагментов см. в разделе «Удаление фрагментов» на стр. 17.

☞ Вы можете копировать фрагменты, используя клавишу **ALT**. См. раздел «Копирование фрагментов» на стр. 25.

Космические корабли

Постройка космического корабля сходна с постройкой наземной, морской или воздушной техники.

В окне фрагментов Редактора космических кораблей представлены следующие виды фрагментов: корпуса, кабины, колеса, крылья, паруса, оружие, дополнительные эффекты и разное. Все перечисленные виды фрагментов, за исключением колес, крыльев и парусов, необходимых для космических путешествий, представлены также и в Редакторе техники.

Окрашивание техники

Добавьте немного красок к созданной технике.

Для входа в режим окрашивания щелкните на пиктограмме в виде кисти в верхней части экрана.

Рекомендуется сначала выбрать текстуру, а потом цвет. Окрасить технику можно тремя способами: полная окраска, частичная окраска и окраска в режиме кисти. См. раздел «Окрашивание построек и техники» на стр. 29.

Основную информацию о дополнительных возможностях окрашивания см. в разделе «Режим кисти» на стр. 20.

Меню

Используя Редакторы *Spore*, можно создавать элементы, чтобы населить вашу планету. А соответствующие меню позволяют обустроить племя, город и колонию по вашему усмотрению.

Меню племени

В меню племени вам будут доступны инструменты, благодаря которым вы сможете развивать поселение и приобретать новые навыки.

Меню племени	
1	Мастерские
2	Снаряжение
3	Пища и лечение
4	Общение
5	Сражение
6	Название инструмента
7	Стоимость
8	Описание инструмента
9	Доступные средства (еда)
10	Доступные места для расположения мастерских



В меню племени вы можете возводить мастерские для получения соплеменниками новых навыков. Также вы можете экипировать ваших соплеменников стильным снаряжением.

Инструменты племени

Чтобы просмотреть список доступных инструментов, щелкните на пиктограмме «Мастерские» в левом верхнем углу меню племени. Существует три категории мастерских: пища и лечение, инструменты, сражение.




При переходе на этап «Племя» доступны не все мастерские. Одержав победу над другим племенем или заключив союз с ним, вы сможете воссоздать инструменты соседа, построив соответствующую мастерскую через меню племени.

Чтобы возвести мастерскую, щелкните на ней и, удерживая левую кнопку мыши, перетасщите на свободный участок в поселении. С помощью элементов управления можно выбрать наилучший вариант расположения мастерской.

Мастерские могут быть повреждены при нападении других племен. Чтобы отремонтировать мастерскую, выберите одного из соплеменников, щелкните правой кнопкой мыши на мастерской, и он начнет восстановление.




Пища и лечение

В таких мастерских можно взять инструменты, позволяющие собирать больше пищи и залечивать раны.

-  Остроги позволяют добывать пищу на мелководье.
-  Плодосборники позволяют быстрее собирать фрукты.
-  Лечебные инструменты позволяют соплеменникам быстрее залечивать раны.




Инструменты

Инструменты общения помогают поддерживать хорошие отношения с другими племенами, особенно если вы придерживаетесь одного типа общения. Комбинируя инструменты, можно достичь прекрасных и полезных результатов.

-  Дудочки
-  Трещетки
-  Трубы


Сражение

От инструментов, которые вы можете получить в этой мастерской, зависит исход сражений.

-  Факелы разрушают мастерские и хижины, но малоэффективны против существ.
-  Топоры хорошо подходят для ближнего боя.
-  Копья эффективны в дальнем бою, поражая противника на расстоянии.







Меню города

При переходе на этап «Цивилизация» необходимо построить город, чтобы обеспечить защиту ратуши, и позаботиться о росте населения и его благополучия, что положительно скажется на производительности труда. С помощью меню города можно возводить жилые дома, заводы, развлекательные центры, а также башни для обороны города.

-  Чтобы открыть меню города, наведите указатель мыши на ратушу и щелкните по ней.

План города

От планировки города зависит благополучие и производительность населения, поэтому надо учитывать взаимное влияние различных построек при их размещении. Расположение построек одного вида рядом с постройками другого вида может увеличить производительность, но при этом негативно сказаться на благополучии.

-  При размещении новой постройки создаются линии, которые показывают, насколько выбранное место подходит для этой постройки.
-  Для повышения производительности размещайте заводы рядом с жилыми домами, при этом цвет линий будет синим.
-  При размещении рядом сходных по типу построек цвет линий будет белым (удачное размещение).
-  Для повышения благополучия горожан размещайте развлекательные центры рядом с жилыми домами, при этом цвет линий будет зеленым.
-  Размещение развлекательных центров рядом с заводами делает горожан несчастными, и цвет линий будет красным (неудачное размещение).
-  Вы сами решаете, какому аспекту уделять больше внимания: производительности, росту населения или благополучию горожан.

ПРИМЕЧАНИЕ: благополучие горожан требует постоянного внимания. Несчастливые горожане хуже работают и могут учинить в городе массовые беспорядки. Чем ниже благополучие жителей, тем больше они подвержены религиозному воздействию.

Жилые дома

Можно провести линии от жилых домов к развлекательным центрам и заводам, чтобы повысить производительность и благополучие. Ратуша также считается жилым домом.

Развлекательные центры

Развлекательные центры повышают благополучие горожан. Однако если развлечений будет слишком много, то производительность труда снизится.

Заводы

Возведение заводов увеличивает производительность, но уменьшает благополучие.

Башни

Защищайте города от нападений с помощью башен. Башни автоматически открывают огонь по вражеской технике.

☞ Для обороны города можно использовать технику. См. раздел «Техника» на стр. 52.

Декоративные объекты

Декоративные объекты не влияют на благополучие и производительность горожан.

Спорлинги

Спорлинги являются основной денежной единицей на этапе «Цивилизация». Они тратятся на возведение новых построек и создание техники, поэтому вам нужно обеспечить стабильный приток спорлингов в казну. На спорлинги вы также можете приобрести и улучшить постройки и технику.

☞ В левом верхнем углу меню города отражается ваш запас спорлингов. Наведите на число указатель мыши, чтобы посмотреть, сколько спорлингов поступает в казну каждую минуту.

☞ Зарабатывать спорлинги можно добычей пряности, торговлей и строительством заводов.

Снаряжение

В меню города вы можете создать снаряжение для горожан и привить им чувство стиля. Более подробную информацию см. в разделе «Редактор снаряжения» на стр. 28.

Гимн города

В меню города можно создать гимн, который будет звучать при отображении вашего города на экране. В захваченных вами городах также будет исполняться ваш гимн.

Чтобы создать гимн, нужно определить ритм, музыкальную тему и фоновые звуки. Вы можете настроить громкость отдельно для каждого компонента, чтобы добиться оптимального звучания.

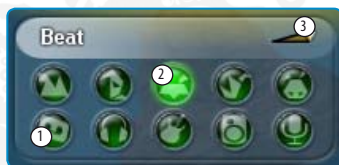
Музыка будет звучать в фоновом режиме, когда вы исследуете планету. При приближении к городам их гимны заглушат фоновую музыку.

☞ Вы сами можете определить порядок расположения элементов управления на экране создания гимна. Подробнее об этом рассказано в справочной системе Spore в игре.

☞ Вы можете загрузить гимны из Споропедии.

Ритм

- 1 Выбрать ритм
- 2 Отключить ритм
- 3 Настроить громкость



Чтобы выбрать ритм, щелкните на панели «Ритм». Чтобы прослушать только ритм, отключите другие компоненты или уменьшите их громкость.

Музыкальная тема

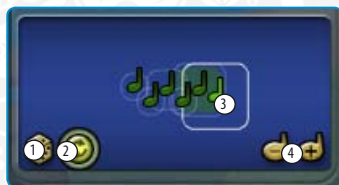
- 1 Выбрать инструмент
- 2 Чтобы отключить музыку, щелкните на выбранном инструменте
- 3 Настроить громкость



Выбрав инструмент, вы можете указать мелодию, которая отображается на экране создания гимна.

Сочинение собственной мелодии

- 1 Случайный выбор мелодии
- 2 Включение/выключение автоматического воспроизведения
- 3 Настройка высоты звуков
- 4 Добавление/удаление звуков из мелодии



Вы можете модифицировать готовую музыкальную тему или создать новую из набросков или случайной мелодии. Получив фрагмент мелодии, вы можете переставлять в нем звуки. При необходимости ноты также можно добавлять и удалять.

- Чтобы изменить длительность ноты, наведите указатель мыши на нее и покрутите колесико мыши или нажмите клавиши со стрелками вверх или вниз.
- Чтобы возобновить воспроизведение мелодии с начала, щелкните на фоновом рисунке на панели создания музыки.

Фоновые звуки

Фоновые звуки слышны в любом месте на планете. Однако если вы приблизитесь к чужому городу, его музыкальная тема перекроет фоновое звучание. Вы можете выбрать до 4 слоев фонового сопровождения.

- Чтобы включить или выключить определенный слой фонового сопровождения, щелкните на нем.

Сохранение и загрузка гимнов

Гимны можно загрузить из Споропедии, а также сохранить там свой.

- Чтобы загрузить мелодию, щелкните на кнопке «Загрузить» в нижней части меню города. В Споропедии выберите понравившуюся мелодию. Эта мелодия будет воспроизводиться в меню города. При желании вы можете ее изменить.
- Чтобы предварительно прослушать выбранный гимн, два раза щелкните на нем в Споропедии.

Сохранение национального гимна:

Чтобы сохранить созданный гимн города и фоновые звуки, щелкните на кнопке «Сохранить». Введите название и описание вашего творения. Ваша музыка будет сохранена во вкладке «Музыка» в закладке «Споропедия».

Публикация музыки

Ваша музыка не публикуется автоматически через Споропедию.

Как опубликовать национальный гимн:

1. Записанная музыка хранится в папке «**Мои документы**» (или «**Документы**»)\«**Мои творения**»\«**Музыка**».
2. Найдите файл в формате .PNG, имя которого совпадает с названием гимна.
3. Отправьте этот файл по электронной почте своим знакомым.
4. Ваши знакомые должны поместить файл в соответствующую папку, а потом запустить игру *Spore*.
5. Теперь ваша музыка доступна в их Споропедии.

