

SPORE™



Epilepsivarning

Läs igenom det här stycket innan du börjar spela eller låter dina barn göra det.

Vissa personer kan råka ut för epilepsiliknande anfall eller sänkt medvetandenivå när de utsätts för vissa typer av blinkande ljus eller ljusmönster. Dessa personer kan drabbas av epilepsiliknande anfall när de ser på TV-bilder eller spelar vissa datorspel. Detta kan inträffa även om personen ifråga inte lider av epilepsi, eller tidigare haft den typen av problem. Om du själv eller någon i din familj har drabbats av epilepsiliknande symtom (kramper eller medvetslöshet) vid exponering för blinkande ljus bör du kontakta en läkare innan du börjar spela.

Vi rekommenderar att föräldrar bör hålla barn som spelar datorspel under uppsikt. Om du eller ditt barn upplever ett epilepsiliknande symtom (yrsel, synrubbingar, ögon- eller muskelryckningar, sänkt medvetandegrad, desorientering, ofrivilliga muskelrörelser eller muskelsammandragningar) när du spelar ett datorspel, bör du OMEDELBART sluta spela och uppsöka läkare.

Försiktighetsåtgärder vid användning

- ☞ Sitt inte för nära din bildskärm. Håll dig på så långt avstånd från skärmen som sladdens längd tillåter.
- ☞ Spela helst spelet på en dator med liten skärm.
- ☞ Undvik att spela om du är trött eller har sovit dåligt.
- ☞ Se till att rummet där du spelar är väl upplyst.
- ☞ Vila under minst 10 till 15 minuter per timme då du spelar ett spel.

installera spelet

OBS! Mer information om systemkrav finns på www.spore.com/systemrequirements.html.

OBS! Om du tidigare har installerat det fristående *Spore™ Creature Creator* måste du först avinstallera det innan du installerar fullversionen av *Spore™*. Alla dina skapelser finns i mappen **Mina dokument** (eller **Dokument** för Windows Vista™)\ **Mina Sporeskapelser\Varelser**.

Installera spelet på en Windows-dator (från en skiva):

Sätt i skivan i CD-läsaren och följ instruktionerna på skärmen.

När spelet har installerats kan du starta det via START-menyn.

Spel på Windows Vista™ finns under **Start > Spel**. På tidigare Windows-versioner finns spel under **Start > Program** (eller **Alla program**).

Installera spelet på en Windows-dator (från EA Store):

OBS! Om du vill ha mer information om hur du kan köpa spel online från EA kan du gå till www.eastore.ea.com och klicka på MER OM DIREKTA NEDLADDNINGAR

När du har hämtat spelet med EA Download Manager klickar du på installationsikonen som visas och följer instruktionerna på skärmen.

Starta spelet (när du har installerat det) direkt från EA Download Manager.

OBS! Om du redan har köpt ett spel och vill installera det på en annan dator, börjar du med att hämta och installera EA Download Manager på den datorn. Starta sedan programmet och logga in med ditt EA-konto. Välj spelet i listan som visas och klicka på startknappen för att hämta spelet.

Korrigerar *Spore* (patch)

PC-spelare kan ibland korrigerar (patcha), eller uppdatera, spelet för att fixa buggar, förbättra spelupplevelsen o.s.v. Om du vill få automatiska påminnelser om korrigeringsfiler som blir tillgängliga för ditt spel måste du först installera EADM (EA Download Manager). Detta kan du göra vid installationen av *Spore*, eller när som helst genom att hämta och installera EADM från www.eastore.ea.com.

EADM kräver online-registrering, vilket du kan göra i spelet.

starta spelet

Vi rekommenderar att du registrerar ditt spel när du startar *Spore*. Efter registreringen kan du dela ut *Spore*-material som du skapar, få tillgång till material som skapats av andra spelare och få uppdateringar om korrigeringsfiler, nytt material och mycket annat.

INTERNET-ANSLUTNING, ONLINE-AUTENTISERING OCH SLUTANVÄNDARAVTAL KRÄVS FÖR SPEL. FÖR ATT KOMMA ÅT ONLINEFUNKTIONERNA MÅSTE DU REGISTRERA SPELET ONLINE MED DET BIFOGADE SERIENUMRET. BARA EN REGISTRERING ÄR MÖJLIG PER SPEL.

EA:s VILLKOR OCH FUNKTIONSUPPDATERINGAR FINNS PÅ WWW.EA.COM. DU MÅSTE VARA MINST 13 ÅR FÖR ATT REGISTRERA DIG ONLINE.

EA KAN STÄNGA AV ONLINEFUNKTIONERNA 30 DAGAR EFTER ATT DETTA MEDDELATS PÅ WWW.EA.COM.

Så här startar du *Spore* (med skivan i läsaren):

1. Stäng alla öppna program och bakgrundsuppgifter (se *Prestandatips* på sid. 65 för mer information).

2. **PC:** Spel på Windows Vista™ finns under Start > Spel. På tidigare Windows-versioner finns spel under Start > Program (eller Alla program).

OBS! I Windows Vista klassiska vy för Start-menyn finns spel på menyn Start > Program > Spel > Spelutforskaren.

3. På registreringsskärmen kan du logga in på ditt befintliga ea.com-konto eller skapa ett nytt, och sedan ange ett *Spore*-användarnamn (som du väljer själv).

OBS! Du måste skapa ett inloggningsnamn och lösenord för att få tillgång till pollinerat online-material.

4. Galaxskärmen visas (se sid. 6). Klicka på en planet för att starta ett nytt spel. (Du kan också välja SKAPA för att komma till *Spore*-skaparna).

5. Välj startstjärna (och med den en motsvarande hemplanet).

6. Första gången du inleder din resa börjar du i Cellfasen. I efterföljande nya spel kan du börja på vilket stadium du vill, upp till det senaste stadiet du har spelat i något annat sparat spel.

1 Cell

2 Varelse

3 Stam

4 Civilisation

5 Rymd

7. Ange namnet på din planet, välj svårighetsgrad i listrutan och klicka på högerpilen. Mer information finns i *Din evolutionsresa* på sid. 7.

8. När introduktionen spelats upp kan du börja spela.



innehåll

2	INSTALLERA SPELET
3	STARTA SPELET
4	INNEHÅLL
6	GRUNDLÄGGANDE KONTROLLER
6	VÄLKOMMEN TILL SPORE™
13	INSTÄLLNINGAR
14	SLÄPP LÖS DIN KREATIVITET
14	SKAPARNA I SPORE
32	PLANERARE
36	CELLFASEN
39	VARELSEFASEN
44	STAMFASEN
49	CIVILISATIONSFASEN
54	RYMDFASEN
62	SPOREPEDIN
65	PRESTANDATIPS
66	KUNDTJÄNST
67	GARANTIER

Håll dig informerad och registrera dig hos EA!

Skapa ett EA-medlemskonto och registrera spelet för gratis fusk-koder och speltips från EA. Det går snabbt och enkelt att skapa ett EA-medlemskonto och registrera spelet!

Besök vår webbplats på www.gamereg.ea.com och registrera dig idag!

OBS! Om du registrerar det här spelet på ditt EA-medlemskonto sparas en kopia av ditt serienummer för spelet i din "Mitt konto"-information så att du kan hitta det i framtiden.

www.spore.com

SPÖRE™



grundläggande kontroller

Handling	Kontroll
Förflyttning framåt/bakåt/vänster/höger	W/S/A/D eller piltangenterna
Pausa	P
Hoppa över filmklipp/Öppna Inställningsmenyn	ESC
Ta skärmfoto	C
Slå på/av filminspelning	V
Visa/dölj SPORE-guiden	H
Visa/dölj Historien	T
Visa/dölj Sporepedin	B
Öppna Min samling (Cellfasen) / Öppna uppdragsloggen (Stamfasen t o m Rymdfasen)	L
Spara spel	CTRL + S

OBS! För en fullständig lista över snabbtangenter, besök www.spore.com.

välkommen till Spore™

Spore är ditt eget personliga universum. I detta universum kan du skapa och utveckla liv, bilda stammar, bygga civilisationer och till och med skulptera hela världar.

Spores universum består av fem faser som motsvarar faser i evolutionen: Cell, Varelse, Stam, Civilisation och Rymden. Varje fas bjuder på olika utmaningar och mål.

Du börjar livet som en mikroskopisk cell och genomgår sen de andra faserna på din färd mot att bli en galaktisk gud. När du går vidare till en ny fas i ett sparat spel, låser du upp den fasen i senare spel.

I *Spore* har du även tillgång till en mängd skaparverktyg. Du kan få tillgång till verktygen via SKAPA-knappen på Galaxskärmen och sen skapa alla delar av ditt universum: varelser, fordon, byggnader och till och med rymdskepp. När du sparar din skapelse lagras den i Sporepedin och finns tillgänglig när du spelar någon av spelfaserna.

Galaxskärmen

- 1 Starta ett nytt spel
- 2 Öppna Skaparna i Spore
- 3 Dela dina skapelser
- 4 Ladda ett sparat spel
- 5 Visa alternativ
- 6 Öppna Sporepedin
- 7 Logga in eller logga ut



Från Galaxskärmen kan du starta ett nytt spel eller hoppa in i någon av Skaparna i *Spore*. I dem kan du skapa det innehåll som kommer att fylla planeters ekosystem, civilisationer et c.

🌀 För att gå direkt till Skaparna i *Spore*, klicka på SKAPA. Välj den Skapare du vill starta. För mer information, se *Skaparna i Spore* på s. 14.

Din evolutionsresa

Du inleder livets stora äventyr genom att lifta med en meteor ner till din nyss namngivna planet. Lyckligtvis är förhållandena på planeten perfekta för en explosion av liv i ursoppan. Oturligt nog för dig betyder den explosionen att det är gott om konkurrenter om vem som ska härska i vattnet.

Och striden på kniven tar inte slut när evolutionen för dig upp på land! Genom alla fem faserna i *Spore* gäller den starkes överlevnad när du försöker anpassa din art för att hålla dig ett steg, ett verktyg, ett vapen före de andra. Du bestämmer om din varelse ska vara snäll eller bråkig under sin evolution. Kommer din enkla amöba att utvecklas till galaxens härskare?

🌀 För mer information om att börja i Cellfasen och avancera genom de andra faserna, se *Starta spelet* på s. 3.

OBS! När du har klarat av en fas i ditt spel kan du starta nya spel i den fasen.

Spara

Du kan bara spara spelet när du faktiskt spelar Varelsefasen, Stamfasen, Civilisationsfasen eller Rymdfasen.

- ☞ För att spara ditt spel medan du spelar, klicka på Alternativ-knappen.

OBS! När du spelar Rymdfasen kan du bara spara ditt spel när du är i stjärnsystem-vyn eller den interstellära vyn. När du är i planet-vyn kan du inte spara.

Ladda

Du kan ladda spel via Galaxskärmen.

- ☞ För att ladda ett sparat spel, klicka på den blå planeten (din hemplanet) på Galaxskärmen. Spelet laddas.

Följa framsteg

Varje fas ger dig ett antal mål eller uppdrag som hjälper dig att klara av fasen om du klarar av dem. Under en fas kan du hålla koll på dina framsteg mot enskilda mål för att klara av fasen.

Framstegsfältet

- | | |
|---|---------------------------------------|
| 1 | Framsteg hittills |
| 2 | Milstolpe |
| 3 | Fyll Framstegsfältet för att avancera |



Längst ner på skärmen kan du följa dina framsteg i varje fas i Framstegsfältet. När du hittar föremål eller når milstolpar under fasen, fylls framstegsfältet. När fältet är helt fullt kan du välja att avancera till nästa fas.

- ☞ I varje fas fylls framstegsfältet genom att lyckas med olika uppgifter, som att besegra en stam eller bli vän med en art.

Minimålkort

I övre vänstra hörnet av spelskärmen finns Minimålkorten. De innehåller data om hur långt du kommit mot olika mål.

- ☞ För att öppna Uppdragsloggen med alla dina mål, tryck på **L** eller klicka på Min samling-knappen, klicka sen på fliken Uppdragsloggen.

Min samling

I Min samling-fönstret visas diverse information som beror på vilken fas du spelar.

- ☞ I Cellfasen visar det alla delar du har samlat på dig.
- ☞ I Varelsefasen visar det dina uppdrag samt alla delar du har samlat in.
- ☞ I Stamfasen visar det dina uppdrag plus alla verktyg och accessoarer du samlat på dig.
- ☞ I Civilisationsfasen visar det bara dina uppdrag.
- ☞ I Rymdfasen visar det uppdrag, utmärkelser, sällsyntheter och verktyg.

OBS! Vissa flikar kanske inte är tillgängliga i den spelfas du spelar.

🌀 För att stänga Min samling-fönstret, klicka på X:et uppe till höger.

Uppdragsloggen

I Uppdragsloggen finns detaljerad information om alla mål och uppdrag som är aktiva. Du kan också läsa din ärofulla historia av uppdrag och erövringar.

🌀 För att radera ett uppdrag i Rymdfasen, markera det i listan och klicka på papperskorgen 🗑️.

Utmärkelser

Under fliken Utmärkelser kan du se alla utmärkelser du har fått för varje grad du har gjort dig förtjänt av.

🌀 För att se listan över utmärkelser, klicka på graden. Peka sen på utmärkelsen för att läsa om det

Sällsyntheter

Under fliken Sällsyntheter kan du se alla sällsynta föremål du har hittat under dina äventyr.

Verktyg

Under fliken Verktyg kan du se alla verktyg du har samlat under spelets olika faser och deras egenskaper. Markera ett verktyg för att få mer information om det.

Historia

När du spelar dig igenom Spores faser nedtecknas din personliga generationshistoria. Klicka på tidslinje-ikonen 📅 bredvid Framstegsfältet för att se dina evolutionsval och tidigare handlingar.

Historia-skärmen

- 1 Skapelsens beteende genom tiderna.
- 2 Milstolpe/Händelse
- 3 Klicka för att se historien för de faser du har klarat av.
- 4 Evolutionsklockan
- 5 Klicka för att stänga historien.
- 6 Använd rullfältet eller rulla mushjulet för att se mer av tidslinjen.
- 7 Särdrags-kort
- 8 Konsekvensförmågor



🌀 För att visa/dölja historien, tryck på T.

Konsekvenser

Evolutionen är en färd där dina val och handlingar i en spelfas får konsekvenser i senare faser. Den väg du väljer som mikroskopisk cell påverkar exempelvis dina förmågor som varelse. Dina handlingar får även långtgående effekter på din arts framtid.

I varje fas av din evolution kommer du att göra val som etablerar dina särdrag. Dina särdrag ger dig unika förmågor som kommer till nytta för dina framtida generationer. De här Konsekvensförmågorna visas alldeles ovanför Framstegsfältet i varje fas.










Tabellerna nedan visar vilka särdrag du kan skaffa dig i varje fas och vilka konsekvensförmågor de särdragen låser upp i senare faser.

För att se vad en förmåga gör, peka på den med muspekaren.







Cellfasen

Särdrag	Konsekvens- förmågor i Varelsfasen	Konsekvens- förmågor i Stamfasen	Konsekvens- förmågor i Civilisations- fasen	Konsekvens- förmågor i Rymdfasen
Köttätare: Köttätande cellers diet består mestadels av kött.	 Rasande rytande	 Fällor	 Osårbarhet	 Kraftthetsare
Växtätare: Växtätande celler äter mest växtplankton.	 Sirensång	 Uppfriskande storm	 Helande aura	 Social kompetens
Allätare: Allätande celler äter vilken tillgänglig typ av mat som helst.	 Samla flock	 Flygande fisk	 Statisk bomb	 Gridsam fixare

Varelsfasen

Särdrag	Konsekvensförmågor i Stamfasen	Konsekvens- förmågor i Civilisationsfasen	Konsekvens- förmågor i Rymdfasen
Rovdjur: Rovdjursvarerler tillbringar sina liv med att söka efter byten. Det är mer sannolikt att de utrotar en hel art än att de "dansar" eller "charmar".	 Brandbomber	 Mäktig bomb	 Praktexemplar
Social: Sociala varerler söker ständigt efter nya vänner och allierade. Att träffa på en ny art är en höjdpunkt för dem.	 Fyrverkerier	 Diplo-dervisch	 Angenäm prestation
Anpassningsbar: Anpassningsbara varerler har många vänner och många fiender. Deras val styrs av den rådande situationen.	 Djurtämjare	 Muta	 Fartdåre

Stamfasen

Särdrag	Konsekvensförmågor i Civilisationsfasen	Konsekvensförmågor i Rymdfasen
Aggressiv: Aggressiva stammar försöker utrota alla konkurrenter. De anfaller hänsynslöst och lägger beslag på alla resurser för egen räkning.	 Prylbomb	 Vapenhandlare
Vänlig: Vänliga stammar förstår vikten av samarbete. De bildar allianser för att dela resurser och blomstra ihop med andra stammar.	 Svart moln	 Vänlig hälsning
Flitig: Flitiga stammar fångar ögonblicket och attackerar eller bildar allianser efter behov. De är fantastiska allierade, men se upp.	 Annonskampanj	 Kolonigalen

Civilisationsfasen



Särdrag	Honsekvensförmågor i Rymdfasen
Militärisk: Militära civilisationer lever av vapen och våld. De använder alla tillgängliga resurser för att utplåna andra nationer.	✂ Pirater-puts-väck
Ekonomisk: Ekonomiska civilisationer använder pengar och handelsvägar för att påverka andra nationer. De bildar allianser, men det är oftast en bättre affär för dem.	🏦 Kryddkung
Religiös: Religiösa civilisationer använder kraften hos ord och idéer för att konvertera andra nationer.	👤 Grön ledare

Rymdfasen


I Rymdfasen spelar de särdrag du har skaffat dig under artens historia en roll i form av en filosofi som avgör hur lätt du kan använda vissa taktiker när du utforskar galaxen. Filosofin ger också unika verktyg som ditt imperium kommer att ha till sitt förfogande. Verktygen blir tillgängliga när du går in i Rymdfasen och finns bland dina rymdskeppsverktyg. De unika verktygen markeras med en speciell bärd runt verktygsikonen.