Контроль за обстановкой в городе

На протяжении всего этапа очень важно отслеживать обстановку в каждом из ваших городов. Например, города, в которых наблюдается низкий уровень благополучия горожан, более подвержены религиозному воздействию. Кроме того, горожане в таком городе могут взбунтоваться и прекратить работу.

🌀 Посмотреть сведения о ваших городах можно в меню города.

Когда в городе происходит важное событие, то в журнале событий появляется соответствующая запись, которая отображается в левой части экрана. Не забывайте просматривать эти сообщения, чтобы быть в курсе всех событий.

Меню колонии

Планировка колонии сходна с планировкой города на этапе «Цивилизация». Меню колонии работает таким же образом, как и меню города, и позволяет возводить жилые дома, заводы, развлекательные центры и оборонительные сооружения. Однако есть и различие. На этапе «Космос» колонии добывают пряность, которую потом продают за спорлинги. Кроме того, количество построек, которое можно возвести в колонии, зависит от терраиндекса планеты.

Этап «Клетка»

На этапе «Клетка» вы начинаете эволюционное путешествие в виде одной-единственной клетки. Основная цель на данном этапе - выбраться на сушу.

Подробнее о пути развития и завершении этапа см. в справочной системе *Spore* в игре.

🌀 Информацию об управлении на этапе «Клетка» см. на стр. 37.

Как выбраться на сушу:

1. Питайтесь растениями или другими клетками и зарабатывайте баллы ДНК.
2. Собирайте фрагменты, находя их у других клеток или в обломках метеорита
3. Развивайтесь, расходуя баллы ДНК на добавление новых фрагментов в Редакторе клеток.

Экран этапа «Клетка»

- | | |
|----|--------------------|
| 1 | Задания |
| 2 | Изменение масштаба |
| 3 | Параметры |
| 4 | Пауза |
| 5 | Споропедия |
| 6 | Коллекции |
| 7 | Баллы ДНК |
| 8 | Индикатор развития |
| 9 | Брачный зов |
| 10 | Развитие |
| 11 | Индикатор здоровья |
| 12 | Фрагмент |
| 13 | Обломок метеорита |



Ваша клетка отображается в центральной части экрана. Вокруг нее плавают зеленые частицы, которые являются пищей для травоядных клеток; другие клетки, которых надо избегать или же нападать на них, если ваша клетка плотоядная; фрагменты, которые надо собирать, и различные частицы, с которыми лучше не сталкиваться.

Управление клеткой

Ваша крошечная клетка передвигается толчками вперед и назад в потоке воды. Чтобы свободно плавать в глубоких водах, нужна практика. Научитесь подплывать к объектам и удаляться от них. «Прицеливаясь», не забывайте, что и ваша цель также перемещается, и это нужно учитывать.

- Чтобы задать клетке разные направления движения, щелкните мышью на экране, и клетка будет следовать к указанной точке.
- Чтобы задать клетке постоянное направление, поместите указатель мыши в нужную точку, щелкните и удерживайте кнопку.

Команды управления

Команда	Клавиатура/Мышь
Перемещение в любом направлении	Указателем мыши показать направление, затем щелкнуть левой или правой кнопкой и удерживать ее
Перемещение вверх	W/Клавиша со стрелкой вверх
Перемещение вниз	S/Клавиша со стрелкой вниз
Перемещение влево	A/Клавиша со стрелкой влево
Перемещение вправо	D/Клавиша со стрелкой вправо
Изменение масштаба	+/- или колесико мыши

Развитие на этапе «Клетка»

Накапливание баллов ДНК

Питаясь, клетка накапливает баллы ДНК. Чтобы съесть объект, клетка должна подплыть к нему ртом вперед.

ПРИМЕЧАНИЕ: чтобы питаться, у клетки должен быть рот.

Съев пищу, вы зарабатываете определенное количество баллов ДНК, которые отображаются слева от индикатора развития. Потратить баллы ДНК можно в Редакторе клеток, добавляя к клетке новые фрагменты и развивая ее способности.

Добавление фрагментов

Исследуя подводный мир, вы будете обнаруживать новые фрагменты для вашей клетки. Их можно найти в обломках метеорита или у других клеток, рядом с названием которых отображается пиктограмма фрагмента. Собранные фрагменты можно будет использовать при следующем входе в Редактор клеток.

☞ Чтобы подобрать фрагмент в воде, проплывите над ним.

В Редакторе клеток вы сможете добавить фрагменты к клетке. См. раздел «Редактор Spore» на стр. 14.

Заполучив первый фрагмент, вам становится доступна кнопка зова, расположенная над индикатором развития.

📞 Щелкните, чтобы призвать партнера, и войдите в Редактор клеток (стр. 22).

По мере роста клетки ей требуется все больше пищи. Поглощайте больше растительных частиц или, если ваша клетка плотоядная, выбирайте себе в пищу клетки побольше.

Сражение

Если вы придерживаетесь мнения, что лучший способ защиты — это нападение, то можете сделать свою клетку плотоядной, добавив к ней соответствующий рот. Или же можете ограничиться средствами обороны — например, шипами.

☞ Чтобы напасть на клетку, столкнитесь с ней своим фрагментом для атаки, при этом пытаясь не задеть опасные для вас части на другой клетке.

☞ Чтобы защитить свою клетку во время нападения на нее, повернитесь к атакующей клетке своими фрагментами для обороны — например, шипами.

Путь развития

Развитие вашей клетки на этапе «Клетка» отражается на индикаторе развития. Когда индикатор развития достигает вертикальной отметки, клетка переходит на следующий уровень развития. Клетки, которые угрожали вам прежде, теперь кажутся крошечными частицами, но на новом уровне развития обитают еще более крупные и агрессивные клетки.

Завершение этапа «Клетка»

Когда индикатор развития заполнится, клетка будет готова к новой ступени эволюции.

☞ Чтобы перейти на этап «Существо», щелкните на пиктограмме истории развития. В Редакторе существ ранней стадии развития добавьте к вашему творению пару конечностей и других доступных фрагментов, без которых, на ваш взгляд, на суше не обойтись. См. раздел «Редактор существ» на стр. 23.

Этап «Существо»

Земля! Ваше творение вышло из воды на сушу, где и намерено обосноваться! Исследуя окружающий мир на этапе «Существо», ваш подопечный встретится с разными наземными существами — как дружелюбными, так и враждебными. Общайтесь или сражайтесь с ними, развивая соответствующие навыки.

По мере освоения суши накапливайте баллы ДНК, необходимые для развития вашего существа. Цель вашего подопечного — обрести разум, что позволит вам перейти на этап «Племя».

☞ Информацию об управлении на этапе «Существо» см. на стр. 40.

☞ Если ваш подопечный умрет, в гнезде появится новый представитель вида, и вы сможете продолжить игру.

Подробнее о пути развития и завершении этапа см. в справочной системе Spore в игре.

ПРИМЕЧАНИЕ: после завершения этапа «Существо» вы уже не сможете изменить физические параметры своих существ.

Экран этапа «Существо»

1	Задания
2	Мини-карта
3	Параметры
4	Пауза
5	Споропедия
6	Коллекции
7	Баллы ДНК
8	Индикатор развития
9	История развития
10	Навыки общения
11	Особые навыки
12	Навыки сражения
13	Индикаторы здоровья и жизненной энергии
14	Стая



На этапе «Существо» вы управляете одним существом, в то время как другие существа вашего вида управляются автоматически. С помощью мыши перемещайте ваше существо по миру, совершая различные открытия.

Управление существом

Для перемещения вашего подопечного на этапе «Существо» укажите на экране место, где он должен оказаться. Существо переместится в указанную точку и будет ждать следующей команды.

☞ Чтобы существо перемещалось непрерывно, щелкните на точке на экране и удерживайте кнопку мыши. Чтобы изменить направление движения существа, переместите указатель мыши.

Если у существа есть верхние конечности, то оно может подбирать объекты с земли или срывать с деревьев. Чтобы взять объект, щелкните на нем.

☞ Чтобы жизненные силы существа не иссякли, оно должно регулярно питаться. См. раздел «Здоровье и питание».

Для изменения положения камеры щелкните правой кнопкой мыши и, удерживая ее, переместите мышь.

Команды управления

Команда	Клавиатура/Мышь
Перемещение вперед	W/Клавиша со стрелкой вверх
Перемещение назад	S/Клавиша со стрелкой вниз
Поворот налево	A/Клавиша со стрелкой влево
Поворот направо	D/Клавиша со стрелкой вправо
Атака вправо	E
Атака влево	Q
Прыжок и взмах крыльями (если у существа есть такая способность)	SPACEBAR
Включить/отключить маскировку	Z
Включить/отключить бег	SHIFT
К ближайшему существу	F
Навык 1: пение (общение) или укус (нападение)	1
Навык 2: танцы (общение) или удар с разбега (нападение)	2
Навык 3: кокетство (общение) или удар (нападение)	3
Навык 4: позирование (общение) или плевок (нападение)	4
Изменение масштаба	+/- или колесико мыши
Поворот камеры влево/вправо	</>
Вращение/Наклон камеры	Щелкните правой кнопкой мыши и, удерживая ее, двигайте мышь
Найти партнера	BACKSPACE

ПРИМЕЧАНИЕ: на стадии «Существо» у вашего создания больше способов перемещения, чем в воде. Такие полезные навыки перемещения, как маскировка, прыжок или полет, могут ускорить процесс эволюционного развития.

Здоровье и питание

Экран существа

- 1 Индикатор здоровья
- 2 Индикатор жизненной энергии



Ваше существо должно питаться. Перемещаясь по миру, существо тратит жизненную энергию, которую надо восполнять поглощением пищи. В зависимости от типа рта ваше существо (травоядное, всеядное или плотоядное) может питаться растительной и/или животной пищей.

☞ Вы можете изменить тип рта в Редакторе существ. Однако рацион вашего подопечного определяется еще на этапе «Клетка». Если клетка была плотоядной, то и существо будет плотоядным.