Men din filosofi är inte huggen i sten. Om du träffar på en annan art vars filosofi tilltalar dig, kan du välja att anamma deras filosofi. Anta ett uppdrag som utforskar artens filosofi, så får du möjlighet att byta filosofi.

Särdrag	Honsekvensförmågor i Rymdfasen
Bard: Barder är kosmos sociala, extroverta underhållare. Galaxen är deras egen lekstuga.	🎵 Lugnande sång
Ekolog: Ekologer är naturens beskyddare. Arter som försöker utnyttja och korrumpiera galaxen måste utrotas.	🦏 Safaridammsugare
Fanatiker: Fanatiker är säkra på att deras tro är den enda sanning som har någon betydelse. De som inte tycker likadant är inte värda att existera i den här galaxen.	🏰 Fanatiskt ursinne
Diplomat: Diplomater är förhandlare och problemlösare. Galaxen får fred endast genom öppen kommunikation mellan arter.	🗨 Statisk klang
Vetenskapsmän: Vetenskapsmän är logiska och beräknande. Galaxen existerar för att studeras och förstås.	🌀 Gravitationsvåg
Handlare: Drivs bara av vinstintresse. De är bara lojala mot Sporebucks.	💰 Kontanttillförsel
Schaman: Schamaner förstår att allt liv hänger samman. Hela galaxen finns inom oss alla.	🚗 Returbiljett

Krigare: Krigare tar vad de vill ha och frågar aldrig om lov. Galaxen är en trofé som tillfaller den starkaste.	 Plundringsspartaj
Vandrare: Vandrare vill prova på lite av varje. Galaxen är enorm och de vill uppleva den i sin helhet.	Ingen
Riddare: Riddare är ädla krigare som strider för vad som är rätt, inte för egen vinning. Galaxen får fred endast när ondskan har besegrats.	 Kalla på Mini-Du

Alternativ

Du kan öppna Alternativmenyn från Galaxskärmen eller inne i spelet genom att klicka på Alternativ-ikonen  nere till vänster.

OBS! Kikarläget och Förbjud-funktionen är inte tillgängliga när du är i Cellfasen, i någon av Skaparna i Spore eller vid Galaxskärmen.

inställningar

I menyn Inställningar kan du justera grafik-, ljud-, spel-, foto- och online-inställningar samt läsa spelets medverkandelista. De flesta alternativ i Inställningsmenyn är självförklarande. Andra som behöver beskrivas närmare räknas upp nedan.

Grafikinställningar

Spore väljer automatiskt grafikinställningar som balanserar prestanda och bildkvalitet så bra som möjligt på din dator. Om du tycker att spelet går segt eller om du vill experimentera med olika inställningar, kan du gör det i den här menyn.

OBS! Att ändra skärmupplösning kan påverka spelets prestanda och kräver att spelet startas om.

 För att återställa spelets standardvärden, klicka på STANDARDVÄRDEN.

Spel- och fotoinställningar

Under Spel- & hjälpinställningar kan du slå på eller av visning av handledningar i spelet, tips och kantblåddring i spelet.

Skärmfoton

Du kan fånga *Spore*-scener i spelet eller i Provkörläget i någon av Skaparna.

Under spelet kan du ta stillbilder av skärmen eller filma händelser i spelet.

För att ta ett skärmfoto, tryck på **C**. Bildens .PNG-fil sparas i mappen: **Mina Dokument** (eller **Dokument**)\Mina Sporeskapelser\Bilder.

Filmer

För att spela in en film, tryck på **V** för att börja spela in. Tryck på **V** igen för att sluta spela in. Den sparade filmen lagras i mappen: **Mina dokument** (eller **Dokument**)\Mina Sporeskapelser\Filmer.

För mer information om bilder och filmer i en Skapare, se *Provkörläget* på s. 25.

Online-inställningar

Justera diverse online-alternativ eller logga ut om du vill logga in som en annan användare.

Påminn vid start

Väljer du detta alternativ ombuds du logga in online varje gång du startar Spore.

Logga in på YouTube

Väljer du detta alternativ loggas du automatiskt in på YouTube när du loggar in på Spore, vilket gör det möjligt att publicera filmer.

Endast Kompismaterial

Med detta alternativ pollineras din Sporepedi bara med innehåll från dina online-kompisar.

släpp lös din kreativitet

Det finns två huvudverktyg för att utforska din kreativa sida och fylla ditt *Spore*-universum med otroliga skapelser. Skaparna i Spore låter dig bygga allt från enkla cellvarelser till häpnadsväckande rymdskepp. Planerarna låter dig formge din stamby, stad eller rymdkoloni precis hur du vill.

skaparna i Spore

Skaparna i Spore är din verktygslåda för att skapa vad du än kan tänka dig i Spores universum, från celler till varelser till rymdskepp och ännu mer. Skaparna har flera gemensamma drag, men det finns också skillnader. Du kan öppna vilken som helst av dem från Galaxskärmen, eller öppna den specifika Skaparen för varje fas inne i spelet när du spelar den fasen.

För att öppna en av Skaparna i spelet:

- ☞ Under Cellfasen och Varelsefasen, para dig med en artfrände.
- ☞ Under Stamfasen, peka på Stamhyddan för att öppna Stamplaneraren.
- ☞ Under Civilisationsfasen, peka på Stadshuset för att öppna Stadsplaneraren.
- ☞ Under Rymdfasen, peka på någon av dina koloniers Stadshus för att öppna Koloniplaneraren.

Du kan även öppna Skaparna i Spore från Sporepedin. Markera vilken *Spore*-skapelse som helst genom att klicka på den och sen på Skapar-knappen som dyker upp. Följande skärm från Creature Creator visar några av de element som är gemensamma för alla Skapare i Spore.

Skaparna i Spore

- 1 Delkategorier
- 2 Alternativ
- 3 Öppna Sporepedin (s. 62)
- 4 Tillgängliga medel
- 5 Byggläget (s. 16)
- 6 Provkör (om möjligt) (s. 25)
- 7 Målarläget (s. 18)
- 8 Komplexitetsmätaren
- 9 Mätare för hälsa och olika förmågor
- 10 Kamerastyrning (zooma och vrid)
- 11 Skapelsens namn
- 12 Ångra/Gör om
- 13 Spara ny skapelse-Publicera din sparade skapelse till Sporepedin
- 14 Spara (bara tillgänglig om du öppnade Skaparen från Galaxskärmen)



- 15 Starta en ny skapelse (bara tillgänglig om du öppnade Skaparen från Galaxskärmen)
- 16 Avsluta utan att spara
- 17 Spara skapelsen och avsluta

På podiet kan du se din skapelse i sin senaste form i närbild, innan du skickar ut den i stora världen.

🌀 Du kan enkelt justera kameravinkeln. Se *Kameran* nedan.

Kamerakontroller i Spores skapare

Det är lätt att flytta kameran. De här kontrollerna fungerar i alla de tre lägen som finns i Spores Skapare: Bygg, Provkör och Måla.

Med gränssnittsknapparna:

- 🌀 Vrid kameran runt din skapelse.
- 🔍 Zooma in och ut med kameran.

Med musen:

Högerklicka och dra bakgrunden för att vrida kameran runt din varelse.
Håll ner **Skift** och rulla mushjulet för att zooma in och ut.

Med tangentbordet:

Tangenterna **+** och **-** zoomar in och ut.
Tangenterna **,** och **.** vridar kameran runt skapelsen.




Namnge din skapelse

Du kan inte släppa ut din skapelse i världen utan ett namn.

1. Klicka på textfältet Namnge din skapelse i mitten av skärmens nedre del.
2. Skriv in ett nytt namn på din varelse i dialogrutan.

3. Som beskrivning kan du skriva in en kort biografi med bland annat skapelsens enastående stordåd.
4. Skriv in etiketter (ett eller två ord) med komma emellan i Etikettfältet. Etiketterna blir söktermer som hjälper dig och andra spelare att hitta dina skapelser på www.spore.com eller i Sporepedin.
5. För att stänga fönstret, klicka på nerpilen.

Spara din skapelse

Du kan spara din varelse i skapelse läge (Bygg, Måla eller Provkör). Om du öppnade Skaparen i spelet, klicka på godkänn-ikonen  för att spara din skapelse. Annars, klicka på Spara-ikonen  för att spara skapelsen och fortsätta arbeta med den. Klicka på Spara och stäng-ikonen  för att spara skapelsen och gå till Sporepedin. Din skapelse sparas. Du kan besöka vilken av dina sparade skapelser som helst i Sporepedin under Mina skapelser, eller hitta filerna här: **Mina dokument** (eller **Dokument**)\Mina Sporeskapelser\Varelser.

OBS! Du måste ge din varelse en mun och ett namn innan du kan spara den. Din bebis måste äta.

OBS! Du kan inte spara en skapelse med ett namn som ursprungligen skapades av en annan spelare under samma namn.

- 🌀 Om du öppnade Skaparen från Galaxskärmen, kommer du tillbaka till Sporepedin. Din nya skapelse finns under rubriken Mina skapelser.

Byggläget

I Byggläget lägger du till delar från paletten av tillgängliga delar, eller tar bort dem. Under spelets gång kan du hitta eller låsa upp nya delar, som sen kan läggas till i Skaparen. De nya delarna finns under lämplig flik i delpaletten.

I övre högra hörnet av Skaparskärmen kan du se din skapelses förmågor. När du pekar på en del kan du se vilka förmågor den påverkar.

OBS! Byggnader och rymdskepp har inga förmågor.

- 🌀 För att se en dels pris och effekter, peka på den med musmarkören.

TIPS: Beslut du fattar för din skapelse i ett spel kan påverka nästa spel. Om du till exempel väljer en växtätarmun i Varelsefasen, kommer du alltid att vara en växtätare.

- 🌀 För att börja bygga en ny skapelse, tryck **Ctrl + N**.

Kamerakontroller

Använd vridknapparna eller vänsterklicka och dra i podiet för att flytta kameran runt din varelse. Tryck på +/- eller håll ner **Skift** och rulla mushjulet för att zooma in och ut.

Val av bål

Välj en ny bål att börja med genom att klicka på Ny skapelse-knappen . Observera att om du har gjort några ändringar ombeds du att spara först. Sen blir en ny båltyp tillgänglig för dig att börja med.

Delpaletten

För att välja en kategori av delar (munnar, ögon, detaljer etc.), klicka på dess ikon uppe till vänster.

Delpaletten

- | | |
|---|--------------------------------|
| 1 | Klicka för att öppna kategorin |
| 2 | Tillgänglig del |
| 3 | Ej tillgänglig del (för dyr) |
| 4 | Ny del |

När du har valt Byggläget visas vald delkategori till vänster på skärmen. I varje kategori visas tillgängliga delar med alla detaljer, medan icke tillgängliga delar visas som silhuetter. Delar som har blivit tillgängliga sen ditt förra besök i Skaparen är markerade. I alla kategorier visas de bästa och dyraste av de tillgängliga delarna till höger.

Lägg till delar

1. Klicka och dra den tillgängliga delen från paletten till en plats på din skapelse. Så fort du börjar dra delen, dras dess pris från din kassa.
2. Om du placerar delen på din skapelses mittlinje lägger du bara till en del. Om delen placeras någon annanstans lägger du till två delar för samma pris.
3. För att placera delen på den valda platsen, släpp musknappen.
4. Delen placeras och skapelsens hälsa och/eller förmågor ändras beroende på delens egenskaper.
- När du har placerat delen, kan du justera dess storlek, riktning eller läge på din skapelse. Se *Redigera delar* på s. 18.

För att avbryta placeringen av delen, dra tillbaka den till delpaletten.

Att lägga till delar kostar valuta och ökar komplexiteten på din skapelse.

Budget

Att formge en skapelse som klarar de aktuella utmaningarna i spelet är en konst i sig själv—och riktigt kul. För att få rätt balans mellan förmågor och pris bör du experimentera med alla möjliga delar i Skaparen.

OBS! Att måla din skapelse kostar inget, så det behöver du inte passa in i budgeten.

- Under en fas kan du behöva besöka Skaparen flera gånger för att göra ändringar på din skapelse. Kom ihåg när du bygger att du alltid kan sälja tillbaka en del för att få



igen vad du betalade för den.

☞ Om du gör ett misstag kan du alltid ångra det. Se *Ångra/Gör om* på s. 21.

I alla Skapare i Spore finns det en gräns för hur komplex din skapelse kan bli. Att lägga till delar ökar komplexiteten. Du kan inte lägga till delar så att den maximala komplexiteten överskrids.



☞ Beroende på vilken fas du spelar betalar du för nya delar med DNA, Sporebucks eller någon annan valuta. Dina tillgängliga medel visas längst ner i delpaletten i Byggläget.

Ta bort delar

1. Klicka och dra bort delen från din skapelse. Du kan också klicka på delen och trycka på **Backsteg** eller **Delete**.
2. Delen tas bort. Du får tillbaka vad du betalade för delen. Skapelsens hälsa, förmågor eller både och ändras.

Redigera delar

När du har lagt till en del på din skapelse kan du ändra storlek, vridning eller form på delen. Experimentera med delkontrollerna i Skaparen för att bekanta dig med hur de fungerar. Oroa dig inte: du kan alltid ångra dina ändringar. Se *Ångra/Gör om* på s. 21.

☞ För att modifiera en del, markera den. De blå redigeringshandtagen visas och du kan nu dra i dem.

☞ Klicka och dra justeringspilarna för att trycka till eller dra i delen i höjdlängd, sidled eller djupled eller för att förlänga dess krökning.

☞ Lägeskulan visar åt vilket håll delen är vänd. För att ändra riktning, klicka och dra lägeskulan.

☞ Klicka och dra på vridningen för att vrida delen.

Skala delar

För att skala storleken på hela delen, markera den och rulla mushjulet eller tryck på Pil upp eller Pil ner.

Målarläget

I Målarläget kan du måla enskilda delar eller hela din skapelse från en palett med färger, texturer och stilar. Det är dags att sätta lite färg på tillvaron

☞ För att gå till Målarläget, klicka på penselikonen längst upp på skärmen. Färgpaletten visas till höger på skärmen.

Det finns tre sätt att måla din varelse:

1. Välj en stil.
2. Använd Måla som-funktionen för att kopiera stilen hos en av dina tidigare skapelser.
3. Använd Penselläget för att applicera specifika texturer och färger i tre lager: grund, lack och detaljer.

Målarläget

- 1 Fullständiga stilar
- 2 Delstilar
- 3 Penselläge
- 4 Tillgängliga färger
- 5 Tillgängliga stilar
- 6 Klicka för att se andra stilar
- 7 Vald färg för stil med lager (endast Skaparna för byggnader, fordon och rymdskepp)
- 8 Vald färg för stil med lager (endast Skaparna för byggnader, fordon och rymdskepp)



Måla med fullständiga stilar

Du kan måla hela din skapelse i ett enda penseldrag. Under fliken Fullständiga stilar kan du klicka på en av stilarna som visas för att måla hela din skapelse.

Fullständiga stilar

- 1 Valda stilar
- 2 Klicka på pilarna för att se fler stilar



Måla som

Du kan måla din skapelse så att den matchar andra skapelser du har sett i Sporepedin.

För att måla din skapelse som en annan:

1. Klicka på fliken för Penselläge.
2. Klicka på alternativet Måla som i Fullständiga stilar-paletten för att öppna Sporepedin.
3. Välj den skapelse vars stil du vill kopiera. Klicka på godkänn-ikonen (checkmark).
4. Du återvänder till Målarläget. Din skapelse har uppdaterats med den stil du valde i Sporepedin.

Måla lager

Under fliken Delstilar kan du välja stilar och färger för enskilda lager av din skapelse. Du kan välja en stil och en färg för varje lager. Det är en bra idé att välja stil först och sedan färg.

Delstilar

- 1 Klicka för att öppna paletten för andra lager
- 2 Klicka för att måla det nuvarande lagret i den stilen
- 3 Klicka för att ändra färg på den målade stilen
- 4 Klicka på pilarna för att se fler stilar



För att måla lager:

I allmänhet finns det tre färglager på en skapelse: Grund, Lack och Detaljlageret. Beroende på vilken Skapare du är i kan lagren ha olika namn.

Grund Grundlagret bestämmer varelsens underliggande och generella stil och färg.

Lack Lacklagren läggs ovanpå din skapelses grundfärg.

Detaljer Detaljlageret lägger till ett lager av detaljer från en uppsjö av stilar.

1. Klicka på fliken Delstilar.
2. Klicka på det lager du vill måla. Välj Grundlagret först.
3. Välj delstil att måla det markerade lagret med. Använd pilarna för att visa alla tillgängliga stilar. Klicka på önskad stil. Din skapelse uppdateras.
4. Om du vill kan du välja en annan färg från paletten. Klicka och håll färgen för att se en palett med nyanser av den markerade färgen. Klicka på önskad nyans.
5. Upprepa stegen ovan för de andra två lagren (Lack och Detaljer).

Penselläget

I Penselläget (inte tillgängligt i Cellskaparen eller Creature Creator) kan du mål enskilda delar av din skapelse med specifika färger eller mönster.

Penselläget

- 1 Klicka på det här mönstret för att måla en slät färg
- 2 Valt mönster
- 3 Klicka för att ändra färg på det valda mönstret
- 4 Klicka på pilarna för att se fler mönster
- 5 Återställ stilens ursprungliga färg



Ångra/Gör om

Om du gör ett misstag i en Skapare, kan du ångra dina senaste ändringar.

- ☞ För att ångra en ändring, klicka på pilen som pekar åt vänster i nedre högra hörnet av Skaparen.
- ☞ För att göra om senaste redigeringen, klicka på pilen som pekar åt höger.

Dela dina skapelser

Du kan dela dina skapelser med hela Spores universum av spelare. Du kan skicka skapelser direkt till släkt och vänner eller publicera dem via Internet på **www.spore.com**.

- ☞ Du kan också dela direkt från Skaparen (s.14).
- ☞ Du kan även dela bilder och filmer du har tagit av din varelse i Skaparen. För mer information, se *Hantera Foton* på sid. 26.

Publicera din skapelse på Spore.com

Innan du publicerar din skapelse bör du kolla att du har försett den med etiketter som hjälper spelare att hitta den. Se *Namnge din skapelse* på s. 15.

- ☞ Du kan inkludera din skapelse i en egen Spore-sändning av saker som du har skapat. Mer information finns i avsnittet *Spore-sändningar* på s. 65.

1. I Sporepedin, klicka på Mina skapelser till vänster på skärmen.
2. Markera den skapelse du vill dela.
3. Klicka på Dela-ikonen .
4. Din skapelse publiceras på **www.spore.com**.

E-posta dina skapelser till vänner

Om du inte vill publicera din skapelse till hela Spores universum, kan du e-posta den till valda utposter. För att skicka din skapelse till dina vänner:

För att skicka din skapelse till dina vänner:

1. Leta rätt på mappen **Mina dokument** (eller **Dokument**)\Mina Sporeskapelser

OBS! Sökvägen ovan är standardmappen för dina Spore-skapelser under Windows.

Om du inte accepterade standardmapparna har mappen en annan sökväg.

2. Välj den kategori som innehåller den skapelse du vill e-posta.
3. Leta rätt på .PNG-filen för din skapelse. E-posta den filen.
4. För att installera en e-postad skapelse, spara .PNG-filen på ditt skrivbord. Dra och släpp den i lämplig Skapare i Spore.

OBS! För att använda skapelsen i spelet, spara .PNG-filen i mappen som nämns här ovan. Nästa gång du startar Spore, kommer skapelsen att finnas i Sporepedin under fliken Alla.

Cellskaparen

Under Cellfasen kan du samla delar från andra celler eller från meteorfragment. DNA-poängen du samlar på dig genom att äta kan investeras i delar som du kan förse din cell med i Cellskaparen.

När som helst under Cellfasen kan du ropa på en partner med Parningsrop-knappen . När du ropar, svara din partner. Simma fram till partnern och klicka på den. Efter en vacker parningsdans produceras ett ägg och du hamnar i Cellskaparen.

Cellskaparen

- | | |
|----|-------------------------------------|
| 1 | Byggläget (s. 16) |
| 2 | Målarläget (s. 18) |
| 3 | Komplexitetsmätaren |
| 4 | Cellförmågor och nivåer |
| 5 | Tillgängliga delar |
| 6 | Alternativ |
| 7 | Sporepedin |
| 8 | Nuvarande DNA-poäng |
| 9 | Kamerakontroller |
| 10 | Klicka för att döpa om din cell |
| 11 | Ångra/Gör om |
| 12 | Stäng Cellskaparen utan att spara |
| 13 | Spara cellen och stäng Cellskaparen |



Att lägga till delar på din cell ger den nya förmågor eller förbättrar nuvarande förmågor. Din cells förmågor visas uppe till höger i Cellskaparen.

Om delen blir rödmarkerad innan du släpper den, kan den inte placeras på den platsen.

OBS! För information om alla de tillgängliga delarna i Cellskaparen (munnar, ögon, vapen med mera), se Sporeguiden i spelet.

Diet

Den typ av mun du väljer bestämmer vad din varelse äter och är en nyckelfaktor i hur du spelar *Spore*. Om du väljer en filtermun blir din varelse växtätare och kan bara äta växtdelar. Köttätare behöver kött och allätare kan äta både och.

Creature Creator

Creature Creator (Varelsekaparen)

- 1 Delmeny
- 2 Byggläget (s. 16)
- 3 Provkörläget (s. 25)
- 4 Målarläget (s. 18)
- 5 Komplexitetsmätaren
- 6 Varelsens förmågor och nivåer
- 7 Tillgängliga delar
- 8 Ej tillgänglig del (för dyr)
- 9 Alternativ
- 10 Nuvarande DNA-poäng
- 11 Kamerakontroller (s. 15)
- 12 Klicka för att döpa om din varelse
- 13 Ångra/Gör om
- 14 Upphäv redigeringar
- 15 Spara cellen och stäng Cellskaparen



OBS! Om du just har kommit upp ur havet är det dags att byta flimmerhåren och flagellerna du använde i ursoppan mot ett par stadiga ben att ta dig upp på stranden med. Den tidiga Creature Creator har dock inte alla delar som visas på bilden ovan.

- ☞ Om du startar en ny Varelsefas från Galaxskärmen, kan du öppna Skaparen direkt. Klicka på Skapa eget i Sporepedin.
- ☞ För ytterligare tips om Creature Creator, se Sporeguiden i spelet.

Delkategorier

Delpaletten i Creature Creator innehåller många kategorier fyllda av en stor uppsättning delar.

- ☞ För att se en delkategori, klicka på hammar-ikonen för att öppna Byggläget. Du kan föra pekaren över de olika ikonerna uppe i vänstra hörnet för att se de olika delkategorierna.

Varje del kan lägga till eller förbättra olika förmågor. För att få reda på vilka förmågor som påverkas av delen, för muspekaren över delen.

Lemmar

Du kan behöva flytta bålen för att kunna sätta lemmarna på rätt plats. Vänd din varelse mot dig eller från dig för att flytta lemmarnas leder närmare eller längre ifrån kroppen. Vänd den åt sidan för att flytta lemmarnas leder uppåt eller neråt i förhållande till bålen.

☞ För att ändra storlek på en led, klicka på den och rulla mushjulet.

Greppare och fötter

Varje lem har en greppare eller en fot, men den kan bytas ut efter behov. Änden av en arm eller ett ben är enda stället du kan placera en greppare eller en fot.

☞ För att byta ut en greppare eller en fot, klicka och dra bort den från din varelses lem. Delen tas bort och du får mer DNA-poäng. Du kan sen sätta dit den greppare eller fot du vill ha.

Forma ryggraden

I Creature Creator kan du ändra ryggradens längd, form och vinkel. För att visa kotorna i din varelses ryggrad, klicka på bålen. Handtagen för att justera längden visas i ryggradens ändar.

Förlänga

☞ För att förlänga bålen genom att lägga till kotor, klicka och dra ett av handtagen ut från ryggraden. Du kan förkorta bålen genom att dra handtaget åt andra hållet.

OBS! Om du förkortar bålen för mycket, kommer delar att skrupna ihop när du förkortar ryggraden och sen sätts tillbaka när du förlänger ryggraden igen. Om det är en lem som inte får plats när du förkortar ryggraden, blir du hejdad vid lemmen och den markeras med rött.

Böja kroppen

☞ För att kröka änden på bålen, klicka och dra ett handtag bort från ryggradens linje.

☞ För att böja ryggraden, klicka och dra en enskild kota. Gör små justeringar, en kota i taget.

Ändra storlek på delar och kropp

Med mushjulet kan du ändra skalan på vilken kroppsdel som helst. Markera en del och öka/minska skalan med mushjulet.

☞ För att ändra form på bålen, peka på en kota där du vill öka eller minska bålens vidd. Rulla sen mushjulet upp eller ner. Du kan också använda Uppåtpil eller Nedåtpil. Bålens vidd vid den kotan ändras.

Ytterligare byggfunktioner

Ytterligare delhandtag

Du kan komma åt ytterligare delhandtag efter att du har placerat en del genom att markera delen och hålla ner **TAB**. Ytterligare delhandtag visas, som ger dig bättre kontroll över varje dels placering.

Klona delar

För att klona en del på din varelse, markera den och tryck på **Alt**. Din kassa minskas med priset för delen.

- Om en del ligger längs din skapelses mittlinje, kan du dra den bort från mittlinjen för att skapa en kopia av delen på andra sidan skapelsen. Den här typen av kopiering kostar inget.

Ytterligare lemkontroller

- För att ta bort en sektion av en lem, tryck på **Ctrl** och klicka mellan två leder. Du kan inte ta bort axel- eller höftleden.
- För att sätta fast en ny lem på de återstående lederna av en lem på din varelses bål, tryck på **Ctrl** och dra dit lemman för att sätta ihop lemmarna.

Provkörläget

Provkörläget

- | | |
|---|-----------------------------------|
| 1 | Klicka för att öppna Provkörläget |
| 2 | Bildvisaren |
| 3 | Ta bilder |
| 4 | Skapa en animerad avatar |
| 5 | Spela in filmer |
| 6 | Spela animationer |
| 7 | Ändra bakgrunder |
| 8 | Visa ungar |
| 9 | Kamerakontroller |



I Provkörläget kan du förhandsgranska din varelse i aktion innan du lämnar Creature Creator. Få din varelse att visa sina trick och posera, slå volter, flirtar, skrattar, gråter och står i.

- För att öppna Provkörläget, klicka ikonen med två tassar  längst upp i Skaparen.

Förflyttning

För att flytta runt din varelse, klicka på en plats i Provkör-området. Din varelse släntrar iväg till den nya platsen.

☞ För att få din varelse att springa, dubbelklicka på en plats.

☞ För att fånga din varelses uppmärksamhet, klicka på vissel-ikonen.

Spela animationer

🌟 Klicka på Handlings-ikonen för att öppna dina rörelsealternativ. I animationspanelen kan du se animationer för handlingar, dans, respons och humör.

Bakgrunder

Du kan ändra bakgrund efter behov. Klicka på bakgrund-ikonen 🌈 för att se en mängd olika bakgrunder att visa i Provkör-området.

☞ Den svarta bakgrunden visar din varelse i tom, svart rymd. Du kan använda den här bakgrunden för att ta närbilder av din varelse.

Ungar

För att se din varelse som unge, klicka på ungar-ikonen 👶. Din varelses ungar härmar handlingar. De klantar sig ibland. Du kan visa upp till tre ungar åt gången.

☞ För att få en unge att försvinna, klicka på ikonen igen.

Bilder

📷 Du kan ta bilder av din varelse i aktion. Klicka för att ta en bild.

Bilden sparas i mappen: **Mina dokument** (eller **Dokument**)\Mina Sporeskapelser\Bilder

Ändra bildupplösning

Du kan ändra upplösning på bilderna du tar. I inställningsmenyn kan du välja mellan Låg, Medel och Hög upplösning på bilderna.

Hantera bilder

🗂️ När du har tagit bilder kan du hantera dem med Bildvisaren.

I Bildvisaren kan du se alla bilder du har tagit på en eller fler filmremsor.

☞ För att se andra filmremsor, klicka på pilknapparna längs ner i Bildvisaren.

☞ För att e-posta en bild, klicka på den.

Bildvisaren har en gräns på 99 bilder. När du har nått den gränsen kan du lagra dina bilder i en annan mapp eller radera dem för att skapa utrymme.



📁 Klicka för att arkivera eller radera alla bilder.

☞ Klicka på ARKIVERA ALLA för att flytta dina bilder till en backupmapp i *Spores* bildmapp.

Vykort

Skicka ett *Spore*-vykort till en vän! Du kan e-posta ett vykort direkt från Bildvisaren.

För att e-posta en bild:

1. I Bildvisaren, klicka på den bild du vill posta.
2. Skriv in din e-postadress och din väns e-postadress.
3. Skriv ett meddelande på vykortet.
4. För att skicka mejlet, klicka på kuvert-ikonen.
5. För att radera en bild, klicka på papperskorgen .
6. För att arkivera bilden till backupmappen, klicka på Arkivera-ikonen .

Skapa filmer

Du kan spela in filmer av din varelse i aktion i Provkör-området. Filmerna sparas på din dator.

 Klicka för att börja filma. Välj animationer eller handlingar som din varelse ska utföra. Klicka igen för att sluta filma.

 Filmer kan vara upp till två minuter långa.

När du har slutat filma, sparas filmen i mappen: **Mina dokument** (eller **Dokument**)\Mina Sporeskapelser\Filmer

Ändra filmupplösning

Du kan ändra filmupplösning på Innställningsskärmen i spelet.

OBS! Filmer inspelade med hög upplösning tar upp mer hårddiskutrymme.

Lägg upp en film på YouTube

När en film har sparats på din dator, kan du välja att bums skicka den till YouTube®.

Klicka på Ladda upp.

OBS! För att kunna ladda upp filmer måste du vara registrerad *Spore*-användare och inloggad på ditt YouTube-konto.

Animerade avатарer


Du kan fånga animationer av din varelse i aktion. De sparas på din dator. Du kan använda de här .GIF-filerna på webbsajter som använde animerade avатарer.

 Klicka för att spara en animation av din varelse på hårddisken.

Din animerade avатар sparas i mappen: **Mina dokument** (eller **Dokument**)\Mina Sporeskapelser\Animerade avатарer

Ekiperingar

När dina varelser kommer till Stamfasen och vidare, nöjer de sig inte med att springa omkring nakna. Öppna Stam-, Stads- och Koloniekiperingarna för att skapa den perfekta utstyrseln åt din varelse.

 För att ekipera din varelse i spelet, öppna Ekiperingen för den fas du är i genom att klicka på Utstyrsel-fliken i Planeraren och sen klicka på din stammedlem eller medborgare:

 Under Stamfasen, peka på Stamhyddan för att öppna Stamplaneraren.

 Under Civilisationsfasen, peka på Stadshuset för att öppna Stadsplaneraren.

 Under Rymdfasen, peka på någon av dina koloniers Stadshus för att öppna Koloniplaneraren.

Ekiperingsens byggläge

I Byggläget kan du ändra din varelses utstyrsel. Peka på en del med muspekaren för att se hur den påverkar dina stridsvärden, din rustning med mera. Vissa bröstdelar är till exempel försedda med fickor att samla in mat i.

För att lägga till detaljer, klicka och dra en del till lämplig plats på din varelse. För mer information, se *Lägga till delar* på sid. 17.

I Målläget kan du måla din nya utstyrsel med fullständiga stilar eller delstilar.

Utstyrselkomplexitet

När du utökar en utstyrsel med fler delar, ökar Komplexitetsmätaren för din stam. Mätaren syns uppe till höger på skärmen och visar den totala komplexiteten hos din stamutstyrsel. Du kan inte överskrida komplexitetsgränsen.

Byggnadskaparen

I Civilisationsfasen skapar du den infrastruktur och fordonsflotta som krävs för att expandera din stad till ett världsimperium. Det gör du via Stadsplaneraren. Skapa en mängd byggnader som visar din stads makt och inflytande och en mängd fordon med rätt balans mellan fart, attackstyrka och hälsa.

Förutom att skapa och köpa byggnader och fordon i Stadsplaneraren, kan du i den även placera stadsdekorationer, skapa din nationalsång, öppna Stadsekiperingen och bestämma din stadsplan.

För mer information om Stadsplaneraren, se s. 33.



Byggnadskaparen låter dig konstruera nya byggnader till din stad, inklusive ditt palatslika Stadshus. Även om varje typ av byggnad har ett syfte i staden är byggnadernas storlek, form och färgsättning bara till för din skaparglädje. För att spara en byggnad måste den ha minst tre block och ett namn.

🌀 För att öppna Byggnadskaparen, klicka på ditt Stadshus.

Du kan skapa byggnader av följande typer: Stadshus, Hus, Underhållning, Fabriker och Försvarstorn. Se *Stadsplan* på s. 33 för mer information.