Сражаясь с другими существами, ваш подопечный может быть ранен, что негативно скажется на его здоровье. Если ваше существо погибло, в гнезде появится новый представитель вида, и вы сможете продолжить игру.

Развитие существа

Для развития существа необходимо накапливать баллы ДНК, тратить их на новые фрагменты, благодаря которым существо будет улучшать свои навыки.

Подробнее о поиске новых фрагментов и развитии существа см. в справочной системе *Spore* в игре.

Особые навыки

Помимо навыков общения, сражения и перемещения, у вашего существа есть и особые навыки. Они зависят от выбора, сделанного на предыдущих этапах эволюционного развития. Характерные черты, которые приобрело ваше создание на этапе «Клетка», влияют на особые навыки вашего подопечного на этапе «Существо».

Особые навыки отображаются над индикатором развития. После применения особого навыка существу понадобится отдых, чтобы восстановить свои силы.

Более подробно об особых навыках см. стр. 10.

Зарождение разума

Накопив достаточно баллов ДНК и заполнив участок индикатора развития, существо автоматически перейдет на следующий уровень развития интеллекта.

☞ После перехода на следующий уровень развития интеллекта к вашей стае может присоединиться до трех новых существ.

Развитие вида существ

Для развития существа необходимо накапливать баллы ДНК, тратить их на новые фрагменты, благодаря которым существо будет улучшать свои навыки.

Подробнее о поиске новых фрагментов и развитии существа см. в справочной системе *Spore* в игре.

Гнездо

Помимо навыков общения, сражения и перемещения, у вашего существа есть и особые навыки. Они зависят от выбора, сделанного на предыдущих этапах эволюционного развития. Характерные черты, которые приобрело ваше создание на этапе «Клетка», влияют на особые навыки вашего подопечного на этапе «Существо».

☞ Из гнезда также можно войти в Редактор *Spore*, чтобы размножиться, добавить или удалить фрагменты.

ПРИМЕЧАНИЕ: на этапе «Существо» вам не надо защищать свое гнездо.

Размножение

В любое время вы можете найти партнера и произвести потомство. Когда детеныш вылупится из яйца, он будет обладать своими навыками, а вы можете им управлять.

Чтобы размножиться, нажмите BACKSPACE или щелкните на кнопке зова, расположенной над индикатором развития. Следуйте ответному зову партнера, обозначенного пиктограммами сердечек, затем щелкните на кнопке над партнером, чтобы перейти к редактору существ Spore. Изменения, сделанные в редакторе Spore, применяются ко всем существам вида.

ПОДСКАЗКА: партнер всегда ответит на ваш зов из гнезда.

Переселение

В поисках пищи и других ресурсов стая может оставить старое гнездо и отправиться на поиски нового.

- Щелкните на кнопке зова и следуйте в направлении ответного зова вашего партнера. Или же следуйте маршрутом, который указан на карте, или перемещайтесь в направлении пиктограммы с изображением домика.

Отношения с другими видами

Вы можете посмотреть, какие отношения сложились у вас с другими видами, наведя указатель мыши на существо другого вида. Подробнее об отношениях см. в справочной системе Spore в игре.

Взаимодействие с другими существами

Кнопки режимов взаимодействия расположены над индикатором развития в нижней части экрана.



Щелкните на кнопке, чтобы открыть доступные вам навыки общения.



Щелкните на кнопке, чтобы открыть доступные вам навыки сражения.

Чтобы подружиться с другим существом, щелкните на нем, находясь в режиме общения.

Для плодотворного общения с другим существом используйте ваши навыки общения. Отвечайте на действия собеседника своими действиями такого же или более высокого уровня. Например, если существо спело для вас, то вы также должны спеть в ответ эту же мелодию или более сложную.

Успешно заполнив индикатор, вы улучшите отношения с существом. При дружественных или союзнических отношениях можно лечиться в гнезде этого существа.

- Навыки общения можно получить и улучшить в Редакторе существ, добавляя фрагменты.
- Подружиться с вожаками других стай сложнее, но если вам это удастся, то в качестве награды получите новый фрагмент.
- Дружественные вам существа могут присоединиться к вашей стае, если в ней есть свободное место.

ПРИМЕЧАНИЕ: успешное общение возможно только в том случае, если вы обладаете навыками общения такого же или более высокого уровня по сравнению с существом-собеседником. Навыки общения можно изучить, находя в игре фрагменты и добавляя их к существу в Редакторе Spore.

ПРИМЕЧАНИЕ: начать взаимоотношения с существами, на которых вы уже произвели впечатление, нельзя. Вокруг пиктограммы отношений рядом с названием таких существ появляются звездочки.

Сражение

Иногда у вас нет другого выбора, кроме как сразиться с другим существом. Если того требует ваш рацион питания, вам нужно будет охотиться, чтобы добывать пищу. В сражении вы можете использовать один или несколько навыков сражения против другого существа.

Чтобы напасть на существо, выберите навык сражения, используя мышшь или команды клавиатуры: клавиши от **1** до **4**.

- 🌀 Навыки сражения можно получить и улучшить в Редакторе существ, добавляя фрагменты.
- 🌀 Каждый навык сражения имеет пять уровней.

Если вы одержали победу в сражении, то вам достается мясо, которое можно использовать в пищу или в качестве подарка другим существам. Кроме того, вы получите баллы ДНК. Победа в сражении над другим существом приведет к ухудшению отношений со всеми существами этого вида.


ПРЕЖДЕ чем использовать навыки «Плевков» и «Удар с разбега», убедитесь, что ваше существо находится на достаточном расстоянии от противника.

В случае вашей победы другое существо погибает, и вам достается мясо, а также вы зарабатываете баллы ДНК или получаете в награду случайно выбранный новый фрагмент.

- 🌀 Вы можете хватать предметы и бросать их в противника, оглушая его.
- 🌀 Если вам надо покинуть поле боя, то можете повернуться и убежать. Кроме того, вы можете использовать маскировку, чтобы скрыться.
- 🌀 Если ваше существо погибнет, то в ближайшем вашем гнезде появится новый представитель вида, и вы сможете продолжить игру.

Создание стаи

Стая — еще одна ступень на пути к доминированию вашего вида над другими. По мере развития интеллекта вы можете принимать новых существ в вашу стаю. Можно принимать в стаю существ как своего, так и другого вида. Существа из стаи будут во всем подражать вашему существу и помогать в сражениях, поисках пищи и выполнении других задач.

 Принять существо в стаю на свободное место.

- 🌀 Чтобы принять существо в стаю, вы должны находиться на соответствующем уровне развития интеллекта и в стае должно быть свободное место. Пообщайтесь с дружественным существом (своего или другого вида), чтобы принять его в стаю. См. раздел «*Взаимодействие с другими существами*» на стр. 42.
- 🌀 Расширяйте круг знакомств. Чем больше ваша стая, тем охотнее другие существа предпочитают поддерживать с вами дружественные отношения.

Монстры

Огромные существа-одиночки, ставшие героями легенд, бродят по планете. Можно понаблюдать за монстрами с безопасного расстояния.

Этап «Племя»

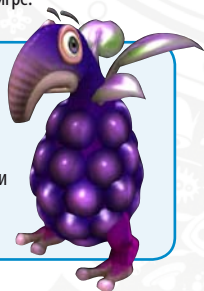
Ваши подопечные обрели разум, научились высекать огонь и объединились в небольшое племя. Но они не одни на планете, и рано или поздно придется взаимодействовать с другими племенами. Основная цель на этапе «Племя» — создать первое цивилизованное общество.

Став разумными, существа могут строить мастерские и получать в них полезные инструменты, которые можно использовать для добычи большего количества пищи или для расширения сфер влияния своего племени.

Помните, что вы еще в царстве дикой природы, поэтому не удивляйтесь встречам с дикими животными. Вы можете охотиться на них или приручать, но некоторые из них могут сами нападать на вас.

Подробнее об истории развития и завершении этапа см. в справочной системе Spore в игре.

В отличие от этапов «Клетка» и «Существо», на этапе «Племя» вы управляете не одним подопечным, а целым племенем! Давайте одному или целой группе представителей племени задания и следите за их выполнением. С помощью камеры вы даже можете посмотреть, что происходит вблизи вашего поселения. Более подробную информацию о выборе и управлении представителями племени см. в разделе «Управление племенем» на стр. 45. Не забывайте использовать полезные советы и обучающие сообщения в игре.



ПРИМЕЧАНИЕ: при переходе на этап «Племя» вы больше не сможете изменять размер и форму тела существ. Теперь изменения будут касаться используемых инструментов и снаряжения соплеменников.

Экран этапа «Племя»

- | | |
|----|--|
| 1 | Мини-карта племени |
| 2 | Параметры |
| 3 | Пауза |
| 4 | Спорopedia |
| 5 | Коллекции |
| 6 | Пища |
| 7 | Индикатор развития |
| 8 | Навыки общения |
| 9 | Особые навыки |
| 10 | Навыки сражения |
| 11 | Индикаторы здоровья и жизненной энергии |
| 12 | Выбор одного или нескольких представителей племени |



Мини-карта племени

- | | |
|---|---|
| 1 | Хижина |
| 2 | Ваше существо |
| 3 | Поселение существ другого вида |
| 4 | Гнездо диких животных |
| 5 | Включение/отключение мини-карты |
| 6 | Изменение положения камеры |
| 7 | Пиктограмма отношений с другим племенем |
| 8 | Источник пищи |
| 9 | Рыбное место |



Щелкните левой кнопкой мыши на мини-карте, чтобы переместить туда обзор, или правой кнопкой – чтобы направить в указанную точку выбранных существ. С помощью мини-карты можно определить, что происходит за пределами поселения. Постройки и представители вашего племени отображаются на карте в виде пиктограмм цвета племени.

☞ Чтобы получить больше информации о другом племени, наведите указатель мыши на хижину этого племени на мини-карте. Однако до тех пор, пока вы не соберете хоть немного пищи и в вашем племени не появится пара детенышей, другие племена не представляют для вас опасности.

🏠 Соседнее племя, взаимоотношения с которым еще не определены.