Stadshus

Varje stad behöver ett Stadshus, som tjänar som stadslivets medelpunkt. Om ditt Stadshus faller, faller staden.

Byggläget för byggnader

När du öppnar Byggnadskaparen börjar du i Byggläget, där du kan lägga till nya block på din byggnad. Uppe till vänster på skärmen kan du välja en ikon för att öppna en av följande kategorier: Tak, Kroppar, Anslutningar, Fönster, Dörrar, Detaljer och Funktion.

OBS! Det finns gränser för hur vid eller hög en byggnad kan vara.

Block

När du har lagt till ett block på byggnaden, kan du redigera det med handtagen. Klicka på blocket för att se dem. Se *Redigera delar* på s. 18.

- ☞ För att ta bort ett block, markera blocket och tryck på **Delete** eller **Backsteg**. Eller klicka och dra bort det från byggnaden.

Du kan även stapla block eller låta dem skära varandra. För att låta block skära varandra, dra ett in i det andra. För att stapla block, dra ett ovanför ett annat så staplas de automatiskt.

Snäppa fast

Fönster och dörrar har en snäppa-fastfunktion. När du har placerat en dörr eller ett fönster, kommer alla du placerar senare att snäppas fast så att de passar. Om du inte gillar den plats där fönstret eller dörren snäpps fast, flytta helt enkelt delen dit du vill ha den.

Riktad placering

När du har placerat en del, kan du flytta den längs specifika axlar.

- ☞ För att flytta en del vertikalt, håll ner **Ctrl** medan du klickar på en del och flytta den med musen.
- ☞ För att flytta en del längs podiets yta, håll ner **Skift** medan du klickar på en del och flytta den med musen.

Avancerade delhandtag

När du har placerat ett block på din byggnad, kan du använda de avancerade delhandtagen.

- ☞ För att använda de avancerade handtagen, klicka på blocket och tryck på **Tab**. De här handtagen ger dig mer kontroll över blockplaceringen.

Kopiera block

Du kan kopiera block med **Alt**-tangenter. Se *Klona delar* på s. 25.

Komplexitet och Budget

Varje block du lägger till kostar blockpoäng och ökar din byggnads komplexitet. Om du får slut på blockpoäng kan du inte lägga till fler block utan att ta bort några först.

Du kan se din byggnads komplexitet uppe i högra hörnet. Att lägga till block ökar komplexiteten. Det kanske inte är möjligt att lägga till block på en mycket komplex byggnad.

Målarläget för byggnader och fordon

I Målarläget kan du dekorera din byggnad med färger och stilar helt efter eget huvud. För allmän information om att måla, se *Målarläget* på s. 18.

Längst upp på skärmen finns ikoner för de olika sätten att måla din byggnad:

Fullständiga stilar

Klicka på en stil för din byggnad, så målas hela byggnaden på en gång.

Delstilar

Du kan måla enskilda lager på din byggnad som du vill. Se *Måla lager* på s. 20.

Penselläget

I det här läget kan du skraddarsy färg och textur på enskilda block. Se *Penselläget* på s. 20.

- ☞ Om du gör ett misstag kan du använda Ångra-knappen nere i högra hörnet för att rätta till felet.

Via Sporepedin kan du komma åt stilar och mönster som du har skapat för andra skapelser och applicera dem på din byggnad. Du kan till exempel måla din byggnad i samma stil som ett fordon du redan har skapat. Se *Måla som* på s. 19.

Måla flera delar eller regioner

Varje block består av några regioner. **Ctrl** och **Skift** låter dig styra vilka regioner du målar.

Skift Låter dig måla alla regioner på det block som är markerat.

Ctrl Ger dig kontroll över vilka regioner du målar på olika block. Du har två alternativ:

För att måla samma region på alla block, tryck på **1**. Håll sen ner **Ctrl** och flytta muspekaren till den region av blocket du vill måla.

För att måla samma region på alla identiska block, tryck på **2**. Håll sen ner **Ctrl** och flytta muspekaren till den region av blocket du vill måla.

Pipetten

Du kan använda pipetten till att välja färger, texturer och mönster att använda till att måla andra delar av din byggnad. Använd följande kontroller för att aktivera pipetten och hämta färg, textur eller både och:

Färg Tryck på **3**. Tryck och håll ner **Alt**. Välj ett målat block.

Textur Tryck på **4**. Tryck och håll ner **Alt**. Välj ett målat block.

Färg och textur Tryck på **5**. Tryck och håll ner **Alt**. Välj ett målat block.

Fordonsskaparen

I Fordonsskaparen kan du bygga nya fordon för att uppnå dina globala mål. I Civilisationsfasen kan du bygga land-, sjö- och luftfordon (se nedan). I Rymdfasen kan du bygga kolonifordon och rymdskepp (se s. 31).

OBS! Kolonifordon dyker upp automatiskt när dina kolonier utvecklas. Du kan skapa och skräddarsy dina egna kolonifordon på varje planet.

Land-, sjö- och luftfordon

🌀 För att öppna Fordonsskaparen i spelet, klicka på ditt Stadshus.

När du börjar Civilisationsfasen har du en fast budget med blockpoäng att bygga ditt första fordon för.

Du kan skapa ekonomiska, militära eller religiösa fordon i följande kategorier:

OBS! När du börjar Civilisationsfasen kan du inte bygga luftfordon. Du kan komma åt andra fordonstyper när du intar andra städer.

Land Terränggående fordon är idealiska för utforskande och för att göra anspråk på kryddgejsrar.

Sjö Ett sjöfordon är mycket användbart för kniptångsanfall mot kuststäder.

Luft Den stad som först lär sig bygga luftfordon får ofta luftherravälde. Om du härskar i skyn, kan du härska över världen.

Fordonsdata

När du designar ditt fordon, bör du tänka på hur olika delar påverkar följande data. Dessa data tenderar att balansera varandra; om du lägger till en del för att öka farten, kanske du måste offra lite kraft.

Hälsa	Mängden skada fordonet tål innan det förstörs.
Kraft	För militära fordon avgör kraften hur stor skada de gör. För ekonomiska fordon påverkar kraften hur mycket krydda de transporterar och hur snabbt de påverkar ett stadsköp. För religiösa fordon påverkar kraften hur snabbt de konverterar en stad och hur snabbt de demonterar fordon.
Fart	Hur fort fordonet tar sig fram.

Delkategorier

För varje fordonstyp kan du lägga till delar ur följande kategorier. För att se vilka effekter en del har, peka på den med muspekaren.

Chassin	Här finns olika chassityper för ditt fordon.
Cockpitar	En lämplig cockpit till ditt fordon kan ge extra hälsa, fart eller både och.
Land/Sjö/ Luft	Den här kategorin innehåller delar som är specifika för den typ av fordon du designar.
Religiös/Militär/ Diplomatisk	Den här kategorin innehåller vapen som är typiska för den strategi du följer.
Effekter	De här billiga delarna förser ditt fordon med belysning, ventilation och andra användbara effekter.
Detaljer	De här detaljdelarna är snygga dekorationer till ditt fordon som inte kostar så mycket.

☞ Klicka på pilknapparna under delkategori-knapparna för att se delar som inte syns på skärmen.

Lägg till delar

För att lägga till en ny del på ditt fordon:

Att lägga till delar på ditt fordon liknar att lägga till delar på en varelse (s. 17). Två delar kan skära varandra. Chassin och cockpitdelar placeras automatiskt längs fordonets mittlinje.

OBS! Det finns gränser för ditt fordons diameter och höjd.

- ☞ För att flytta hela fordonet, håll ner **Skift** medan du rör musen.
- ☞ För mer information om att ta bort delar, se *Ta bort delar* på s. 18.
- ☞ Du kan kopiera block med **Alt**-tangenter. Se *Klona delar* på s. 25.

Rymdskepp

Att bygga ett rymdskepp går till på samma sätt som att bygga ett land-, sjö eller luftfordon. Delkategorierna i Rymdskeppsskaparen är Skrov, Cockpit, Rymd, Land, Sjö, Luft, Vapen, Effekter och Detaljer. Alla dessa kategorier finns i Fordonsskaparen utom Rymd, som innehåller delar som hjälper ditt skepp vid rymdresor.

Måla ditt fordon

I Målarläget kan du sätta lite färg och struktur på din nya galaxfarare. För att öppna Målarläget, klicka på penselikonen längst upp på skärmen.

Det är en bra idé att välja stil först, innan du väljer färg. Du kan måla ditt fordon på tre sätt: Fullständiga stilar, Delstilar, och Penselläget. Se *Målläget för byggnader och fordon* på s. 29.

☞ För allmän information om att måla med specifika färger och mönster, se *Penselläget* på s. 20.

planerare

Medan Skaparna i Spore låter dig bygga de olika saker som kommer att befolka din *Spore*-planet, kan du i Planerarna designa din stam, stad eller rymdkoloni som du vill.

Stamplaneraren

I Stamplaneraren kan du köpa verktyg för att utveckla din by och ge din stam nya förmågor.

Stamplaneraren

1	Verktygskategori
2	Utstyrskategori
3	Mat- och helandeverktyg
4	Instrument
5	Strid
6	Verktygets namn
7	Pris
8	Verktygsbeskrivning
9	Tillgängliga medel (mat)
10	Tillgänglig plats att placera verktyget



I Stamplaneraren förser du din stamby med verktyg för att förbättra stammedlemmarnas förmågor. Du kan också ekipera din stam med moderiktiga accessoarer som förstärker deras naturliga förmågor.

Stamverktyg

För att se de tillgängliga verktygen, klicka på verktygsikonen uppe i vänstra hörnet av Stamplaneraren. Stamverktyg finns i tre kategorier: Mat och helande, Instrument och Strid. Alla verktyg är inte upplåsta i början av Stamfasen. Om du allierar dig med eller besegrar en grannstam som har ett verktyg du saknar, så låses det verktyget upp och kan köpas i din Stamplanerare.



☞ För att ge din stam ett nytt verktyg, klicka och dra det från paletten till en av de tillgängliga platserna i din stamby. Du kan använda vridhandtagen för att bestämma hur det ska stå.

Verktyg kan skadas av andra plundrande stammar. För att reparera ett skadat verktyg, flytta en stam medlem intill verktyget och högerklicka på det. Stammedlemmen börjar reparera hyddan.

Mat och helande

De här verktygen hjälper din stam att samla in mat och hela skador.

☞ Fiskespjut hjälper dig skaffa mat vid strandkanten.

-  Insamlingsstavar låter dig samla frukt snabbare.
-  Hyddan med helande stavar hjälper stammedlemmar att läka sår snabbare.




Instrument

Sociala instrument kommer till användning när du vill förbättra relationerna med andra stammar. Att kombinera instrument kan skapa underbara och användbara harmonier.

-  Trähorn
-  Maracas
-  Didgeridoos

Strid

Krigets verktyg kan avgöra om du blir erövare eller erövrad.

-  Brinnande facklor förstör verktygshyddor snabbt, men är mindre effektiva mot varelser.
-  Stenxyor är bra för närstrid.
-  Kastspjut låter dina krigare anfalla fienden på håll.

Stadsplaneraren

I början av Civilisationsfasen måste du bygga upp din stad för att skydda ditt Stadshus och för att fortsätta skapa en produktiv och lycklig befolkning. Med hjälp av Stadsplaneraren kan du lägga till hus, fabriker, underhållningsbyggnader och försvar på platser inom stadens område.

- 🌀 För att öppna Stadsplaneraren, peka på något av dina Stadshus och klicka Stadsplaneraren-knappen.

Stadsplan

Stadsplanen påverkar befolkningens lycka och produktivitet. Att planera din stad kräver att du är noga med var du placerar olika typer av byggnader. Att placera byggnader av en typ intill en annan kan öka produktiviteten, men det kan också minska lyckan.

- 🌀 När du lägger till en ny byggnad skapas länkar som visas i stadsplaneraren.
- 🌀 För att göra medborgarna maximalt produktiva, placera fabriker nära hus för att skapa blå länkar.
- 🌀 Placera likadana byggnader intill varandra för att skapa vita (bra) länkar.
- 🌀 För att göra medborgarna maximalt lyckliga, placera underhållningsbyggnader nära hus för att skapa gröna länkar.
- 🌀 Att placera underhållningsbyggnader intill fabriker skapar röda (dåliga) länkar och gör medborgarna olyckliga.
- 🌀 Det är upp till dig vad du investerar i: produktivitet, befolkning eller lycka.

OBS! Håll koll på dina medborgares lycka. Olyckliga städer genererar mindre pengar och kan drabbas av upplopp. Olyckliga städer är också känsligare för religiös konvertering.

Hus

Skapa länkar från hus till underhållningsbyggnader och fabriker för att öka lyckan och produktiviteten i din stad.

🌀 Ditt Stadshus räknas som ett hus i dina stadsdata.

Underhållningsbyggnader

Ökad lycka, men för mycket underhållning kan leda till sänkt produktivitet.

Fabriker

Högre produktivitet men lägre lycka.

Försvorstorn

Försvara dina städer mot anfall. Försvorstorn monterade på din stadsmur beskjuter automatiskt alla fordon som närmar sig, om de tillhör en nation som ligger i krig med dig.

🌀 För att skydda din stad kan du också använda fordon, som reagerar på aktiviteter i sin närhet. Se *Bygga din flotta* på s. 52.

Dekorationer

Ingen effekt på lycka eller produktivitet.

Budgetering med Sporebucks

Byggnader och fordon köps för Sporebucks, valutan i Civilisationsfasen. För att lägga till nya byggnader och fordon till din stad, måste du se till att skaffa ett stabilt inflöde av Sporebucks. Med inkomstkällor kan du köpa och förbättra dina byggnader och fordon.

🌀 I Stadsplaneraren visas dina tillgängliga Sporebucks nere i vänstra hörnet. Peka på summan för att se din nations totala produktionstakt per minut.

🌀 Inkomster genereras genom att göra anspråk på kryddgejsrar, handla och bygga fabriker i din stad.

Stadsutstyrselar

I Stadsplaneraren kan du skapa utstyrselar åt dina medborgare och ge dem lite stil. Mer information finns i avsnittet *Ekiperings* på s. 27.

Nationalsång

Via Stadsplaneraren kan du komponera en egen nationalsång åt din stad. När din stad syns på skärmen, kan du höra nationalsången. När du intar andra städer börjar de spela din nationalsång, vara sig de vill eller inte.

Med Nationalsångskompositören kan du välja Rytm, Nationalsång och Miljöljud för att forma ditt stadsljud. Du kan också definiera volymen för de olika delarna för att skapa din egen mixning.

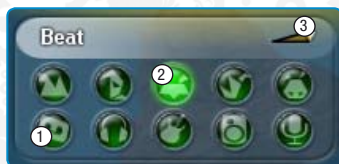
Miljöljudet spelas i bakgrunden när du utforskar planeten. En nationalsång har dock företräde vid uppspelning före planetens miljöljud.

🌀 Fälten på Nationalsångsskärmen är ordnade i den ordning du bör definiera dem. För mer information om Rytm, Nationalsång, Miljöljud samt att spara, ladda och dela nationalsånger, se Sporeguiden i spelet.

🌀 Du kan ladda stadsmusik från Sporepedin.

Takt

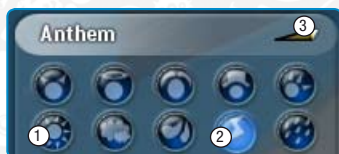
- 1 Klicka för att välja takt för din nationalsång
- 2 För att stänga av takten, klicka på den som är vald
- 3 Justera uppspelningsvolymen



För att välja en takt, klicka på den i Takt-fältet. För att isolera takten kan du avmarkera de andra komponenterna eller skruva ner deras volymer i de andra fälten.

Nationalsång

- 1 Klicka för att ett instrument
- 2 För att stänga av nationalsången, klicka på det valda instrumentet
- 3 Justera uppspelningsvolymen



När du har valt instrument kan du definiera nationalsångens melodi som visas i kompositionsfältet.

Skapa din egen melodi

- 1 Klicka för att generera slumpmässig melodi
- 2 Slå på/av auto-uppspelning
- 3 Klicka och dra för höja eller sänka noten
- 4 Klicka för att lägga till/ta bort noten



Du kan finjustera nationalsången eller skapa en ny från grunden eller från en slumpmässig melodi. När du har strukturen för din melodi kan du ändra tonhöjd på noterna. Du kan också lägga till och ta bort noter efter behov.

- ☞ För att ändra längd på en not, peka på den och rulla mushjulet eller tryck på Uppåtpil eller Nedåtpilen.
- ☞ För att starta om uppspelningen av din melodi, klicka på bakgrunden i kompositionsfältet.

Miljöljud

Miljöljudet spelas i bakgrunden när du utforskar planeten. En nationalsång har dock företräde vid uppspelning före planetens miljöljud. Du kan använda upp till fyra ljudlager i ditt Miljöljud.

- ☞ För att slå av eller på ett lager i ditt Miljöljud, klicka på det.

Spara och ladda Nationalsånger

Nationalsånger kan laddas från Sporepedin, och dina kan sparas i den.