🌳 Плодовые деревья — источники пищи.

🏠 Гнезда существ, которые со временем могут развиться до племени.

🐟 Рыбное место.

Управление племенем

Выбор представителей племени

На этапе «Племя» можно выбрать одного или нескольких соплеменников и поручить им какое-либо задание. Выбранное существо будет отмечено желтым кольцом.

Для выбора соплеменников используется левая кнопка мыши. Чтобы выбрать представителя племени, щелкните на нем левой кнопкой мыши или выберите его портрет из списка в правой части экрана.

☞ Выбрать группу существ можно следующими способами: нажмите и удерживайте клавишу **CTRL** и щелкните на каждой особи или выберите несколько портретов в списке существ; или, нажав и удерживая левую кнопку мыши, перемещайте курсор так, чтобы существа оказались внутри рамки. Чтобы еще добавить существ в эту группу, нажмите и удерживайте клавишу **CTRL** и щелкните на новых участниках группы.

☞ Можно также щелкнуть на названии племени, чтобы выбрать всех существ сразу.

Исключение существа из группы

Чтобы исключить существо из группы, нажмите и удерживайте клавишу **CTRL** и щелкните на существе или его пиктограмме в списке существ.

☞ Можно также щелкнуть на названии племени или нажать клавишу **ESC**, чтобы отменить выбор всех существ сразу.

Назначение заданий существам

Выбрав существо или группу существ, вы можете направить их в определенный участок местности или дать команду взаимодействовать с другими существами или объектами, щелкнув правой кнопкой мыши соответственно на участке местности, существе или объекте. Например, щелкнув левой кнопкой мыши на представителе племени, а затем правой кнопкой мыши на плодовом дереве, вы поручите ему собирать фрукты. Соплеменник соберет фрукты и принесет их в поселение. Выполнять задание существо будет, пока не соберет все фрукты с дерева или пока вы не дадите ему новое поручение.

Объекты, с которыми можно взаимодействовать, подсвечиваются, если подвести к ним указатель мыши. Или же форма курсора меняется и отображается действие, которое можно предпринять по отношению к этому объекту.

- ☞ Существа будут выполнять указанное действие, пока им что-либо не помешает или пока вы не дадите им нового задания.

Управление камерой

Не выпускайте из вида ваших подопечных.

Для перемещения камеры используйте клавиши со стрелками или меняйте положение указателя мыши, удерживая правую кнопку нажатой. Если в меню настройки игры функция «Прокрутка» включена, то подведите курсор к границе экрана, и камера переместится в указанном направлении.

Для вращения и наклона камеры удерживайте нажатыми обе кнопки мыши и перемещайте курсор по вертикали или горизонтали. Кроме того, вращать камеру можно с помощью клавиш < и >.

Для слежения за представителем племени нажмите пробел, и камера автоматически покажет вам одного из существ. Чтобы переключить камеру на следующее существо, нажмите пробел еще раз.

Для быстрого перехода к любой точке на континенте щелкните на ней на мини-карте.

- ☞ Также вы можете использовать клавиши со стрелками и другие команды клавиатуры для управления камерой.

Поселение

Ваше племенное поселение является колыбелью будущей цивилизации. Вокруг костра строите мастерские, в которых ваши соплеменники получают новые инструменты.

Новые инструменты позволят вашим существам более эффективно добывать пищу, развивать навыки общения и сражения.

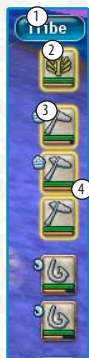
Подробнее о поселении см. в справочной системе Spore в игре.

Оборона поселения

Для успешной защиты поселения вашим подопечным потребуется соответствующее снаряжение. Среди военных мастерских выберите ту, в которой можно взять подходящие инструменты.

Список существ

Список существ	
1	Выберите всех существ в племени
2	Вождь
3	Представители племени
4	Индикаторы здоровья и жизненной энергии



С помощью списка существ можно отслеживать действия каждого представителя племени и выбирать одного или нескольких соплеменников. В правой части экрана расположены портреты всех представителей племени с указанием занятия каждого существа (в виде маленькой пиктограммы в левом верхнем углу портрета), уровня его здоровья и сытости.

- Если у существа есть инструмент, он отображается вместо портрета. Таким образом, вы можете отслеживать баланс между количеством охотников и сборщиков фруктов в племени.

Добыча пищи

Пища — ресурс первой необходимости для всего племени. Поэтому вы должны постоянно пополнять запасы еды.

- В списке существ уровень жизненной энергии существа отображается в виде индикатора оранжевого цвета. Подробнее о сборе фруктов, охоте и приручении других существ см. в справочной системе Spore в игре.

Рыбалка

Ловля рыбы — еще один способ добычи пищи. Омуты с рыбой легко заметить по выпрыгивающей из воды рыбе.

Для ловли рыбы в поселении должны быть остроги.

Лечение

Жизнь представителей племени полна опасностей. Если ваши подопечные получили ранения, то вылечить их можно следующими способами:

Отдых

Отдых — верное средство поправить здоровье. Расположившись в поселении, существа залечат свои раны, хотя и не очень быстро.

Лечебные посохи

Если в поселении возведена специальная мастерская, то вы можете оснастить представителя племени лечебными инструментами и сделать из него лекаря. Добавьте его в группу существ, которых вы отправляете в сражение, и он будет исцелять соплеменников прямо на поле битвы.

Создание племени

Делайте свое племя больше и сильнее, производя на свет потомство и получая новые, лучшие инструменты в меню племени.

Детеныши

По мере того как вы заключаете союзы или покоряете соседние племена, авторитет и возможности вашего племени растут, и вы можете увеличить численность существ. Для этого наведите указатель мыши на хижину и щелкните на кнопке «Добавить детеныша».

Из хижины выкатится яйцо, из которого вылупится детеныш. Племя должно заботиться о детенышах и кормить их из своих запасов еды, пока они не вырастут и не смогут сами о себе заботиться.

Меню племени и Редактор снаряжения

В меню племени вы можете приобретать новые инструменты (см. раздел «Инструменты племени» на стр. 32) для вашего племени, а также снаряжение для представителей племени (см. раздел «Снаряжение» на стр. 27) для развития их навыков.

Оснащение представителей племени

Чтобы существа начали пользоваться инструментами, направьте их к мастерским.

- ☞ Чтобы существо стало использовать инструмент, выделите отдельного представителя племени, а затем щелкните правой кнопкой мыши на мастерской. Существо подойдет к ней и возьмет инструмент.
- ☞ Чтобы посмотреть, какие инструменты использует каждое существо, наведите указатель мыши на портрет представителя племени в списке существ.

Взаимодействие с другими племенами

Взаимоотношения с другими племенами со временем изменяются в зависимости от ситуации. На своем пути к созданию первого цивилизованного общества, вы можете выбрать стратегию доминирования над слабыми племенами, стирая их с лица земли и забирая ресурсы или присоединяя их к своему племени. С более сильными племенами лучше строить дружественные отношения, которые могут привести к заключению союза.

 Общение (связи)

 Нападение

 Дары (дипломатия)

 Набег (кража пищи)

- ☞ Подробнее об общении, дарах, заключении союзов и нападении на другие племена см. в справочной системе Spore в игре.

Набег на другое племя

Надоело собирать еду с утра до ночи, чтобы прокормить свое племя? Тогда отправьтесь к соседу и опустошите его запасы.

1. Выберите представителей племени для набега.
2. Снабдите их имеющимся у вас оружием.
3. Спрячьтесь в безопасном месте рядом с поселением племени, которое вы хотите ограбить. Лучше подождать, пока поселение останется без присмотра.
4. Перейдя в режим сражения, щелкните правой кнопкой мыши на запасах еды в поселении.
5. Нажмите пробел, чтобы проследить за набегом.

Этап «Цивилизация»

Добро пожаловать в цивилизованное общество! В начале этапа вы получаете в свое распоряжение один город, который станет отправной точкой для покорения всей планеты. По мере расширения вашей страны добывайте пряность, захватывайте, обращайтесь в свою веру или перекупайте другие страны, чтобы сделать следующий шаг — в космос.

Другие развитые племена вашего вида также перешли в цивилизованный мир, основав свои города. Распространяя свое военное, религиозное или экономическое влияние по всей планете, вы сможете построить технику и овладеть технологией, которая позволит отправлять ваших подопечных в космические полеты.

Подробнее об истории развития и завершении этапа см. в справочной системе Spore в игре.

Экран этапа «Цивилизация»

- | | |
|----|---|
| 1 | Город |
| 2 | Первая единица техники |
| 3 | Выбор одной или нескольких единиц техники |
| 4 | Мини-карта |
| 5 | Параметры |
| 6 | Пауза |
| 7 | Споропедия |
| 8 | Архив заданий |
| 9 | Спорлинги |
| 10 | Индикатор развития |
| 11 | Особые навыки |
| 12 | Режим обороны |
| 13 | Режим нападения |
| 14 | История развития |






Мини—карта

- | | |
|---|---------------------------------|
| 1 | Управление камерой |
| 2 | Название планеты |
| 3 | Включение/отключение мини-карты |
| 4 | Зона охвата камеры |
| 5 | День/Ночь |
| 6 | Город |
| 7 | Ресурсы |






- Щелкните в любом месте на мини-карте, чтобы переместить туда камеру.
- Для перемещения техники сначала выберите единицу, которую надо переместить, а потом щелкните правой кнопкой мыши на месте назначения.

С помощью мини-карты можно следить за действиями по всей планете. Города и техника других стран отображаются на карте в виде пиктограмм и точек разного цвета:

-  Города отмечены цветом своего владельца.
-  На карте отмечены все источники пряности; если у источника есть владелец, то источник отмечен цветом владельца. См. раздел «Добыча пряности» на стр. 51.
-  Единицы техники отмечены цветом владельца.
- Чтобы посмотреть информацию об объекте, наведите на него указатель мыши. Наведя указатель мыши на город, вы получите информацию о городе и увидите его границы.