- ☞ För att ladda en komposition, klicka på Ladda-knappen längst ner i Stadsplaneraren. Välj önskad komposition från Sporepedin. Det valda stycket spelas i Stadsplaneraren. Du kan ändra det som du vill.
- ☞ För att förhandsgranska ett musikstycke, dubbelklicka på det i Sporepedin.

För att spara en nationalsång:

För att spara din skapade nationalsång, klicka på Spara-knappen. Skriv in ett namn och en beskrivning av ditt alster. Din musik sparas under Musik-fliken i Sporepedin.

Dela musik

Din musik delas inte automatiskt via Sporepedin.

För att dela din nationalsång:

1. Den sparade filen lagras i mappen: **Mina dokument** (eller **Documents**)\Mina Sporeskapelser**Stadsmusik**
2. Hitta den .PNG-fil som stämmer med namnet du gav din stadsmusik.
3. E-posta den här filen till dina vänner.
4. Dina vänner måste installera filen i motsvarande mapp innan de kör Spore.
5. Din musik finns nu tillgänglig i deras Sporepedi.

Övervaka din stad

När du tar dig fram genom fasen, är det viktigt att hålla reda på vad som händer i var och en av dina städer. Till exempel är olyckliga städer känsligare för Religiösa attacker. En olycklig stad löper också större risk för protestaktioner som kan leda till produktionsstörningar.

🌀 Du kan se din stads data i Stadsplaneraren.

När viktiga händelser sker i en stad noteras det i Händelseloggen som visas till vänster på spelskärmen. Läs meddelandena för att hålla dig informerad om vad som händer på andra platser på planeten.

Koloniplaneraren

Att planera en koloni liknar att bygga en stad i Civilisationsfasen. Koloniplaneraren fungerar på samma sätt som Stadsplaneraren och låter dig förse kolonin med hus, fabriker, underhållningsbyggnader och försvarstorn för att erövra planeten. I Rymdfasen producerar dock dina kolonier krydda som sen säljs för Sporebucks. Kolonier har också speciella regler för hur många byggnader de kan ha, beroende på planetens TerraPoäng.

cellfasen

I Cellfasen börjar du livets färd som en encellig organism och klättrar på evolutionsstegen tills du är stor nog att ta dig upp på land. För information om att följa framsteg och klara av fasen, se Sporeguiden i spelet.

🌀 För kontroller i Cellfasen, se s. 37.

För att nå land:

1. Ät växter eller andra celler för att skaffa DNA och få din cell att växa.
2. Samla in delar från andra celler och meteorfragment.
3. För att utveckla din cell, spendera DNA-poäng i Cellskaparen.

Cellfasskärmen

- 1 Uppdragsmål
- 2 Zooma in/ut
- 3 Alternativ
- 4 Pausa spelet
- 5 Sporepedin
- 6 Min samling
- 7 DNA
- 8 Framstegsfältet
- 9 Klicka för att ropa på din partner
- 10 Tidslinje
- 11 Hälsomätare
- 12 Del
- 13 Meteorfragment



Din cell visas mitt på Cellfasskärmen. Omkring dig finns gröna växtplankton att äta om du är växtätare, andra celler att undvika eller äta om du är köttätare, delar att samla in samt diverse urtidsgrunkor att undvika.

Cellkontroller

I Cellfasen kan din mikroskopiska cell knuffas av och an i strömvirvlarna. Att simma omkring kräver övning. Så småningom lär du dig att styra mot och bort från föremål. Kom ihåg att sikta mot den plats där föremålet kommer att vara, inte där det är just nu.

- ☞ För att rikta din cell åt ett annat håll, klicka på en ny plats på skärmen. Din cell vänder sig mot den positionen.
- ☞ För att simma längre sträckor åt samma håll, klicka på en plats på skärmen och håll ner musknappen.

Kontroller

Handling	Tangentbord/Mus
Simma åt valfritt håll	Peka med musen, vänster- eller högerklicka sen och håll ner
Simma upp	W /Uppåtpil
Simma ner	S /Nedåtpil
Simma åt vänster	A /Vänsterpil
Simma åt höger	D /Högerpil
Zooma in/ut med kameran	+/- eller mushjulet

Ta sig fram genom Cellfasen

Samla DNA

För att skaffa DNA, simma in i maten så att den träffar cellens mun.

OBS! För att samla mat måste din cell ha en mun.

När du äter mat får du DNA-poäng, som visas till vänster om Framstegsfältet. Spendera dessa DNA-poäng på nya delar i Cellskaparen för att lägga till nya delar som hjälper din cell att utvecklas.

Lägga till delar

När du tar dig fram i Cellvärlden, kan du träffa på nya delar att förse din cell med. Delarna kan samlas in genom att simma över meteorfragment som flyter omkring eller genom att besegra en cell som har en del-ikon bredvid sitt namn. Insamlade delar är tillgängliga nästa gång du besöker Cellskaparen.

🌀 När en del dyker upp i vattnet, simma över den för att samla in den.

I Cellskaparen kan du dra och släppa delar på din cell. Se *Skaparna i Spore* på s. 14. När du har fått tag på din första del, blir Parningsrop-knappen tillgänglig ovanför Framstegsfältet.

🔊 Klicka på Parningsrop-knappen och simma sen bort till din partner för att öppna Cellskaparen (s. 22).

När din cell växer behöver du mer mat för att hålla den vid liv. Du måste äta mer växtmaterial, eller större och större celler om du är köttätare.

Strid

För att skydda dig kan du förse cellen med offensiva vapen, som en köttätarmun. Eller så kan du förse cellen med taggar för att skydda den från förföljare.

🌀 För att attackera en annan cell, krocka din attackdel med cellen samtidigt som du undviker cellens farliga delar.

🌀 För att försvara din cell mot en annan, vänd dina försvarsdelar (som taggar) så att de träffar cellen när den attackerar.

Följa framsteg

Följ dina framsteg genom Cellfasen med hjälp av Framstegsfältet. När din framstegsmätare når ett vertikalt streck går din cell in i nästa tillväxtstadium. Cellerna som utgjorde hot mot dig tidigare har krympt till pyttesmå celler, och det nya stadiet är fyllt av större och mer aggressiva celler.

Klara av Cellfasen

När du har fyllt Framstegsfältet längst ner på skärmen helt har du gått igenom alla cellevolutionens stadier och är redo för nästa utmaning i evolutionen.

🌀 För att avancera till Varelsefasen, klicka på Tidslinje-knappen. I den tidiga Creature Creator, lägg till ett par lemmar och fötter och andra delar du tror du kan ha nytta av på land. Se *Creature Creator* på s. 23.

varelsfasen

Land i sikte! I Varelsfasen kravar din varelse upp ur urhavet för att skapa ett brohuvud bland de landlevande arterna på planeten. När du utforskar världen stöter du på en mängd andra arter, en del vänliga och en del mindre vänliga. Du måste utveckla dina sociala förmågor för att skaffa nya vänner och dina stridsförmågor för att klara av dina fiender.

Under resans gång skaffar du DNA-poäng som du kan använda till att utveckla din varelse, få intelligens och fullborda färden mot att bli en tänkande varelse och avancera till Stamfasen.

🌀 För kontroller i Varelsfasen, se s. 40.

🌀 Om du dör under spelets gång, återföds du vid ditt hemmabo.

För information om att följa framsteg och klara av fasen, se Sporeguiden i spelet.

OBS! När du har klarat av Varelsfasen kan du inte längre ändra din varelses fysionomi.

Varelsfassskärmen

- | | |
|----|-----------------------------|
| 1 | Mål |
| 2 | Minikartan |
| 3 | Alternativ |
| 4 | Pausa spelet |
| 5 | Sporepedin |
| 6 | Min samling |
| 7 | DNA |
| 8 | Framstegsfältet |
| 9 | Tidslinje |
| 10 | Klicka för sociala förmågor |
| 11 | Konsekvensförmåga |
| 12 | Klicka för stridsförmågor |
| 13 | Klicka för stridsförmågor |
| 14 | Flockmedlemmar |



I Varelsfasen styr du en enskild individ av din art, medan andra artfränder försöker klara sig så gott de kan. Använd musknappen för att förflytta din varelse i världen och göra upptäckter på vägen.

Varelskontroller

I Varesefasen förflyttar du dig i världen genom att klicka på positioner på skärmen. Din varelse förflyttar sig till angiven plats och väntar på ditt nästa kommando.

☞ För att röra dig kontinuerligt, klicka och håll ner på en plats på skärmen. Flytta på markören för att ändra kurs på din varelse.

Om din varelse har greppare kan du plocka upp föremål från marken eller träden. För att ta ett föremål, klicka på det.

☞ Du måste äta regelbundet för att hålla varelsens energi uppe. Se *Skötsel och utfodring* på s. 41.

Du kan flytta kameran som du vill genom att hålla ner höger musknapp och flytta musen.

Kontroller

Handling	Tangentbord/Mus
Flytta framåt	W/Uppåtpil
Flytta bakåt	S/Nedåtpil
Sväng vänster	A/Vänsterpil
Sväng höger	D/Högerpil
Glid åt höger	E
Glid åt vänster	Q
Hoppa och flaxa med dina vingar (om din varelse har förmågan att göra det)	Mellanslag
Slå på/av smygförmågan	Z
Slå på/av spurtförmågan	Skift
Välj närmaste varelse som mål	F
Använd förmåga #1: Sjung (social) eller Bit (attack)	1
Använd förmåga #2: Dansa (social) eller Rusa (attack)	2
Använd förmåga #3: Charma (social) eller Slå (attack)	3
Använd förmåga #4: Posera (social) eller Spotta (attack)	4
Zooma in/ut med kameran	+/- eller mushjulet
Vrid kameran åt vänster/höger	, / .
Vrid/tippa kameran	Högerklicka och håll ner och rör på musen
Ropa på din partner	Backsteg

OBS! I Varesefasen kan du göra mer än simma. Användbara förmågor som att smyga, hoppa eller glidflyga kan vara genvägar i evolutionen.

Skötsel och utfodring



Varelseprofil

- 1 Hälsomätare
- 2 Hungermätare

Din varelse behöver äta. När du traskar runt i världen bränner din varelse energi, som måste fyllas på genom att äta. Beroende på vilken typ av mun din varelse har (växtätar-, köttätar- eller allätarmun), kan du vara tvungen att äta frukt eller kött, eller kan äta både och.

☞ Du kan ändra din muntyp i Creature Creator. Men om du utvecklades genom Cellfasen kommer dina egenskaper där att bestämma din diet för alltid. Om du var en köttätande cell kommer du att förbli en köttätande varelse.

Du kan bli skadad när du slåss mot andra varelser. Då sjunker din Hälsa.

Om du svälter ihjäl eller dödas av en annan varelse, återföds du vid ditt hemmabo.

Utveckla din varelse

Att utveckla din varelse kräver att du skaffar tillräckligt med DNA-poäng för att köpa delar som förbättrar din varelses förmågor.

För information om att samla delar och utveckla din varelse, se Sporeguiden i spelet.

Konsekvensförmågor

Förutom förmågor för umgänge, strid och förflyttning kan du också få specialförmågor som ett resultat av dina val under din evolutionshistoria. Det särdrag du fick under ditt liv som cell motsvaras av konsekvensförmågan du nu har som varelse.

Dina konsekvensförmågor finns ovanför Framstegsfältet. De är kraftfulla, men tar en stund att ladda upp igen.

För mer information om konsekvensförmågor, se s. 10.

Skaffa intelligens

När du skaffar tillräckligt med DNA för att fylla Framstegsfältet över ett vertikalt streck, kan du hoppa till nästa intelligensnivå.

☞ När du stiger i intelligensnivå, kan du utöka din flock med en ny medlem—upp till tre varelser.

Utveckla din art

När du skaffar intelligens, DNA och vänner, kan du utveckla din varelse och expandera ditt inflytande i dina försök att bli den dominerande arten på planeten.

Ditt bo

Vid ditt bo kan du vila och återhämta dig, samt para dig och utveckla dina art. Om du blir skadad i strid kan du återvända till ditt bo för att hela dig. Sitt i boet och vänta tills Hälsomätaren är full igen.

☞ Du kan också använda ditt bo till att para dig och öppna Skaparen för att lägga till eller ta bort delar.

OBS! I Varelsefasen behöver du inte skydda ditt bo.

Parning

Du kan när som helst ropa efter en partner och producera en ny avkomma. När ägget kläcks blir du avkomman och lär dig använda dina nya förmågor.

För att para dig, tryck på **Backsteg** eller klicka på Parningsrop-knappen alldeles ovanför Framstegsfältet. Följ ropet till den partner som det flyger hjärtan omkring. Klicka sen på knappen som visas ovanför partnern för att öppna Skaparen. Alla ändringar här gäller alla varelser av din art.

TIPS: När du använder parningsropet, svarar din partner alltid från ditt nuvarande bo.

Migration

i sökandet efter mat och andra resurser kan dina artfränder migrera från ditt nuvarande bo till ett nytt bo.

- 🌀 För att hitta boet efter en migration, klicka på Parningsrop-knappen och följ din partners svarsrop till det nya boet. Eller så kan du följa deras spår (i världen och på minikartan) till det nya boet, eller gå i riktning mot hem-ikonen på minikartan.

Relationer

Du kan se dina nuvarande relationer med olika arter. Peka på en individ av en annan art med musen. För mer information om relationer och ikoner, se Sporeguiden i spelet.

Bli vän med andra varelser

Attityd-knapparna finns precis ovanför Framstegsfältet längst ner på skärmen.



Klicka på den här knappen för att öppna dina tillgängliga sociala förmågor.



Klicka på den här knappen för att öppna dina tillgängliga stridsförmågor.

För att försöka bli vän med en annan varelse, dubbelklicka på den när du har social attityd. För att umgås framgångsrikt, måste du använda dina sociala förmågor för att härma den andra varelsens handlingar på en nivå som är lika bra eller bättre. Om varelsen exempelvis sjunger för dig, måste du sjunga samma låt eller en som är bättre.

Om du lyckas fylla mätaren förbättras din relation till den andra varelsen. Om din relation når Vänlig eller Allierad kan du använda den andra varelsens bon för att hela dig.

Sociala förmågor skaffas eller förbättras genom att lägga till delar i Creature Creator.

- 🌀 Att bli vän med Alfa-varelser är en större utmaning, men om du lyckas belönas du med en ny del.
- 🌀 Allierade varelser kan anslutas till din flock, om du har några lediga platser.

OBS! Du kan inte lyckas med sociala interaktioner innan du har de specifika sociala förmågor som används av arten. Du måste dessutom vara lika bra eller bättre på dem. Dessa förmågor skaffar du genom att hitta delar i spelet och förse din varelse med dem i Creature Creator.

OBS! Du kan inte starta en social interaktion med en varelse du redan har imponerat på. Dessa varelser är markerade med stjärnor intill sina namn.

Strid

Ibland har du inget annat val än att slåss mot andra varelser. Om du har en köttätarmun måste de jaga andra varelser för att få mat. I strid kan du använda en eller flera stridsförmågor för att besegra den andra varelsen.

För att attackera en varelse, välj den som mål när du har stridsattityd. Klicka sen på den stridsförmåga du vill använda, eller använd snabbtangenterna 1 till 4.


- ☞ Stridsförmågor skaffas eller förbättras genom att lägga till delar i Creature Creator.
- ☞ Varje stridsförmåga har fem nivåer.

Om du lyckas besegra varelsen får du kött, som du kan använda som mat eller som gåvor till andra varelser. Du får även DNA-poäng. Att besegra en varelse i strid försämrar dina relationer till alla varelser av samma art.

- ☞ Du kan greppa föremål och kasta dem mot en annan varelse för att bedöva den.
- ☞ Om du behöver fly, kan du vända och springa därifrån. Du kan även använda andra förmågor (som Smyga) för att undkomma.
- ☞ Om din varelse dör, återföds den vid ditt hemmabo.

Bygga din flock

Det lönar sig att ha en flock. När du höjer din intelligens, får du förmågan att utöka din flock med en till medlem. Du kan lägga till flockmedlemmar av din egen art eller arter du är allierad med. Flockmedlemmar är lojala följeslagare som villigt hjälper dig att attackera andra varelser, hitta mat och klara av andra uppgifter.

 Lägg till en flockmedlem för att fylla den här platsen.

- ☞ För att lägga till en flockmedlem, måste du stiga en intelligensnivå för att öppna en plats. Sen måste du imponera på en annan varelse (en artfrände eller en individ av en allierad art) så att den ansluter sig till din flock. Se *Bli vän med andra varelser* på s. 42.
- ☞ Det lönar sig att umgås i större grupper. Att ha en större flock hjälper dig att umgås på ett vänligt sätt med andra varelser.

Episka varelser

Spridda runt världen finns enorma solitära varelser som ger upphov till legender. Kanske ska ni helst observera episka varelser på säkert avstånd

stamfasen

I Stamfasen har din art tämt elden och bildat en liten stam. Men snart bildas även andra stammar, och alla kämpar de för att bli den första civilisationen på planeten.

Med sin nyfunna tankeförmåga kan din stams varelser börja tillverka och använda verktyg, som kan hjälpa till att samla in mer mat för att föda en växande befolkning och expandera stammens inflytande.

Var vaksam mot vilda varelser som smyger omkring bortom skenet från din lägereld.

Vissa kan du jaga, vissa kan du domesticera, vissa jagar dig.

För information om att följa framsteg och klara av fasen, se Sporeguiden i spelet.

Den största skillnaden mellan Stamfasen och Cell- och Varelsefaserna är att du inte styr en individ av din art. Du styr en hel stam! Ge order till en eller flera stammedlemmar för att få dem att gå dina ärenden. Du kan till och med flytta runt kameran för att se vad dom håller i närheten.

För mer information om att markera och styra stammedlemmar, se *Stamkontroller* på s. 45. Det finns även lärorika handledningar i spelet som hjälper dig att komma igång i början av fasen.



OBS! Eftersom du har bildat en stam, kan du inte längre ändra din arts form eller storlek. Nu görs ändringar med de verktyg din by förses med och de utstyrselar din stam bär.

Stamfasskärmen

- | | |
|----|------------------------------------------------------------|
| 1 | Stammens minikarta |
| 2 | Alternativ |
| 3 | Pausa spelet |
| 4 | Sporepedin |
| 5 | Min samling |
| 6 | Matförråd |
| 7 | Framstegsfältet |
| 8 | Använd sociala förmågor |
| 9 | Konsekvensförmågor |
| 10 | Använd stridsförmågor |
| 11 | Hälsö- och energimätare |
| 12 | Klicka för att markera en eller flera medlemmar av stammen |



Stammens minikarta

- 1 Din stamhydda
- 2 Din varelse
- 3 Annan arts by
- 4 Vilddjursbo
- 5 Visa/dölj minikartan
- 6 Klicka för att ändra kameravvy
- 7 Peka på ikonen för att se din relation med grannstammen och hur många medlemmar den har
- 8 Matkälla
- 9 Fiskeställe



Vänsterklicka på minikartan för att flytta kameran till den platsen och högerklicka för att skicka dina markerade stammedlemmar till den positionen. Stammens minikarta är också användbar för att se vad som händer i närheten. Din stams byggnader och medlemmar visas med ikoner som bär din stamfärg.

☞ För mer information om en annan stam, peka med muspekaren på deras stamhydda på minikartan. Den första rivaliserande stammen dyker dock inte upp förrän din stam har samlat in lite mat och fått några ungar.

- 🏠 Denna grannstam visas med sin stamfärg. De kan bli vänner eller rivaler.
- 🐉 Fruktlundar är matkällor.
- 🐟 Varelsbon kan utvecklas till att bli stammar.
- 🐟 Det här området är ett fiskeställe.

Stamkontroller

Markera stammedlemmar

I Stamfasen kan du markera en, flera eller alla medlemmar i din stam och ge dem order. Markerade stammedlemmar har en gul cirkel runt sig.

Vänster musknapp används för att markera enheter. För att markera en stammedlem, vänsterklicka på den eller markera den i Stamlistan till höger på skärmen.

- ☞ För att markera flera stammedlemmar, tryck på **Ctrl** klicka på enskilda stammedlemmar i världen eller i Stamlistan, eller klicka-och-dra en ruta kring flera stammedlemmar. För att lägga till medlemmar i denna grupp, håll ner **Ctrl** och klicka de nya medlemmarna.
- ☞ Du kan också klicka på stammens rubrikfält för att markera alla stammedlemmar.

Avmarkera

Håll ner **Ctrl** och klicka på stammedlemmen i världen eller i Stamlistan för att avmarkera.

- ☞ Du kan också klicka på Stammens rubrikfält eller trycka på **Esc** för att avmarkera alla stammedlemmar.

Ge order

När du har markerat en eller flera stammedlemmar, kan du få dem att gå till en plats eller interagera med andra föremål och varelser i världen genom att högerklicka på platsen, föremålet eller varelsen. För att till exempel få en stammedlem att samla mat, klicka på stammedlemmen och högerklicka sen på ett fruktträd. Individerna samlar frukt och för hem den till byn. Det fortsätter han med tills trädet är tomt eller tills du ger ett annat kommando. Föremål i världen som du kan interagera med markeras när du för muspekaren över dem och din muspekare ändras för att visa att du kan interagera med föremålet.

☞ Stammedlemmar fortsätter med handlingen tills resursen är slut, handlingen inte är giltig längre, eller deras hunger- eller energinivåer kräver uppmärksamhet.

Kamerakontroller

Att hålla reda på dina stammedlemmar blir lätt med nya kamerakontroller.

För att panorera kameran, använd piltangenterna eller håll ner höger musknapp. Om Kantrullning är På i Inställningsmenyn kan du flytta musmarkören till skärmkanten för att panorera åt det hållet.

För att vrida och tippa kameran, håll ner båda musknapparna och rör på musen. Du kan också trycka på < och > för att vrida.

För att få kameran att följa en viss stammedlem, tryck på **Mellanslag**. Kameran följer automatiskt en av dina stammedlemmar. Tryck på **Mellanslag** igen för att växla till nästa stammedlem.

För att snabbt flytta kameran till valfri position på kontinenten, vänsterklicka på minikartan.

☞ Du kan också använda piltangenterna och andra tangentbordkontroller för att flytta kameran över planetytan.

Stamby

Din stamby är det frö ur vilket din framtida civilisation kommer att spira. Runt byns lägereld kan du lägga till fler och fler verktygsskjul, som ger byn nya verktyg och förmågor.

Verktygen hjälper dina stammedlemmar att samla mat effektivare, använda instrument för att förbättra sina sociala förmågor, eller använda vapen för att förbättra sina stridsförmågor.

För mer information om stambyn, se Sporeguiden i spelet.

Försvara din by

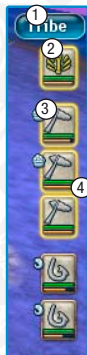
För att skydda din by måste du utrusta dina stammedlemmar med lämpliga verktygsskjul. Från den Militära verktygskategorin kan du välja en lämplig hydda att lägga till.

Stamlistan

Stamlistan	
1	Markera alla stammedlemmar
2	Hövdingen
3	Klicka för att markera stammedlemmen
4	Medlemmens nuvarande hälsa och energi

Med Stamlistan kan du hålla reda på vad de olika stammedlemmarna gör och markera en eller flera av dem. Till höger på skärmen visas ikoner för dina stammedlemmar, deras nuvarande hälsa och energi samt vad de gör (visas med en liten ikon uppe i vänstra hörnet av porträttet).

- Om individen är utrustad med ett verktyg, visas verktyget i ikonen. På så sätt kan du se balansen mellan jägare och samlare.



Samla mat

Det mest trängande behovet för alla stammedlemmar är mat, så du måste se till att skaffa dem stabila näringskällor.

- En stammedlems energinivå visas med en orange stapel i dess ikon i Stamlistan.

För information om insamling, jakt och domesticering, se Sporeguiden i spelet.

Fiska

Du kan också samla mat genom att fiska från havet. Bra fiskeställen känns igen på hoppande fiskar i strandkanten.

Hela din stam

Stamlivet är fullt av bular och blessyrer. När stammedlemmar blir sårade i strid, kan du hela dem på något av följande sätt:

Vila Stammedlemmar kan hela sig långsamt om de får vila.

Helande stavar Om din stam har ett skjul med Helande stavar, kan du utrusta en stammedlem med helande stav och låta helaren följa med andra stammedlemmar ut i strid. Helaren helar sen dina stammedlemmar i fält.

Bygga din stam

Du kan bygga en större och starkare stam genom parning för att producera ungar och genom att skaffa nya verktyg och accessoarer i Stamplaneraren.

Ungar

När din stam stiger i status genom att alliera sig med eller besegra grannstammar, kan den öka antalet medlemmar. För att öka stammens befolkning, peka på stamhyddan och klicka på Lägg till unge-knappen.

Ett ägg rullar ut ur hyddan (vad som sker där inne stannar där). När det kläcks är en unge född. Det kostar stammen en del mat att skaffa ungar, men när de är fullvuxna blir de markerbara medlemmar av stammen.

Stamplaneraren och Stamekiperingen

I Stamplaneraren kan du köpa nya verktyg (se *Stamverktyg* på s. 32) till din stam och ekipera dina stammedlemmar (se *Stamekiperingen* på s. 27) med accessoarer som förbättrar deras naturliga förmågor.

Utrusta stammedlemmar

När du har köpt ett verktyg måste du skicka stammedlemmar till verktygsskjulet för att utrusta sig med verktyget.

- 🌀 För att utrusta stammedlem, markera en individ och klicka sen på verktygsskjulet. Stammedlemmen går till hyddan för att hämta verktyget.
- 🌀 För att se de verktyg som används av olika individer, titta på deras ikoner i Stamlistan.

Interagera med andra stammar

Du har relationer med alla stammar i världen. De ändras under spelets gång. När du klättrar mot civilisation, kan du välja att dominera mindre stammar genom att utplåna dem, lägga beslag på deras resurser eller alliera dig med dem. Större stammar kan du välja att imponera på (uppträda för) för att förbättra relationerna så att du kan alliera dig med dem.

🗨️ Umgås (knyt vänskapsband)

🏹 Attackera

📦 Skänk gåvor (diplomati)

👁️ Röva (stjåla mat)

För att se vilken relation du har till en annan stam, peka med musmarkören på en av den stammens medlemmar. Ikonen som visas talar om vilken relation ni har.

För mer information om umgänge, gåvor, bygga allianser och anfälla andra stammar, se Sporeguiden i spelet.

Röva från andra stammar

Känner du inte för att samla mat i träden? Röva mat från grannstammar i stället och dra nytta av deras slit.

1. Markera medlemmar av din stam för att bilda ett rövarband.
2. Utrusta dem med de vapen du har tillgängliga.
3. Spring till en säker plats nära den andra byn. Det är ofta bäst att vänta tills de flesta av byns invånare är nån annanstans.
4. Högerklicka på grannstammens mat med stridsattityd vald.
5. Tryck på **Mellanslag** för att få kameran att följa dina rövare.

civilisationsfasen

Välkommen till det civiliserade livet. Du börjar Civilisationsfasen med en enda stad från vilken du måste erövra hela världen. När du expanderar din nation över hela planeten måste du lägga beslag på de kryddresurser som krävs för att utvecklas och erövra, konvertera eller köpa ut andra civilisationer innan du tar det stora språnget it i rymden. Andra stammar av dina artfränder har grundat egna städer. Genom att ena hela planeten under din militära, religiösa eller ekonomiska flagga, kan du bygga de fordon och skaffa den teknik som krävs för att ta dig ut i omloppsbana runt din planet.

För information om att följa framsteg och klara av fasen, se Sporeguiden i spelet.

Civilisationsfasskärmen

- 1 Din stad
- 2 Ditt första fordon
- 3 Flottlista: Klicka för att markera ett eller flera fordon
- 4 Minikarta
- 5 Alternativ
- 6 Pausa spelet
- 7 Sporepedin
- 8 Min samling
- 9 Nuvarande Sporebucks
- 10 Framstegsfältet
- 11 Konsekvensförmågor
- 12 Defensiv fordonsattityd
- 13 Aggressiv fordonsattityd
- 14 Tidslinje









Civilisationsminikartan

- 1 Kamerakontroller
- 2 Planetens namn
- 3 Visa/dölj minikartan
- 4 Område som visas av kameran
- 5 Dag/natt
- 6 Din stad
- 7 Resurser



- ☞ Klicka på en plats på minikartan för att flytta kameran dit.
- ☞ Skicka enheter till en plats på minikartan genom att markera enheterna och högerklicka på platsen.

Med minikartan kan du se vad som händer runt hela planeten. Du kan se andra civilisationers städer och fordon som färgade hus och punkter på kartan:

-  Städer är färgkodade efter ägare. Se *Stadsfärg* på s. 51.
 -  Alla kryddgejssrar på planeten är markerade och färgkodade om någon äger dem. Se *Utvinna krydda* på s. 51.
 -  Fordon markeras med sin civilisations färg.
 - ☞ För föremål som ägs eller är identifierade kan du peka på dem med muspekaren för att få mer information om dem. När du pekar på en stad får du information om staden och kan se stadsgränsen.
- Du kan också identifiera pågående aktiviteter i spelet med hjälp av ikoner på kartan:
-  När ägda städer, fordon eller kryddgruvor är under militärt eller religiöst anfall, syns det på minikartan.
 -  När städer ägnar sig åt handel kan du se en Sporebuck-ikon över en stad och en linje på kartan som visar handelsvägen.
 -  När du använder Kommunikationsskärmen för att interagera med en annan stad, markeras den staden med en ikon på minikartan.

Civilisationskontroller

I Civilisationsfasen är kontrollerna för dina fordon identiska med kontrollerna i Stamfasen, med följande tillägg:

- ☞ För att växla mellan dina fordon, tryck på **Mellanslag**.
- ☞ För att flytta kameran till din närmaste stad, tryck på **Backsteg**.

För mer information, se *Stamkontroller* på sid. 45.

Starta spelet

Om du börjar Civilisationsfasen från Galaxskärmen, följ instruktionerna på skärmen för att ställa upp ditt spel, innan du följer de här stegen.

1. Välj ditt Stadshus. Modifiera det hur du vill.
2. Välj ditt första landfordon. Modifiera det hur du vill.
3. Din stad och ditt fordon placeras på spelkartan. Ditt första mål är att använda ditt fordon till att hitta en kryddgejser och göra den till en produktiv kryddgruva.

Detta mål visas på ett Minimalkort uppe i vänstra hörnet.

Tidigt i fasen kan det vara smart att utforska din kontinent. När du stöter på nya stammar kan du hitta skatter och nya tekniker.

Dessutom kan du spana på de andra civilisationerna på kontinenten för att avgöra vilket som är bästa sättet att handskas med dem.

- ☞ Glöm inte att fortsätta utvinna krydda, bygga fabriker och utveckla din stad.

För information om att bygga din stad, se *Stadsplaneraren* på s. 33.

Stadsfärg

Din stads färg väljs i början av Civilisationsfasen eller ärvs om du utvecklas från Stamfasen. Den färgen identifierar din nations byggnader och fordon på spelskärmen och minikartan.

- ☞ Alla grannstäder styrs av olika fraktioner av din egen art. Deras färger syns på murar, byggnader och fordon.
- ☞ När du intar andra städer antar de din stadsfärg och blir en del av din nation.
- ☞ Olika städer kan ha olika stadsspecialiteter. Du kan välja att låta dem behålla sin specialitet eller konvertera dem till din egen. Detta beslut bestämmer hur du ska fortsätta expandera: ska du använda flera strategier eller koncentrera dig på en.

Stadsgränser

Din stads gränser markeras på spelskärmen med din stadsfärg. De markerar stadens yttre gräns och hur mycket av planetens yta den gör anspråk på.

OBS! Om en stad inte har kustkontakt kommer den inte att kunna producera sjöfordon. Hugg åt dig lite kustmark om du kan!

- ☞ Andra städers och kryddgejsrars gränser syns också när du pekar på dem på minikartan.

OBS! När du kränker andra städers gränser, kan de lägga märke till ditt intrång och agera utifrån din relation till deras stad.

Finansiera din civilisation

För att erövra världen behöver du massor av Sporebucks. Du kan skaffa inkomster på många sätt i den här fasen. När din civilisation växer kommer du att vilja skydda dina inkomstkällor.

Utvinna krydda

Spridda runt planeten finns kryddgejsrar, som kan utvinnas för att ge ett stabilt inflöde av Sporebucks. Kryddgejsrar måste erövras för att utvinnas och bli inkomstkällor.

För att erövra en kryddgejsr:

1. Markera ett fordon.
2. Kör fordonet till kryddgejsern.
3. Fordonet bygger ett borrhorn uppe på gejsern.
4. När borrhornet är klart är din kryddgruva i drift. Den genererar en stadig ström av Sporebucks.

OBS! Du måste försvara kryddgejsrar med fordon. Andra städer kan attackera dem för att riva dina borrhorn och förstöra din inkomstkälla. Markera fordonet och välj Defensiv attityd. Se *Fordonsattityd* på s. 53.

Bygga fabriker

När du bygger en fabrik i din stad får du en värdefull inkomstkälla. Fabriker bemannas av dina medborgare, som måste hållas lyckliga för att vara produktiva. Olyckliga medborgare lägger inte manken till.

Handelsrelationer

Du kan bygga handelsförbindelser med andra städer, vilket ger stabila inkomster för båda parter. Om din relation till en annan stad är bra kan du föreslå en handelsväg genom att skicka ekonomiska fordon till den staden.

- ☞ Andra städer kan kontakta dig och föreslå handelsvägar. Dessa erbjudanden får du via Kommunikationsskärmen. När du har accepterat en handelsväg med en annan stad kommer båda städernas ekonomiska fordon att åka fram och tillbaka och generera pengar åt båda städerna. Ju fler ekonomiska fordon du har på en handelsväg, desto mer Sporebucks håvar du in.
- ☞ Om du lyckas upprätthålla en handelsförbindelse med en annan stad ett tag, kan du få möjlighet att köpa staden. Det öppnar nya vägar till inkomster och framsteg.