В виде пиктограмм на карте отражаются все действия, происходящие в игре:

-  Пиктограмма указывает, что на город, технику или источник пряности ведется атака с использованием военной или проповеднической техники.
-  Города, ведущие торговлю, отмечены пиктограммой с изображением спорлинга; на мини-карте также указываются торговые пути.
-  Город, с которым вы ведете переговоры с помощью экрана переговоров, выделен на мини-карте соответствующей пиктограммой.

Управление цивилизацией

На этапе «Цивилизация» управление единицами техники аналогично управлению на этапе «Племя», но с учетом следующих дополнений:

- Для перехода от одного транспортного средства к другому нажмите клавишу **Spacebar**.
- Для установки камеры в вашем ближайшем городе нажмите клавишу **BACKSPACE**.

Более подробную информацию см. в разделе «Управление племенем» на стр. 45.

Начало этапа

Если вы начали этап с экрана галактики, то сначала следуйте указаниям на экране по настройке игры, а затем переходите к следующим шагам.

1. Выберите ратушу. Можете изменить ее при желании.
2. Выберите первую единицу техники. Можете изменить ее при желании.
3. Ваш город вместе с единицей техники появится на карте игры. Ваше первое задание — с помощью единицы техники найти источник пряности и начать ее добычу.

Эта задача отображается в виде пиктограммы задания в левом верхнем углу экрана.

Исследуйте свой континент. Вы можете обнаружить поселения диких племен и найти там много полезного.

- Открывайте новые города и определяйте, какими будут ваши взаимоотношения.

Более подробную информацию о строительстве города см. в разделе «Меню города» на стр. 33.

Цвет города

Цвет вашего города либо устанавливается автоматически, либо повторяет окраску существ, если вы перешли на этап «Цивилизация» с этапа «Существо», а не с экрана галактики. Этим цветом будут отмечены постройки и техника в ваших городах как на мини-карте, так и на основном экране игры.

- В соседних городах живут представители одного с вами вида. Их цвета отмечены на городских стенах, постройках и технике.
- Захваченные города также отмечаются вашим цветом как часть вашего государства.
- Города, входящие в состав страны, могут иметь разную специализацию. Вы можете сохранить их специализацию или изменить ее на специализацию столицы. От вашего решения зависит дальнейшая стратегия развития страны: разная или одинаковая специализация городов.

Границы города

Границы города отмечены вашим цветом и отделяют ваши владения от остального мира.

ПРИМЕЧАНИЕ: чтобы строить морскую технику, город должен иметь выход к морю. Захватите часть береговой линии!

- Границы источников пряности также отражаются на мини-карте, если на них навести указатель мыши.

ПРИМЕЧАНИЕ: когда вы пересекаете границу чужого города, об этом сообщается его владельцу, и он может предпринять ответные действия в зависимости от взаимоотношений между вами.

Финансы

Чтобы завоевать мир, вам потребуется много спорлингов. На этом этапе игры заработать спорлинги можно разными способами. По мере расширения вашего государства не забывайте защищать источники вашего дохода.

Добыча пряности

Источники пряности, которые являются стабильным источником дохода, разбросаны по всей планете.

Чтобы начать добычу пряности, источник нужно захватить.

Как захватить источник пряности:

1. Выберите единицу техники.
2. Отправьте технику к источнику пряности.
3. На источнике будет построена установка для добычи пряности.
4. Как только начнется добыча, в казну начнут поступать спорлинги.

ПРИМЕЧАНИЕ: защищайте ваши источники пряности. Другие города могут напасть на них, чтобы отобрать. Выберите технику и установите режим обороны. См. раздел «Режимы техники» на стр. 53.

Строительство заводов

Заводы — ценные источники дохода. На заводах работают горожане. Чтобы производительность была высокой, следите за благополучием граждан. Несчастные горожане не будут усердно трудиться.

Торговые соглашения

Вы можете строить торговые отношения с другими городами, что будет выгодно обоим сторонам. Если у вас хорошие взаимоотношения с другим городом, то можете предложить заключить торговое соглашение, отправив в этот город экономическую технику.

- 🌀 Другие города также могут предложить вам торговое сотрудничество. Эти предложения появляются на экране переговоров. После принятия предложения вы сможете отправлять друг к другу экономическую технику по торговому пути, что принесет доход обоим городам. Чем больше вашей экономической техники курсирует по торговым путям, тем больше спорлингов вы зарабатываете.
- 🌀 Если вы поддерживаете торговое сотрудничество с городом на высоком уровне, то вам может предоставляться шанс перекупить его, что принесет новые источники дохода и благотворно скажется на развитии.

Техника

На этапе «Цивилизация» вы исследуете и покоряете мир, создавая и используя самый лучший и самый большой на планете парк техники. В начале этапа вы можете покупать или строить только наземную технику. По мере расширения сферы вашего влияния вы сможете получить доступ к технологиям, позволяющим строить морскую и воздушную технику. А там уже рукой подать до космоса!

- 🌀 Когда вы покупаете или создаете единицу техники, то на нее автоматически устанавливается оружие в соответствии с вашей стратегией: военной, религиозной или экономической.
- 🌀 Добавить новую технику можно с помощью закладки «Техника» в меню города.
- 🌐 Изменить единицу техники в Редакторе техники. Если вы не создавали единицу техники, то должны дать измененному варианту новое название.
- 🏗 Построить единицу техники.
- 📱 Загрузить единицу техники из Споропедии. Если вы играете не в сетевом режиме, то можете использовать технику локальной версии.

ПРИМЕЧАНИЕ: выбрав один раз определенную модель техники, вы сможете впоследствии покупать технику этого вида непосредственно в ратуше, не заходя в меню города.

Лимит техники

В меню техники лимит техники отображается над характеристикой города. Лимит техники представляет собой два числа: количество единиц техники в данный момент и максимальное число единиц техники каждого вида, которое может быть в вашем распоряжении.

- 🌀 Лимит техники зависит от количества захваченных городов и числа домов в городах.

Управление техникой


Чтобы управлять техникой, используйте те же команды, что и при управлении представителями племени на этапе «Племя». См. раздел «Этап «Племя»» на стр. 44.


- 🌀 Чтобы определить для группы техники свой номер, выберите несколько единиц техники, а затем, удерживая клавишу **CTRL**, нажмите любую клавишу на цифровой клавиатуре. Эта цифра будет номером группы. Для перехода от одной группы к другой нажимайте клавишу «Пробел».

Режимы техники

Каждую единицу техники можно перевести в нужный режим.

☞ Чтобы выбрать режим техники, сначала выберите единицу техники, а потом используйте клавишу **TAB** и кнопки в правом нижнем углу экрана:

 Режим обороны идеально подходит для удержания местности. В этом режиме техника отвечает на огонь врага, но не покидает боевой позиции.

 Режим нападения предназначен для атаки вражеских городов и техники.

Содержание техники

На этапе «Цивилизация» вы должны следить за запасом прочности каждой единицы техники, который отображается в виде зеленого участка пиктограммы в списке техники в правой части экрана.

☞ В списке техники представлен весь парк вашей техники. По принципу работы он аналогичен списку существ на этапе «*Племя*» (стр. 47).

Поврежденную технику можно отремонтировать. Разместите технику перед главными воротами города, и ремонт начнется.

Новые виды техники

После покорения других городов вы получаете доступ к их технологиям и можете строить технику новых видов в любом из ваших городов.

Захватывайте города, чтобы получить возможность строить воздушную технику.

Количество техники, которое вы можете построить после захвата города, ограничено, а вид техники зависит от специализации города. Для примера предположим, что вы управляете одним городом с военной специализацией и максимально допустимое число военной техники составляет пять единиц. Если вы захватите еще один город с военной специализацией, то в общей сложности сможете построить десять единиц военной техники. Если следующим будет город с экономической специализацией, ваш лимит техники составит десять единиц военной и пять единиц экономической техники. См. раздел «*Лимит техники*» на стр. 52.

Возврат техники

От морально устаревшей или неэффективной техники можно отказаться в любое время.

☞ Чтобы ликвидировать единицу техники, щелкните на ее пиктограмме в правой части экрана, а затем на пиктограмме **X**; вы также можете воспользоваться клавишей **DELETE**. Половина суммы, затраченной на приобретение техники, будет возвращена.

Взаимоотношения с другими городами

При взаимодействии с другими цивилизациями у вас больше шансов добиться успеха, если вы будете придерживаться стратегии, которая подходит вашему стилю игры: военному, религиозному или экономическому. См. раздел «*Специализация города*» на стр. 54.

☞ Дипломатическое и экономическое взаимодействие между городами происходит через экран переговоров.

Специализация города влияет на взаимоотношения с другими городами. Для распространения своего влияния нужно выбирать соответствующую тактику – военную, религиозную или экономическую.

Подробнее о взаимоотношениях с городами и специализации см. в справочной системе Spore в игре.

Отсталые племена

В начале этапа «Цивилизация» на планете еще встречаются отставшие в своем развитии племена, чьи поселения представляют собой легкую добычу. Если действовать быстро, то в них можно обнаружить много полезного, в том числе и новые технологии.

Супероружие

По мере покорения городов с помощью военной, проповеднической или экономической техники вы получаете доступ к супероружию, вид которого зависит от пути вашего эволюционного развития. Использование супероружия обходится дорого, но урон, наносимый врагам, огромен.

Полученное вами супероружие доступно на панели над индикатором развития.

ПРИМЕЧАНИЕ: если вы начали этап «Цивилизация» с экрана галактики, то использовать супероружие вы сможете только после захвата семи городов.

- ☞ Чтобы узнать больше о супероружии, наведите указатель мыши на его пиктограмму над индикатором истории развития.
- ☞ Для применения супероружия щелкните на соответствующей ему кнопке. Спорлинги за его использования будут взяты из вашей казны. Щелкните на зоне атаки, чтобы привести оружие в действие.

Захват города

После того как вы захватили, обратили в свою веру или перекупили город, он входит в состав вашей страны, и ваши государственные границы расширяются. Теперь вы можете управлять городом, возводить постройки и приобретать технику.

Этап «Космос»

Поехали! Добро пожаловать в космос!