Bygga din flotta

I Civilisationsfasen utforskar och erövrar du planeten genom att bygga och använda den största fordonsflottan på planeten. I början av fasen kan du bara köpa eller bygga landfordon. När din nation expanderar kan du få tag på teknik för att bygga sjö- och luftfordon, innan du tar språnget ut i rymden.

- ☞ När du köper eller skapar ett fordon är vapnen det kan förses med de som stämmer med din strategi: militära, religiösa eller ekonomiska.
- ☞ Du kan lägga till ett nytt fordon via Fordon-fliken i Stadsplaneraren.



Klicka för att redigera det visade fordonet i Fordonskaparen. Om du inte skapade fordonet, måste du spara det under ett nytt namn.



Klicka för att bygga ett fordon från grunden i Fordonskaparen.



Klicka för att ladda ner ett fordon från Sporepedin. Om du inte är inloggad online, kan du använda fordon som finns på din dator.

OBS! När du har valt fordonsmodellen, kan du sen köpa fler av samma sort direkt från stadshuset, utan att gå till Stadsplaneraren.

Flottgränser

I Stadsplaneraren kan du se dina flottgränser. De visas alldeles ovanför dina stadsdata. Flottgränser visar hur många fordon av varje typ du har just nu och hur många din nation kan ha.

- ☞ Flottgränserna definieras av hur många städer du har med olika specialiteter, samt hur många hus du har i dina städer.

Styra fordon

Du styr dina fordon med samma kontroller som du styr stammedlemmar i Stamfasen. Se *Starta spelet* i avsnittet om *Stamfasen* på s. 44.

- ☞ Definiera fordonsgrupper genom att markera flera fordon och sen trycka på **Ctrl** plus en siffertangent (den siffran blir gruppens nummer). För att växla mellan dina definierade grupper, tryck på **Mellanslag**.

Fordonsattityd

Du kan ange ett fordons attityd, som definierar fordonets grundläggande marschorder.

- ☞ För att ställa in ett fordons attityd, markera fordonet. Tryck på **Tab** för att växla attityd. Följande ikoner visas nere i högra hörnet av skärmen.



Defensiv attityd är användbar för att vakta ett område. Fordonet behåller sin position och reagerar på alla utmaningar från fientliga fordon eller städer.



Aggressiv attityd beordrar fordonet att aktivt anfalla fientliga fordon och städer.

Underhåll av din flotta

I Civilisationsfasen måste du hålla reda på varje fordons hälsa, som visas med en grön stapel i fordonsikonen i flottlistan till höger på skärmen

- ☞ Vi flottlistan kan du nå alla fordon i din flotta. Den fungerar som Stamlistan i Stamfasen (s. 47).

Skadade fordon kan repareras. Kör fordonet till huvudporten på en stad som du kontrollerar. Fordonet börjar repareras.

Uppgradering

När du har erövrat andra städer får du tillgång till deras teknik och kan bygga deras fordon i valfri stad du kontrollerar.

Genom att inta andra städer låser du upp förmågan att bygga luftfordon.

varje stad av en viss typ låter dig bygga ett fast antal fordon av den typen. Anta att du kontrollerar en enda militär stad. Du kan kanske bygga totalt fem militära fordon. Om du intar ännu en militär stad, kan du i så fall bygga tio totalt militära fordon. Om nästa stad är en ekonomisk stad, kanske din flottgränser då blir tio militära fordon och fem ekonomiska. Se *Flottgränser* på s. 52.

Demontera fordon

Fordon som är omoderna eller inte är effektiva längre kan demonteras när som helst.

- ☞ För att demontera ett fordon, klicka på dess ikon i Flottlistan till höger på skärmen. Klicka sen på **X**:et i hörnet eller tryck på **Delete**. Fordonet tas ur bruk och halva inköpspriset återbetalas till din Sporebucks-kassa.

Relationer med andra städer

När du interagerar med andra städer kan relationerna förbättras eller försämrats. Om du lyckas upprätthålla en bra relation, kan du få möjlighet att köpa den andra staden. Men om relationen blir fientlig kan du plötsligt befinna dig i krig.

- ☞ Du kan förbättra dina relationer med andra städer genom att erbjuda handelsvägar, skänka gåvor, ge komplimanger samt hjälpa dem i krig om de ber om det.

Din stadsspecialitet har också betydelse för hur du interagerar med andra städer. Du kan välja att följa en militär, ekonomisk eller religiös strategi när du försöker inta andra städer. För information om relationer, stadsspecialiteter och kommunikation med andra städer, se Sporeguiden i spelet

Kvarvarande stammar

I början av Civilisationsfasen kan du träffa på ett antal kvarvarande stammar spridda runt planeten. De här stambyarna bara väntar på att bli erövrade. Om du snabbar dig kan du kanske lägga beslag på värdefulla saker, inklusive nya tekniker, från de här plundrade stammarna.

Konsekvens-supervapen

När du intar fler militära, religiösa eller ekonomiska städer kan du låsa upp Supervapen som baseras på dina särdrag under evolutionens gång. Supervapen kräver massor av Sporebucks för att använda och ger en fenomenalt stark attack mot målområdet.

Supervapnen du får är tillgängliga i Supervapen-fältet alldeles ovanför Framstegsfältet.

OBS! Om du startade Civilisationsfasen från Galaxskärmen kan du inte låsa upp ett Supervapen förrän du har intagit sju städer.

- ☞ För att få veta mer om ett supervapen, peka på dess knapp ovanför Framstegsfältet.
- ☞ För att använda ett Supervapen, klicka på dess knapp. Priset dras från din Sporebucks-kassa. Klicka på målområdet för att avfira vapnet.

Inta en stad

När du erövrar, konverterar eller köper ut en annan stad blir den en del av din nation och dina nationsgränser expanderar. Du kontrollerar staden och kan bygga ut den via dess Stadshus genom att lägga till byggnader eller fordon.

rymdfasen

"We have liftoff!" Kosmos är ditt.

Hur du väljer att avancera med din art nu när du har nått Rymdfasen är upp till dig. Du kan terraformera planeter för att göra dem beboeliga för ditt folk och sen kolonisera dem. När ditt imperium expanderar ut i galaxen träffar du på andra rymdfarande folk med liknande ambitioner. Du kan välja att försöka bli vän med dem eller försöka spränga dem i bitar. Du kan söka rikedomar på grannplaneter, eller färdas till galaxens mitt på ett storslaget, mystiskt uppdrag.

Din arts framtid ligger i dina händer och galaxens enorma vidder ligger framför dig. För information om att följa framsteg och klara av fasen, se Sporeguiden i spelet.

Planetskärmen

- 1 Ditt rymdskepp
- 2 Rymdskeppsverktyg
- 3 Planetär minikarta
- 4 Klicka för att öppna Kommunikationspanelen
- 5 Hälso- och energimätare



På Planetskärmen flyger ditt rymdskepp över planetens yta. Du kan använda flygkontroller för att manövrera ditt rymdskepp runt planeten. Du kan utforska planeten, hitta och hämta intressanta föremål, samt transformera planeten till en av ditt imperiums kolonier.

Planetär minikarta

- 1 Stad
- 2 Ditt rymdskepp
- 3 Kamerakontroller
- 4 Planetens namn
- 5 Klicka för att visa/dölja minikartan
- 6 Växla mellan minikartan/terraformeringsinfo



- Med hjälp av minikartan kan du snabbt navigera till valfri plats på planeten och identifiera viktiga platser.
- För att ta dig till en plats, klicka på den på minikartan. Ditt rymdskepp flyger dit.
- Den planetära minikartan fungerar som minikartan i Civilisationsfasen.

När du tar dig ut i den interplanetära rymden, ersätts minikartan med en annan uppsättning verktyg. Se *Rymdfilter* på s. 58.

Starta spelet

När du har visat att du bemästrar rymdnavigation, får du i uppdrag att besöka en annan planet.

1. För att gå ut i omloppsbana ovanför din planet, tryck på - eller rulla mushjulet. Använd kontrollerna för att zooma ut tills du kan se den stjärna som din planet kretsar kring.
2. För att flytta ditt rymdskepp till en annan planet, klicka på planeten. Ditt rymdskepp flyger till den andra planeten.
3. För att flyga ner i atmosfären, tryck på + eller rulla mushjulet.

Imperie-identitet

Om du har utvecklats från Civilisationsfasen har du ett särdrag baserat på hela din evolution och de val du gjort längs vägen. Du kan dock ändra ditt särdrag när du lär dig saker av andra civilisationer du träffar på under dina rymdfärder. För mer information om ditt särdrag, se *Konsekvenser* på s. 10.

- Om du börjar Rymdfasen från Galaxskärmen får du välja ditt rymdskepp, Stadshus och art.

Rymduppdrag

Din hemplanet eller imperier som vill förbättra sina relationer till dig kan erbjuda dig Rymduppdrag. Via Kommunikationspanelen kan du åta dig eller tacka nej till uppdrag. Om du lyckas utföra uppdraget kan du belönas med Sporebucks, nya verktyg och förbättrade relationer med uppdragsgivaren. I slutänden leder det till fler utmärkelser åt dig.

Ditt rymdskepp

Ditt fordon, ditt vapen, ditt hem—ditt rymdskepp är allt detta och mer därtill när du utforskar kosmos. Behandla det väl så kommer det att visa dig galaxens underverk.



Flygkontroller

Kontroller för planetär flykt

När du flyger genom atmosfären kan du använda dessa enkla kontroller för att ta dig till din destination.

- ☞ För att ge motorpådrag, håll ner höger musknapp.
- ☞ Musen och vänster musknapp används för att använda dina verktyg.

Handling	Tangentbord
Flyg framåt	W/Uppåtpil
Flyg ner	S/Nedåtpil
Sväng åt vänster	A/Vänsterpil
Sväng åt höger	D/Högerpil
Flyg upp/ner en nivå	HOME/END
Glid åt höger	E
Glid åt vänster	Q
Zooma in/ut från planeten	+/- eller mushjulet eller X + Mellanslag

- ☞ Du kan använda kombinationer av tangenter för att röra dig i två riktningar samtidigt.
- ☞ För att flytta kameran i förhållande till ditt rymdskepp kan du använda kamerakontrollerna nere i vänstra hörnet av skärmen. Se *Flytta kameran* på s. 15.

Interstellära kontroller

På Solsystem-skärmen eller i interstellära rymden flyger du ditt rymdskepp genom att klicka på destinationsplaneter eller stjärnsystem. På de skärmarna används följande kontroller för att flytta kameran i förhållande till ditt rymdskepp.

Handling	Tangentbord
Flyg upp/ner en nivå	HOME/END
Höj kameran	W/Uppåtpil
Sänk kameran	S/Nedåtpil
Vrid kameran åt vänster	A/Vänsterpil
Vrid kameran åt höger	D/Högerpil
Zooma in/ut med kameran	+/- eller mushjulet

Stjärnkartan

På Stjärnkartan kan du ta dig mellan stjärnsystem för att utforska kosmos. Du kan identifiera intressanta stjärnsystem med hjälp av rymdfiltren och sen resa till lämplig destination.

Stjärnkartan
1 Ditt nuvarande stjärnsystem (cirkulär halo)
2 Väg till uppdragsmålet
3 Målplanet
4 Din hemplanet (märkesfyr som sticker upp över galaxplanet)
5 Besökt stjärna
6 Resväg
7 Rymdfilter

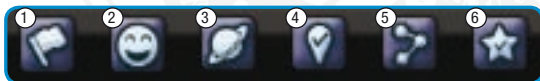


- ☞ För att få mer information om ett stjärnsystem och dess planeter, peka med muspekaren på en planet.
- ☞ För att resa till ett nytt stjärnsystem, klicka på det.
- ☞ Tryck på **Backsteg** i Galax-vyn för att fokusera kameran på din hemplanet.

OBS! Beroende på räckviddsbegränsningar hos ditt rymdskepp kanske du inte kan hoppa direkt till vilken stjärna som helst. Plotta din kurs som en serie av hopp.

Rymdfilter

På Stjärnkartan kan du använda rymdfiltren nere i vänstra hörnet för att visa eller dölja följande typer av information.



Rymdfilter

- 1 Visar stjärnsystem där du har kolonier.
- 2 Allierade och fiender-filtret slår på eller av visning av markörer i stjärnsystem som tillhör dina allierade och dina motståndare.
- 3 Imperier-filtret visar/döljer alla kända imperier i galaxen.
- 4 Använd Uppdragsfiltret för att visa/dölja de stjärnsystem där du för tillfället har aktiva uppdrag.
- 5 Detta filter visar vägen du har tagit sen ditt senaste besök på din hemplanet.
- 6 Visar vilka stjärnsystem du har besökt.

☞ När du går in i omloppsbana kring planeten ersätts de här verktygen med minikartan.

Rymdskeppsverktyg

- 1 Vertygskategorier
- 2 Nuvarande verktygskategori
- 3 Tillgängliga verktyg eller föremål
- 4 Klicka för att visa/dölja verktyg
- 5 Snabbtangenter (siffran längst ner på verktyget)
- 6 Antal laddningar (siffran längst upp på verktyget, för verktyg med laddningar)



I panelen med rymdskeppsverktyg kan du komma åt alla de verktyg du behöver för att interagera med planeter och andra rymdskepp. Verktygen är sorterade i kategorier. För information om kategorierna, se Sporeguiden i spelet. För att få veta mer om ett specifikt verktyg, peka på det med muspekaren i spelet.

OBS! I omloppsbana eller i den interplanetära rymden kanske du inte kan använda alla dina rymdskeppsverktyg.

- ☞ För att använda ett tillgängligt verktyg, välj dess kategori. Klicka på det verktyg du vill använda. Klicka sen på målet, om verktyget kräver ett mål.
- ☞ Snabbtangenterna **1-9** är fördefinierade för de fyra verktygskategorierna längs till vänster. Klicka på kategorin och tryck sen på lämplig snabbtangent för att välja verktyget. Tryck på **Ctrl + 1-9** för kategorierna i nedersta raden.

Kolonisera en planet

För att bli den dominerande arten, måste du bygga ett nätverk av kolonier som sträcker sig över hela galaxen. Kolonier utför följande funktioner:

Genererar inkomster

Kolonier kan ha stora kryddfyndigheter, som blir till Sporebucks som du kan investera i ditt imperium.

Reparationer och bränsle

Du kan reparera ditt skadade rymdskepp och fylla på energi vid alla kolonier som du kontrollerar.

Kolonifordon

När ditt imperium expanderar ut i galaxen kan du få tillgång till nya fordon. När du förbättrar och utvecklar kolonier, produceras kolonifordon automatiskt. De är en bra mätare på hur bra dina kolonier klarar sig.

När du söker efter planeter att kolonisera, försök hitta planeter som har ett strategiskt läge eller stora kryddfyndigheter. Helst ska de vara beboeliga med liten eller ingen kostnad för terraformering.

För information om att starta en koloni, terraformera planeter samt näringsnätet, se avsnittet Rymdfasen i Sporeguiden i spelet.

Rymdkommunikationer

I Rymdfasen måste du komma in i en planets atmosfär för att kommunicera med de tänkande varelserna där nere.

När du kommunicerar med en av ditt imperiums kolonier kan du reparera ditt skepp eller ladda dess batterier via Kommunikationsskärmen. Du kan också köpa saker från kolonin.

Inkommande sändningar.

Ibland får du inkommande sändningar från avlägsna kolonier eller andra imperier. Dessa är alltid inspelade envägssändningar.

Du kan se inkommande sändningar när du reser i den interstellära rymden. De föregås oftast av en speciell händelse i loggen. Klicka på händelseloggen när du är i interstellär rymd för att rikta ditt skepp mot stjärnan som skickar meddelandet. Det kommer att finnas en kommunikations-ikon ovanför stjärnan som planeten som försöker kontakta dig kretsar kring. Klicka på stjärnan för att svara på sändningen.

Relationer

Att upprätthålla relationer är en viktig del av att upprätthålla balansen i galaxen. Du kan förbättra relationerna med andra imperier genom att åta dig uppdrag från dem, skänka dem gåvor, upprätta ambassader på deras planeter, hjälpa dem efter katastrofer eller bestråla dem med Lyckostrålen. De här handlingarna ökar dina chanser att få dem på din sida. Relationerna försämras när du gör vad som helst som kan uppfattas som fientligt (t. ex. regelrätt anfall på en av deras kolonier). Om relationen med ett imperium redan är ovänlig gör territoriella kränkningar bara saken värre. Om ni hamnar i krig kan dina kolonier och din hemplanet utsättas för räder när som helst.

Strategier

I Rymdfasen kan du välja mellan att följa en militär strategi (erövrare) eller en ekonomisk (handlare), imperiebyggande (kolonist) eller en strategi som föremålsjägare (utforskare) i dina mellanhavanden med andra imperier. Målet förblir detsamma: besegra dem för att gynna ditt eget imperium.