На этапе «Космос» вы будете сами выбирать путь развития вашей расы. Вы можете использовать технологии терраформирования, создавать на планетах пригодные для обитания условия и основывать на них колонии. По мере расширения вашей империи вы встретите представителей других народов, бороздящих просторы галактики. Вы можете как налаживать с ними мирные отношения, так и попытаться уничтожить силой оружия. Можете искать богатства на соседних планетах или отправиться в грандиозное путешествие к таинственному центру галактики.

Будущее вашего народа в ваших руках, а перед вами — безграничный космос.

Подробнее об истории развития и завершении этапа см. в справочной системе Spore в игре.

Планетарный экран

- | | |
|---|---------------------------------------|
| 1 | Космический корабль |
| 2 | Инструменты космического корабля |
| 3 | Планетарная мини-карта |
| 4 | Окно переговоров |
| 5 | Индикаторы запаса прочности и топлива |



На планетарном экране ваш космический корабль летит над поверхностью планеты. Чтобы облететь планету со всех сторон, используйте команды управления полетом. Вы можете исследовать планету, находить интересные объекты и превратить ее в колонию в составе вашей империи.

Планетарная мини-карта

- | | |
|---|---|
| 1 | Город |
| 2 | Космический корабль |
| 3 | Управление камерой |
| 4 | Название планеты |
| 5 | Включение/отключение мини-карты |
| 6 | Переключение между мини-картой и сведениями о терраформировании |



- С помощью мини-карты вы можете быстро попасть в любую точку и определить основные характеристики объектов.
- Чтобы попасть в любое место на карте, щелкните на нем, и ваш космический корабль полетит в место назначения.
- Планетарная мини-карта по своим функциям сходна с мини-картой на этапе «Цивилизация». Когда вы отправляетесь в межпланетный полет, вместо мини-карты в вашем распоряжении будет другой набор инструментов. См. раздел «Космический путеводитель» на стр. 58.

Начало этапа

Продemonстрировав свое летное мастерство, вы будете допущены к полетам на другие планеты.

- Для выхода на орбиту нажимайте клавишу — или крутите колесико мыши, пока масштаб не уменьшится настолько, что вы увидите звезду, вокруг которой вращается ваша планета.
- Чтобы направить космический корабль к другой планете, щелкните на ней. Ваш корабль полетит к указанной планете.
- Чтобы спуститься к поверхности планеты, нажимайте клавишу + или крутите колесико мыши.

Империя

Если вы перешли на этап «Космос» с этапа «Цивилизация», то характерные черты вашей расы определены всем ходом эволюционного развития и действиями на предыдущих этапах. Но теперь, по мере взаимодействия с другими цивилизациями во время своих космических путешествий, вы можете менять направление своего дальнейшего развития. Более подробную информацию см. в разделе «Особые навыки» на стр. 10.

- Если вы начали игру на этапе «Космос» с экрана галактики, то можете выбрать космический корабль, ратушу и расу.

Космические задания

Задания могут поступать как с родной планеты, так и от других цивилизаций, желающих улучшить взаимоотношения между вами. На экране переговоров вы можете согласиться или отказаться выполнить задание.

В случае успешного выполнения задания вас ждет награда в виде спорлингов или новых инструментов, а также улучшенных взаимоотношений с империей, чье задание вы выполнили. В конечном счете, чем больше заданий вы выполните, тем больше знаков отличия получите.

Космический корабль

Космический корабль для вас - это транспортное средство, оружие, дом. Следите за его состоянием, и тогда он умчит вас в самые дальние уголки галактики.



Управление полетом

Управление полетом над планетой

При орбитальном полете вы можете использовать эти простые команды управления, чтобы долететь до места назначения.

- ☞ Для ускорения нажмите и удерживайте правую кнопку мыши.
- ☞ Мышь и левая кнопка мыши используются для применения инструментов.

Команда	Клавиатура
Полет вперед	W/Клавиша со стрелкой вверх
Полет назад	S/Клавиша со стрелкой вниз
Поворот влево	A/Клавиша со стрелкой влево/<
Поворот вправо	D/Клавиша со стрелкой вправо/>
Подняться вверх/вниз на один уровень	HOME/END
Атака вправо	E
Атака влево	Q
Изменение масштаба	+/- или колесико мыши или X + SPACEBAR

- ☞ Вы можете использовать комбинации клавиш для движения с учетом двух направлений.
- ☞ Для изменения положения камеры используйте элементы управления камерой в левом нижнем углу экрана. См. раздел «Управление камерой» на стр. 15.

Управление межзвездным полетом

На экране солнечной системы или межзвездного пространства направляйте ваш корабль, щелкая на планетах звездной системы. Используйте следующие команды для изменения положения камеры:

Команда	Клавиатура
Приближение/удаление	HOME/END
Поднять камеру	W /Клавиша со стрелкой вверх
Опустить камеру	S /Клавиша со стрелкой вниз
Развернуть камеру влево	A /Клавиша со стрелкой влево/<
Развернуть камеру вправо	D /Клавиша со стрелкой вправо/>
Изменение масштаба	+/- или колесико мыши

Звездная карта

По звездной карте перелетайте от одной звездной системы к другой и исследуйте космическое пространство. Вы можете получить информацию об интересующей вас звездной системе, используя космический путеводитель, и затем отправиться к ней.

Звездная карта

1	Звездная система (кольцо вокруг планет)
2	Маршрут до цели задания
3	Планета назначения
4	Ваша родная планета (сигнальный маяк на галактической плоскости)
5	Посещаемая звездная система
6	Пройденный маршрут
7	Фильтры отображения

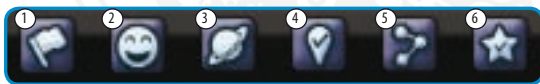


- ☞ Чтобы получить более подробную информацию о звездной системе и ее планетах, наведите указатель мыши на интересующую вас планету.
- ☞ Чтобы переместиться к другой звездной системе, щелкните на ней.
- ☞ Чтобы сфокусировать камеру на вашей родной планете, нажмите клавишу «Spacebar».

ПРИМЕЧАНИЕ: в зависимости от различных ограничений, применяемых к вашему космическому кораблю, вероятно, вы не сможете за один перелет добраться до нужной звезды. В этом случае прокладывайте маршрут через другие звездные системы.

Космический путеводитель

На звездной карте в левом нижнем углу расположены кнопки, с помощью которых можно переключать отображение следующей информации:



Фильтры отображения

- | | |
|---|---|
| 1 | «Моя империя»: звездные системы, в которых у вас основаны колонии. |
| 2 | «Союзники и враги»: звездные системы ваших союзников и врагов.. |
| 3 | «Империи»: известные империи в галактике. |
| 4 | «Задания»: маршруты выполняемых заданий. |
| 5 | «Маршрут путешествия»: информация о пройденном маршруте после вашего последнего посещения родной планеты. |
| 6 | «Посещения»: звездные системы, которые вы посетили. |

- При переходе на орбитальный полет вокруг планеты вместо перечисленных инструментов отображается мини-карта.

Инструменты космического корабля

- | | |
|---|--|
| 1 | Виды инструментов |
| 2 | Применяемый вид инструментов |
| 3 | Доступные инструменты |
| 4 | Включить/отключить отображение инструментов |
| 5 | Горячие клавиши (цифра под инструментом) |
| 6 | Число зарядов (цифра над инструментом, если применимо) |



На панели инструментов космического корабля представлены все необходимые средства для взаимодействия с планетами и другими кораблями. Инструменты распределены по видам. Подробнее о видах инструментов см. в справочной системе Spore в игре. Чтобы узнать больше о каком-либо инструменте, наведите на него указатель мыши.

ПРИМЕЧАНИЕ: во время орбитального или межпланетного полета вам могут быть доступны не все инструменты.

- Чтобы применить доступный инструмент, выберите тип инструмента, щелкните на инструменте, который хотите использовать, а затем на планете.
- Четырем типам инструментов, расположенным ближе к левому краю, назначены команды клавиатуры: клавиши **1-9**. Щелкните на нужном вам виде инструментов, а затем нажмите соответствующую клавишу для выбора инструмента. Для видов инструментов, расположенных в нижней строке, используйте комбинацию клавиш **CTRL + 1-9**.

Запас прочности и топлива

Если ваш космический корабль серьезно поврежден или топливо на исходе, летите на родную планету, в любую из ваших колоний или на планету союзников для ремонта или дозаправки. Путешествие по галактике и использование инструментов требуют больших затрат энергии. Откройте окно связи и поместите свои заказы на ремонт или зарядку.

Если повреждения корабля настолько сильные, что запас прочности снизился до нуля, вы мгновенно оказываетесь в точной копии своего корабля на своей ближайшей колонии. Вот такая необычная технология в вашем распоряжении!

ПРИМЕЧАНИЕ: продолжение полета при низком запасе топлива может привести к преждевременной гибели корабля.

Посещение других планет

Чтобы посетить планету звездной системы, щелкните на ней. Изменяя масштаб, спуститесь к поверхности планеты, чтобы рассмотреть особенности ее рельефа и найти признаки цивилизованной жизни. Подробнее о сканировании планет и грузовом отсеке (в т.ч. о похищении и перевозке объектов) см. в справочной системе *Spoie* в игре.

Экран солнечной системы

- | | |
|---|---|
| 1 | Ваша родная планета — залетайте на нее, чтобы узнать новости, получить новые задания, а также для ремонта или дозаправки. |
| 2 | Солнце |
| 3 | Вы не можете подлетать к газовым гигантам |
| 4 | Планета назначения |
| 5 | Орбитальные кольца |



Пролетая над поверхностью планеты, вы можете использовать инструменты космического корабля для ее изучения, сбора образцов, терраформирования и устранения угроз. См. раздел «Инструменты космического корабля» на стр. 58.

- ☞ Чтобы узнать больше информации о планете, наведите на нее указатель мыши.
- ☞ Чтобы спуститься к поверхности планеты, нажимайте + или крутите колесико мыши.
- ☞ Чтобы покинуть солнечную систему, нажимайте — или крутите колесико мыши.

Колонизация планеты

Чтобы стать доминирующим видом, вам надо построить целую сеть колоний по всей галактике. Колонии выполняют следующие функции:

Получение дохода

Колонии являются ценными источниками пряности. Чем больше у вас пряности, тем больше спорлингов, которые можно потратить на строительство вашей империи.