Även om ditt imperium har större framgång med strategin som det är specialiserat på, kan du stöta på tillfällen där en varierad strategi når bättre resultat. För mer information om de grundläggande strategierna, se *Stadsspecialitet* på s. 54.

Groxerna

Akta dig för Groxerna. De förstår sig inte på relationer.

Strid

Under dina äventyr kan du stöta på våldsamt motstånd mot ditt galaktiska erövringståg. Må så vara.

Under strid måste du hantera din attack och försvar mot dussintals fiendeskepp. Håll koll på dina hälso- och energimätare under striden, samt hur mycket ammunition dina vapen har. För information om strid mot rymdskepp och att kalla på allierade, se Sporeguiden i spelet.

Militär erövring

Varje gång en koloni i ett stjärnsystem kapitulerar, fyller du på systemerövringsmätaren. Tvinga alla kolonier i stjärnsystemet att kapitulera, så blir hela systemet ditt!

🌀 Fiende-ockuperade planeter visas i systemerövringsfältet överst på skärmen.

När det försvarande systemet är redo att kapitulera till slut, dyker en ERÖVRA SYSTEM-knapp upp i systemerövringsfältet. Klicka på knappen för att öppna kommunikationerna med fienden. Nu kan du välja att ta emot deras kapitulation. Då får blir hela systemet och alla eventuella kolonier som finns kvar på planeterna dina. Om du inte känner dig särskilt barmhärtig kan du avslå deras erbjudande och bränna bort dem från planeten med dina lasrar.

Reparationer

För att reparera ett skada rymdskepp, flyg till en koloni på en vänligt sinnad planet och öppna Komm-skärmen för att se alternativ för att reparera och ladda upp.

🌀 Du kan även upptäcka reparationspaket och andra nyttiga verktyg när du utforskar galaxen. Dessa verktyg finns under fliken Huvudverktyg bland dina rymdskeppsverktyg (s. 58).

Handel

Handla med dina egna kolonier och med andra imperier för att hålla igång ditt rymdprogram. Etablera handelsvägar med främmande imperier (förutsatt att ni står på god fot) för att transportera krydda mellan stjärnsystem. Om du upprätthåller handelsvägen kommer din relation med det imperiet att fortsätta att förbättras.

För information om handel, att etablera handelsvägar och uppköp av stjärnsystem, se Sporeguiden i spelet.

Samlarobjekt

Spridda över galaxen finns otroligt sällsynta och värdefulla föremål. Vissa uppdrag ber dig leta rätt på specifika föremål. Andra gånger kan du ha tur och göra en trevlig upptäckt när du utforskar en planet. Alla samlarobjekt kan säljas för ansejliga summor. Vissa kan placeras i kolonier som dekorationer.

- ☞ En del samlarobjekt är delar av en samling. Om du hittar alla föremål som tillhör samlingen, kan du få ett speciellt märke och extra kompensation för att du har hela samlingen.

Krydda

Krydda är den mest eftersökta resursen i galaxen. Den driver städer, kolonier, fordon och skepp. Den gör fattiga imperier rika, korrumpörer de oskyldiga och förorsakar interstellära krig. De flesta gör vad som helst för att få tag på den och betalar stora summor till dem som har den. Krydda finns i ett antal olika färger, vissa sällsyntare än andra. Varje planet producerar krydda av en viss färg, och vissa stjärnsystem är rikare på krydda än andra.

Sporepedin

I Sporepedin kan du komma åt och publicera alla dina skapelser, samt se alla publicerade skapelser från andra Spore-spelare i hela världen. Alla skapelser i Sporepedin är tillgängliga att använda i ditt spel.

Närhelst du skapar nåt nytt och loggar in på nätet, laddas din skapelse automatiskt upp till din mina Skapelser-sida.

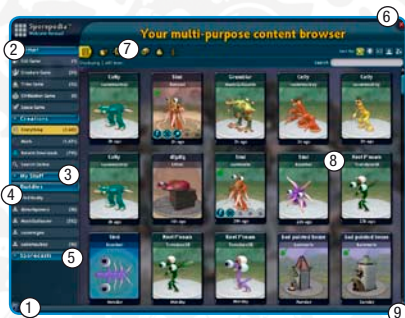
OBS! Om du inte skapare ett konto och loggar in på Sporepedin, kan du inte komma åt nåt online-innehåll. Du kan fortfarande spela med innehåll som installerades med spelet och de saker du har skapat själv.

- ☞ Du kan ha flera *Spore*-konton för varje installation av spelet.



Sporepedin

- 1 Öppna Sporeguiden
- 2 Skapelseresurser (skapelserna visas i läsarfönstret)
- 3 Dina Spore-prylar och community-resurser
- 4 Dina kompisar
- 5 Spore-sändningar (s. 65)
- 6 Stäng Sporepedin
- 7 Filter
- 8 Läsarfönster
- 9 Bläddra till innehåll utanför skärmen



☞ För att öppna Sporepedin, tryck på **B**. Du kan också klicka på Sporepedins ikon nere i vänstra hörnet av Galaxskärmen eller i en spelskärm.

Via det vänstra navigationsfältet kan du bläddra bland alla skapelser i *Spore*, utforska *Spore*-communityn och öppna Spore-katalogen för att få veta mer om de senaste *Spore*-spelen. Se *Spore-katalogen* på s. 65.

☞ Du kan läsa om de senaste *Spore*-aktiviteterna online på din MySpore-sida (s. 64).

Alla skapelser som följer med spelet är tillgängliga via Maxis Spore-sändning. Den här Spore-sändningen uppdateras regelbundet. För att titta på den, klicka på MAXIS under Skapelser.

☞ Du kan samla dina *Spore*-skapelser i en Spore-sändning som dina online-kompisar kan prenumerera på.

Du kan också konfigurera din MySpore-sida, där du kan läsa igenom och publicera kommentarer om dina skapelser, definiera och ansluta till online-händelser samt läsa de senaste *Spore*-nyheterna.

Hitta skapelser i Sporepedin

I Sporepedin kan du hitta skapelser via Skapelser-fliken eller publicerade i Sporesändningar som du kan prenumerera på.

Peka på en skapelse med muspekaren för att få reda på mer om den. För att få mer information eller för att modifiera den markerade skapelsen, klicka på informationsfältet som visas när du pekar på den.

Mitt spel

Under fliken Mitt spel i navigationsfältet till vänster kan du se alla skapelser du har stött på under spelets alla faser.

Filtrera

Överst på skärmen kan du se en rad ikoner som filtrerar det visade Sporepedi-innehållet efter typ av skapelse. För att visa tillgängliga skapelser av en viss typ, klicka på en av följande ikoner:

Filter-ikoner

1	Alla
2	Cell
3	Varelse
4	Byggnad
5	Fordon
6	Flora
7	Musik

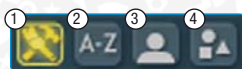



Sortera

De visade skapelserna kan sorteras med hjälp av verktygen uppe i högra hörnet.

Sorterings-ikoner

1	Sortera efter publiceringsdatum.
2	Sortera efter skapelsens namn.
3	Sortera efter skapare.
4	Sortera efter typ av skapelse. (Endast tillgängligt när du tittar på Alla.)



Följande Delad-ikon låter dig sortera efter om du har publicerat skapelsen på **www.spore.com** och visas bara när du tittar på Mina skapelser: 

Söka

Du kan använda Sökfältet för att leta efter innehåll online. När du skriver in en sökterm, undersöker du skapelsens Namn, Skapare och Etiketter.

OBS! Sökfältet visar hela tiden de aktiva sökparametrarna. De visade resultaten filtreras omedelbart av innehållet i Sökfältet. Om du till exempel skriver "löv" i sökfältet kanske "löv" och "lövgroda" visas, men inte "eklöv".


Spore-communityn

Ditt anslutningsnav med Spore-communityn är din MySpore-sida. För att öppna den, klicka på MIN SPORE-SIDA i det vänstra navigationsfältet.

 Du kan även besöka Spore-katalogen.

MySpore-sida

På din MySpore-sida kan du se dina online-data, inklusive ditt totala antal skapelser och Sporesändningar och det antal Sporesändningar som du prenumererar på. Dessutom kan du läsa senaste nytt från communityn och planera framtida händelser.

 Du kan välja eller ladda upp en bild att använda som avatar. För mer information, besök **www.spore.com**.

Spore-katalogen

Via Spore-katalogen kan du skaffa det senaste *Spore*-innehållet, inklusive nya skapelser och funktioner.

☞ För att se innehåll utanför skärmen, använd rullfälten.

Utmärkelser

Se de olika milstolparna du har passerat under ditt *Spore*-spel.

Kompisar

Genom Sporepedin kan du hitta och ansluta till online-kompisar för att prenumerera på deras Spore-sändningar. När du prenumererar på en Spore-sändning, är det större chans att skapelserna i Spore-sändningen dyker upp i ditt spel.

För information om att hitta en kompis, se avsnittet om att Dela i Sporeguiden i spelet.

Spore-sändningar

En Spore-sändning är en samling av skapelser som tillhandahålls av Maxis, dig, eller vilken annan spelare som helst i *Spores* universum. Du kan skapa samlingar med särskilda visuella teman eller funktioner eller som du hittat i spelet.

☞ Att prenumerera på en Spore-sändning ökar chansen att det innehållet dyker upp i ditt spel.

OBS! Du prenumererar automatiskt på Maxis Spore-sändning. Denna Spore-sändning innehåller alla skapelser och uppdateringar som tillhandahålles av Maxis.

För mer information om Spore-sändningar, se avsnittet om att Dela i Sporeguiden i spelet.

prestandatips

Problem när du kör spelet

☞ Kontrollera att datorn uppfyller spelets minimikrav och att du har installerat de senaste drivrutinerna för grafikkortet och ljudkortet:

Om du använder ett NVIDIA-baserat kort finns drivrutinerna på www.nvidia.com.

Om du använder ett ATI-baserat kort finns drivrutinerna på www.ati.com.

☞ Om datorn är Windows-baserat och om du kör spelet från en skiva, kan du försöka att installera om DirectX från skivan. Komponenten finns oftast i mappen DirectX under skivans rotkatalog. Om du har tillgång till Internet kan du gå till www.microsoft.com och hämta den senaste versionen av DirectX.

Allmänna felsökningstips

- Om du använder Windows och kör spelet från en skiva, och om spelets startbild inte visas automatiskt, kan du högerklicka på skivans ikon under Den här datorn och klicka på Spela upp automatiskt.
- Om spelet går långsamt kan du sänka kvalitetsnivån på grafik- eller ljudinställningarna från alternativmenyn i spelet. Om du minskar skärmapplösningen kan det ofta ge bättre prestanda.
- Om du vill ha maximal prestanda kan du försöka med att stänga av alla andra program som körs i bakgrunden (utom EA Download Manager om du använder det programmet).

Prestandaproblem vid Internetspel

Det bästa sättet att undvika prestandaproblem när du spelar på Internet är att stänga av alla fildelningsprogram och chattprogram innan du startar spelet. Dessa program använder bandbredd vilket orsakar lagg eller andra problem.

Om du vill spela i ett större nätverk kontaktar du nätverksadministratören.

kundtjänst

Om du vill se om din dator uppfyller minimikraven som står angivna på förpackningen, finns det ett verktyg som kallas dxdiag som läser av din dators maskinvara och samlar denna information i en detaljerad rapport. kan være til hjelp for kundestøtte hos EA for å finne en raskere løsning på problemene.

Så här tar du fram informationen om din dator:

- Klicka på START, välj **Kör...**, skriv in **dxdiag** ok klicka på OK
- Klicka på SPARA ALL INFORMATION... för att spara en rapport som du kan läsa och skriva ut. Se till att du har denna rapport tillgänglig när du kontaktar EA:s kundtjänst.

Om du fortfarande har problem med att installera eller köra spelet kan du gå in på **www.electronicarts.se/support**. När supportfönstret har öppnats kan du gå in i vår informationsdatabas. Lösningarna du hittar här är samma som personalen på vår kundtjänst har, så de är uppdaterade och korrekta. För att du ska hitta lösningen på ditt problem måste du välja plattform, genre och utvecklare. Om du inte hittar ett svar kan du klicka på Kontakt för att kontakta en supporttekniker som besvarar din fråga så fort som möjligt.

Om du inte har en Internetanslutning eller hellre vill prata med en tekniker kan du ringa vår kundtjänst:

Innan du kontaktar vår kundtjänst ber vi dig att ta fram informationen från Dxdiag

- Klicka på START, välj **Kör...**, skriv in **dxdiag** och klicka OK
- Klicka på SPARA ALL INFORMATION...

Vardagar mellan 13.00-17.00. Telefonnummer är 08-546 645 70

På grund av karaktären hos de flesta problem som uppstår när man kör ett dataspel är det lättare – och går vanligtvis fortare – att använda vår databas på vår hemsida för problemlösning.

OBS! Kundtjänst kan inte tillhandahålla speltips och trick.

garantier

OBS! Gäller ej produkter köpta digitalt via EA Store.

Garantibegränsning

Electronic Arts garanterar den ursprungliga köparen av denna programvara att det media på vilken programvaran är inspelad är fri från material- och tillverkningsfel under 90 dagar från inköpsdagen. Under denna period kommer felaktigt media att bytas ut om originalprodukten returneras till Electronic Arts på nedanstående adress tillsammans med ett daterat inköpskvitto, en beskrivning av defekten, det felaktiga mediet och din adress. Denna garanti är ett tillägg och påverkar inte dina lagstadgade rättigheter på något sätt. Denna garanti gäller ej programvaran i sig, vilken tillhandahålls ”i befintligt skick”, och ej heller media som har utsatts för missbruk, skador eller onormalt brukande.

Returer efter garantin

Electronic Arts kommer (så länge lagret tillåter) att byta ut produkt som skadats av användaren även efter det att garantitiden gått ut om originalskivan återsänds. För närvarande tar vi ut en administrativ avgift om 100 kr för att byta spel efter garantitidens utgång.

För mer information om hur man går tillväga för att byta ut den skadade skivan ber vi dig att kontakta Electronic Arts kundservice. På **www.electronicarts.se/support** kan du läsa mer om hur du kan kontakta oss via e-mail. Har du inte tillgång till Internet kan man ringa oss på 08-546 645 70, måndag till fredag, 13.00–17.00.

Electronic Arts garanti för produkten gäller inte om den köpts begagnad och konsumenten inte är den första slutanvändaren av produkten.

Omslagsillustration: Cinco Design

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA-logotypen, Maxis och SPORE är varumärken eller registrerade varumärken som tillhör Electronic Arts Inc. i USA och/eller andra länder. Med ensamrätt. RenderWare är ett varumärke eller registrerat varumärke som tillhör Criterions Software Ltd. Delar av denna programvara är Copyright 1998-2008 Criterion Software Ltd. och dess licenstagare. Alla övriga varumärken är egendom tillhörande sina respektive ägare.

Denna produkt innehåller programvara som utvecklats av OpenSSL Project för användning i OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>). Denna produkt innehåller också programvara som skrivits av Eric Young (ey@cryptsoft.com). I SPORE:s OpenSSL-licensfil finns tillämpliga copyright-meddelanden, villkor för användningar samt friskrivningar.

Macintosh-version av TransGaming Inc.

Det här spelet använder Cider™-teknik från TransGaming Inc. Cider copyright © 2007–2007 TransGaming Inc.

Runtimekomponenter C/C++ (msvcrt.dll, msvc71.dll och msvc71.dll) innehåller delar av Visual C++ 6.0-biblioteket och delar av Dinkum Compleat C/C++ Library. Runtimekomponenterna till Visual C++ 6.0 copyright © 1999 Microsoft Corp. Dinkumware-komponenterna copyright © 1989-2006 av P.J. Plauger och Dinkumware Ltd.

MFC- och ATL-komponenterna i Cider (MFC42.dll, MFC71.dll) innehåller MFC- och ATL-komponenter från Visual C++ 6.0. Visual C++ 6.0 MFC och ATL copyright © 1992-1999 Microsoft Corp.

Cider innehåller libpng, copyright © 1995-2004 the libpng project (se <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt> för en fullständig lista).

Det här programmet är delvis baserat på komponenter från Independent JPEG Group. Cider innehåller libjpeg, copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane.

Cider använder NVIDIA:s Cg Toolkit, copyright © 2002-2006, NVIDIA Corporation.

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

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

iniParser delar copyright © 2000 av Nicolas Devillard.

Cider libquartz.dylib-komponenten innehåller delar av ffmpeg, copyright © 2000-2006 Fabrice Bellard, et al.

Delar av Cider copyright © 2002-2006 ReWind project (se <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind> för en fullständig lista).

Delar av Cider copyright © 1993-2006 The Wine Project (se <http://source.winehq.org/source/AUTHORS> för en fullständig lista).

Cider och relaterade komponenter distribueras under villkoren i Cider Technology License och andra licenser, inklusive GNU LGPL. Mer information om licensen finns i slutanvändarens licensavtal som finns med på skivan. Källkoden till LGPL-licensierade komponenter finns tillgänglig via CVS: <http://transgaming.org/cvs/>

MXHO16O5658MT