Ремонт и дозаправка

Вы можете ремонтировать и дозаправлять космический корабль в любой вашей колонии.

Колониальная техника

По мере расширения империи вам становится доступна дополнительная техника. Колониальная техника создается автоматически по мере развития ваших колоний. Чем лучше колонии развиваются, тем больше техники создается.

Подыскивая место для колонии, выбирайте планеты, имеющие стратегическое для вас местонахождение, или планеты с большим запасом пряности. Выбранные планеты должны быть пригодны для обитания и не требовать больших затрат на терраформирование (изменение ландшафта).

Подробнее об основании колонии, терраформировании и пищевых цепочках см. в разделе «Этап «Космос»» в справочной системы Spore в игре.

Космическая связь

На этапе «Космос» вы должны войти в атмосферный слой планеты, чтобы связаться с ее жителями.

Выходя на связь со своей колонией, вы можете отремонтировать или заправить свой космический корабль через окно переговоров, а также купить товары в колонии.

Входящие сообщения

Время от времени вы получаете сообщения из далеких колоний и от союзников. Сообщения приходят по односторонней связи.

Вы можете видеть входящие сообщения во время межзвездных полетов. Обычно о новом сообщении вас извещает специальный журнал событий. Щелкните на журнале событий, чтобы направить свой корабль к звездной системе, откуда пришло сообщение. Прилетев на место, вы увидите над звездой пиктограмму связи с планетой, которая хочет выйти с вами на связь. Щелкните на звезде, чтобы ответить на сообщение.

Отношения с другими империями

Отношения с другими империями - важный элемент для поддержания баланса в галактике. Вы можете укрепить отношения с другими империями, выполняя их задания, преподнося подарки, основывая посольства на их планетах, помогая им справиться с бедствиями или облучая их «Лучом счастья». Так вы сможете улучшить отношения, а заодно и пополнить казну.

Отношения ухудшаются, если вы предпринимаете враждебные действия (вплоть до захвата колонии). Если отношения с обиженной империей были не самыми лучшими, захват территорий ухудшит их. Во время войны ваши владения будут постоянно подвергаться нападениям.

Стили игры

На этапе «Космос» вы можете придерживаться военной (захватчик), экономической (торговец), имперской (колонист) стратегии при взаимодействии с другими империями. Также можете заняться охотой за артефактами (исследователь). Цель же всегда одна – покорение мира.

У империи больше шансов добиться успеха, применяя стратегию, которая соответствует ее специализации. Но иногда использование элементов разных стилей игры приносит лучшие результаты.

Гроксы

Остерегайтесь гроксов. С ними договориться невозможно.

Сражение

Во время ваших приключений вы можете столкнуться с враждебными расами, которым совсем не по душе ваш успешный межгалактический поход. Что ж, значит, быть сражению.

Во время сражения с превосходящими силами противника вы должны скоординировать свои атакующие и оборонительные действия. Следите за уровнем запаса прочности и количеством топлива, а также за имеющимся в распоряжении оружием.

Подробнее о сражении с космическими кораблями и вызове союзников см. в справочной системе Spore в игре.

Военный захват

С капитуляцией каждой колонии в солнечной системе заполняется индикатор захвата всей системы. Вынудите сдать каждую колонию, входящую в систему, и вся звездная система будет ваша!

🌀 Оккупированные планеты представлены на панели захвата системы, расположенной в верхней части экрана.

Когда система обороны признает свою полную капитуляцию, на панели появляется кнопка «Захватить систему». Щелкните на ней, чтобы выйти на связь с противником. Вы можете принять капитуляцию, и тогда в ваше распоряжение переходит вся система, включая оставшиеся колонии на других планетах. Если же вы не настолько добры, то отвергните предложение противника о сдаче и сотрите его с лица планеты своими лазерами.

ПРИМЕЧАНИЕ: иногда колонии не сдаются, а сопротивляются до их полного уничтожения!

Ремонт

Чтобы отремонтировать поврежденный космический корабль, отправляйтесь в колонию на дружественной планете и откройте экран переговоров, чтобы посмотреть возможные варианты ремонта и зарядки.

🌀 Во время исследования вы можете обнаружить большие ремонтные наборы и другие полезные инструменты. Эти инструменты находятся в закладке «Основные инструменты» (стр. 58).

Торговля

Торгуйте с вашими собственными колониями, а также с другими империями.

Заключайте торговые соглашения с дружественными расами, чтобы перевозить пряность между вашими звездными системами. Поддерживая торговое сотрудничество на высоком уровне, вы укрепляете отношения с другой расой.

Подробнее о торговле, торговых соглашениях и выкупах см. в справочной системе Spore в игре.

Артефакты

По галактике разбросаны очень редкие и ценные артефакты. Некоторые задания могут заключаться как раз в поиске определенных артефактов. Иногда вам может повезти найти такой раритет во время исследования очередной планеты. Все такие находки можно продать за очень хорошую цену. Некоторые из них можно разместить в колониях в качестве украшения.

- Некоторые артефакты являются частью коллекции. Если вы найдете всю коллекцию, то можете получить специальный знак отличия и дополнительную денежную компенсацию.

Пряность

Пряность - самый ценный ресурс в галактике, от которого зависит развитие городов и колоний, строительство техники и космических кораблей. Благодаря пряности бедные империи становятся богатыми, из-за пряности развязываются войны. Большинство готово пойти на все, чтобы заполучить ее, и заплатить большие деньги тому, у кого она есть.

Пряность бывает нескольких цветов; одни цвета встречаются реже, чем другие. На каждой планете добывается пряность определенного цвета; у одних звездных систем пряности больше, чем у других.

Для получения пряностей основывайте колонии, заключайте торговые соглашения, покупайте или похищайте их в чужих колониях.

Споропедия

В Споропедии вы можете посмотреть и опубликовать все свои творения, а также посмотреть создания, опубликованные другими игроками в *Spore* со всего мира. Все творения из Споропедии можно использовать в игре.

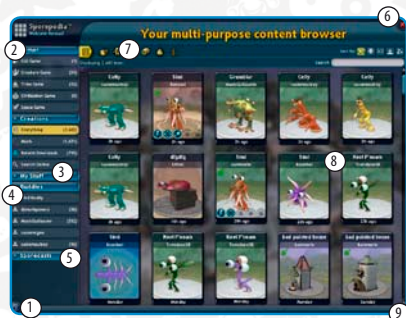
Каждый раз, когда вы создаете новое творение и входите в Интернет, ваше творение автоматически загружается на личную страницу *Spore*.

ПРИМЕЧАНИЕ: если вы не создали учетную запись и не осуществили вход в Споропедию, то вы не сможете пользоваться сетевыми материалами. Вам будут доступны только материалы, которые были установлены вместе с игрой на вашей системе, а также все ваши творения.



Споропедия

- 1 Открыть справочную систему *Spore*
- 2 Творения
(которые отражаются в окне обозревателя)
- 3 Ваши материалы *Spore* и сообщество
- 4 Знакомые
- 5 Трансляции (стр. 65)
- 6 Закрыть Споропедию
- 7 Фильтры
- 8 Окно обозревателя
- 9 Элементы прокрутки для отображения материала за пределами экрана



Чтобы открыть Споропедию, нажмите **В**. Также вы можете щелкнуть на пиктограмме Споропедии в левом нижнем углу экрана галактики или экрана игры.

С помощью расположенной слева навигационной панели вы можете посмотреть все творения в *Spore*, исследовать сообщество *Spore* и войти в Каталог *Spore*, в котором узнать о новых играх *Spore*. См. раздел «Каталог *Spore*» на стр. 65.

Последние новости можно узнать на личной странице *Spore* (стр. 64).

Все творения, предоставляемые вместе с игрой, доступны в трансляции Maxis. Эта трансляция постоянно обновляется. Чтобы посмотреть ее, щелкните на кнопке MAXIS, расположенной под кнопкой «Творения».

Вы можете объединить ваши творения *Spore* в трансляцию, на которую ваши сетевые знакомые могут подписаться.

Вы можете настроить внешний вид личной страницы *Spore*, где можете просматривать и публиковать комментарии к своим творениям, определять и объединять сетевые события и следить за последними новостями из вселенной *Spore*.

Как находить творения в Споропедии

В Споропедии вы можете находить творения с помощью закладки «Творения» или через трансляции, на которые вы подписаны.

Наведите указатель мыши на творение, чтобы узнать о нем больше. Щелкнув на появившейся информационной панели, можно прочитать дополнительные сведения о творении и изменить его.

Моя игра

В закладке «Моя игра» на расположенной слева навигационной панели вы можете посмотреть все творения, с которыми сталкивались на каждом этапе игры.

Фильтрация

В верхней части экрана расположен набор пиктограмм, с помощью которых можно фильтровать отображаемую в Споропедии информацию по виду творения. Чтобы отобразить доступные творения выбранного вида, щелкните на одной из следующих пиктограмм:

Пиктограммы фильтрации

- | | |
|---|-----------|
| 1 | Все |
| 2 | Клетка |
| 3 | Существо |
| 4 | Постройка |
| 5 | Техника |
| 6 | Флора |
| 7 | Музыка |

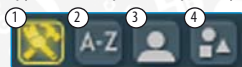


Сортировка

Отображенные творения можно отсортировать с помощью инструментов в правом верхнем углу.

Пиктограммы

- | | |
|---|---|
| 1 | Сортировать по времени публикации. |
| 2 | Сортировать по названию творения. |
| 3 | Сортировать по автору. |
| 4 | Сортировать по типу творения (доступно только при отображении всех творений). |



Следующая пиктограмма позволяет отсортировать по наличию публикации на веб-сайте **www.spore.com** и появляется только при просмотре своих творений:

Поиск

Вы можете использовать панель поиска, если ищете определенный материал. Условие поиска будет проверяться на совпадения с названием творения, автором и метками.

ПРИМЕЧАНИЕ: панель поиска является прямым поиском. Отображаемые результаты мгновенно фильтруются по содержимому панели поиска. Например, если в панели поиска ввести «пора», то «пора» и «поражение» будут возвращены в качестве результата поиска, а «спора» — нет.

Сообщество Spore

Центром связи с сетевым сообществом Spore является ваша личная страница Spore. Чтобы открыть ее, щелкните на кнопке «Личная страница Spore» на расположенной слева навигационной панели. Также вы можете посетить Каталог Spore.

Личная страница Spore

На личной странице Spore вы можете посмотреть вашу сетевую статистику, в том числе общее количество созданных творений и трансляций, и количество трансляций, у которых есть подписчики. Кроме того, вы можете следить за последними новостями сообщества и планировать события на будущее.

Вы можете выбрать или загрузить изображение для использования в качестве вашего портрета. Более подробно см. веб-сайт **www.spore.com**.

Каталог *Spore*

В Каталог *Spore* вы можете приобрести последние материалы для *Spore*, в том числе новые творения и детали.

Чтобы посмотреть материал за пределами экрана, используйте элементы прокрутки.

Достижения

Обзор ваших достижений во время игры *Spore*.

Знакомые

Вы можете найти и связаться с вашими сетевыми знакомыми, чтобы подписаться на их трансляции. Если вы подписались на трансляцию, то творения из этой трансляции, вероятнее всего, вы можете использовать в игре.

Подробнее о поиске знакомых см. в разделе «Публикация» справочной системы *Spore* в игре.

Трансляции

Трансляция — это коллекция творений, предоставленная компанией Maxis, вами или любым другим игроком в *Spore*. Вы можете создавать коллекции, в которых творения объединены по особым визуальным признакам или функциональному назначению или были найдены в процессе игры.

Подписавшись на трансляцию, вы сможете загружать соответствующие материалы в свою игру.

ПРИМЕЧАНИЕ: вы автоматически подписаны на трансляцию Maxis. Эта трансляция содержит все творения и обновления, предоставленные Maxis.

Подробнее о трансляции см. в разделе «Публикации» справочной системы *Spore* в игре..

Решение проблем

Известные проблемы

- Убедитесь, что ваш компьютер соответствует минимальным системным требованиям для данной игры и на нем установлены последние версии драйверов видео- и звуковой карт.
Драйверы для видеокарт NVIDIA можно загрузить с веб-сайта www.nvidia.ru.
Драйверы для видеокарт ATI можно загрузить с веб-сайта www.ati.amd.com/ru.
- При использовании на PC версии игры, **поставляемой на дисках**, попробуйте переустановить программу DirectX с диска с игрой. Обычно она находится в папке DirectX. При наличии доступа в Интернет вы можете загрузить последнюю версию DirectX с веб-сайта www.microsoft.com.

Советы

- Если при использовании на PC версии игры, поставляемой на дисках, меню автозапуска не появляется автоматически, выберите «Мой компьютер», щелкните правой кнопкой мыши на пиктограмме дисковод, в котором находится диск с игрой, и выберите «Автозапуск».
- При недостаточной производительности игры попробуйте понизить значения некоторых параметров звука и изображения в меню настройки игры или уменьшите разрешение экрана.
- Для повышения производительности игры рекомендуется завершить работу фоновых и антивирусных программ (кроме программы EADM, если применимо).

Соединение с Интернетом

Чтобы повысить надежность соединения с Интернетом, перед началом игры завершите работу всех программ файлового обмена, обмена сообщениями и интернет-вещания. Такие программы могут создавать значительную нагрузку на соединение и вызывать задержки сигнала.

Если вы используете корпоративную сеть, обратитесь к ее администратору.

Техническая поддержка

У вас есть проблемы или вопросы, связанные с нашими играми? Мы готовы вам помочь.

В интерактивном справочном файле EA Help содержатся ответы на наиболее часто встречающиеся вопросы и информация о решении проблем, возникающих в процессе работы с программой.

Для доступа к файлу EA Help (когда игра установлена):

В Windows Vista выберите **Start > Games**, щелкните правой кнопкой мыши на пиктограмме игры и выберите в выпадающем меню соответствующий пункт.

В более ранних версиях Windows щелкните на ссылке **Technical Support** в папке игры, расположенной в меню «Пуск» > «Программы» («Все программы» для Windows XP).

Для доступа к файлу EA Help (когда игра не установлена):

1. Поместите диск с игрой в DVD-дисковод.
2. Дважды щелкните на пиктограмме «Мой компьютер» на Рабочем столе (в Windows XP щелкните на кнопке «Пуск» и выберите пиктограмму «Мой компьютер»).
3. Щелкните правой кнопкой мыши на пиктограмме DVD-дисковода, в котором находится диск с игрой, и выберите OPEN.
4. Откройте файл **Support > European Help Files> Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Если информация, приведенная в файле EA Help, не помогла вам решить проблему, вы можете также обратиться к специалистам нашей службы технической поддержки.

Служба технической поддержки EA в Интернете

При наличии доступа в Интернет посетите веб-сайт Службы технической поддержки EA по адресу:

<http://www.electronicarts.ru/SupportCenter/>

Здесь вы найдете много полезных сведений о DirectX, контроллерах, модемах и сетях, а также об обслуживании и производительности систем. На нашем веб-сайте содержится наиболее полная и постоянно обновляющаяся информация о наиболее распространенных проблемах с разными играми и ответы на наиболее часто встречающиеся вопросы (FAQ). Именно этой базой данных пользуются наши специалисты, помогая вам решить проблемы с игрой. Веб-сайт технической поддержки обновляется ежедневно.

Контактная информация Центра поддержки

Вы можете обратиться в русскоязычную службу технической поддержки по телефону, набрав номер **+7 (495) 642 73 97**, а также вы можете написать на электронный адрес службы: **support_russia@ea.com**. Служба работает с понедельника по пятницу, с 11:00 до 19:00 по московскому времени.

ПРИМЕЧАНИЕ: служба технической поддержки не дает советов и подсказок по прохождению игры.

Прежде чем обратиться в службу поддержки, воспользуйтесь утилитой DirectX и получите отчет о конфигурации вашего компьютера:

Щелкните на кнопке «Пуск», выберите «Выполнить...», введите dxdiag и щелкните на кнопке OK. Чтобы сохранить копию отчета для последующего просмотра и распечатки, выберите SAVE ALL INFORMATION...

Гарантия

ПРИМЕЧАНИЕ: гарантия применима только к продуктам, приобретенным в магазинах розничной торговли. К продуктам, приобретенным через Интернет при помощи программы EA Store или иных программ, гарантия не применима.

Ограниченная гарантия

Electronic Arts гарантирует вам, что оригинальный носитель, на котором записан данный программный продукт, не имеет материальных и технологических дефектов. Срок гарантии — 12 месяцев со дня покупки. В течение этого срока дефектный носитель подлежит замене в том случае, если он будет возвращен Electronic Arts по адресу: Electronic Arts Customer Warranty, PO Box 181, Chertsey, KT16 0YL, United Kingdom, с приложением документа, подтверждающего покупку, описания дефектов и вашего обратного адреса.

Эта гарантия является дополнением к вашим правам, установленным законом РФ «О защите прав потребителей», и ни в коей мере не затрагивает их. Эта гарантия не распространяется на сам программный продукт, предоставляемый «как таковой», а также на носитель, дефекты которого обусловлены небрежным обращением или чрезмерно интенсивным использованием.

Иллюстрация на упаковке: Cinco Design

© 2008 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA, а также названия Maxis и SPÖRE являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. RenderWare является товарным знаком или зарегистрированным товарным знаком Criterions Software Ltd. Компоненты программного обеспечения являются объектом авторских прав 1998-2008 компании Criterion Software Ltd. и ее лицензиаров. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

Продукт содержит программное обеспечение, разработанное OpenSSL Project для использования в программе OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>). Также продукт содержит программное обеспечение, созданное Эриком Янгом (Eric Young, ey@cryptsoft.com). Юридическая информация находится в файле лицензии SPÖRE OpenSSL.

В данной игре используется технология Cider™ производства TransGaming Inc. Cider © 2000-2007 TransGaming Inc.

Компоненты Cider C/C++ (msvcrt.dll, msvcrt71.dll, msvcrt71.dll) содержат компоненты Visual C++ 6.0 и Dinkum Compleat C/C++ Libraries.

Компоненты Visual C++ 6.0 © 1999 Microsoft Corp. Компоненты Dinkumware © 1989-2006 P.J. Plauger и Dinkumware Ltd.

Компоненты Cider MFC & ATL (MFC42.dll, MFC71.dll) содержат компоненты Visual C++ 6.0 MFC & ATL. Компоненты Visual C++ 6.0 MFC & ATL © 1992-1999 Microsoft Corp.

Технология Cider включает в себя libpng © 1995-2004 авторам проекта libpng (полный список см. на веб-сайте по адресу:

<http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt>).

В данном программном обеспечении использованы элементы работ Independent JPEG Group. Технология Cider включает в себя libjpeg

© 1991-1998, Thomas G. Lane.

В технологии Cider используется набор инструментов NVIDIA Cg Toolkit © 2002-2006, NVIDIA Corporation.

Технология Cider содержит dmalloc © 2001-2006 Wolfram Gloger.

Технология Cider содержит The Better String Library (bstring) © 2002-2006 Paul Hsieh.

iniParser Portions © 2000 Nicolas Devillard.

Компонент Cider libquartz.dylib содержит элементы ffmpeg © 2000-2006 Fabrice Bellard и др.

Компоненты технологии Cider © 2002-2006 авторам проекта ReWind (полный список см. на веб-сайте по адресу:

<http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind>).

Компоненты технологии Cider © 1993-2006 авторам проекта Wine (полный список см. на веб-сайте по адресу: <http://source.winehq.org/source/AUTHORS>).

Технология Cider и связанные с ней компоненты распространяются на условиях Лицензии к технологии Cider и прочих лицензий, включая GNU LGPL.

Более подробно юридическая информация изложена в файле Лицензионного соглашения с конечным пользователем на диске с игрой. Исходный код лицензированных на условиях LGPL компонентов для CVS-доступа находится на веб-сайте по адресу: <http://transgaming.org/cvs/>