



**PARTS PACK**

# SPÖRE™

**creature buffe e mostruose**



# AVVERTIMENTO SULL'EPILESSIA

**Leggi con attenzione prima di utilizzare questo gioco o di lasciarlo usare ai tuoi bambini.**

Alcuni soggetti possono essere colpiti da attacchi epilettici o da perdita di coscienza quando sono esposti a particolari luci lampeggianti o a determinati schemi luminosi.

Esiste la possibilità che questi soggetti siano colpiti da un attacco mentre guardano la televisione o usano alcuni videogiochi. Questo potrebbe accadere anche a individui senza precedenti medici legati a sintomi epilettici, o che non sono mai stati soggetti ad attacchi epilettici.

Se in passato tu o altri membri della tua famiglia avete manifestato dei sintomi riconducibili all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) dopo essere stati esposti a luci lampeggianti, consultate il medico prima di giocare.

Si consiglia ai genitori di sorvegliare sempre i loro bambini durante l'utilizzo di videogiochi. In caso di sintomi come vertigini, vista annebbiata, spasmi oculari o muscolari, perdita di coscienza, disorientamento e convulsioni, è indispensabile sospendere IMMEDIATAMENTE l'uso del prodotto e contattare il medico.

## PRECAUZIONI DA SEGUIRE DURANTE IL GIOCO

- ⌚ Non stare troppo vicino allo schermo: siediti distante dal monitor, tanto quanto te lo permette la lunghezza dei cavi di collegamento.
- ⌚ Cerca di utilizzare i videogiochi su schermi di piccole dimensioni.
- ⌚ Non giocare quando avverti stanchezza o dopo aver dormito poco.
- ⌚ Gioca sempre in ambienti illuminati adeguatamente.
- ⌚ Riposati un minimo di 10/15 minuti per ogni ora di gioco.



## SOMMARIO

- 3 INSTALLARE IL GIOCO
- 3 AVVIARE IL GIOCO
- 4 ESPANDI LA CREATIVITÀ DELLA TUA CREATURA!
- 5 CONSIGLI SULLE PRESTAZIONI
- 6 ASSISTENZA TECNICA
- 7 GARANZIA

## STAI AL GIOCO E REGISTRATI CON EA!

Crea un account membro EA e registra il gioco per ricevere da EA consigli strategici e codici gratuiti per vincere. Creare un account membro EA e registrare il gioco è facile e veloce!

Visita il nostro sito web all'indirizzo [www.gamereg.ea.com](http://www.gamereg.ea.com) e iscriviti oggi stesso!

**NOTA:** registrando il gioco con il tuo account EA, salverai il tuo codice seriale nella sezione "Il mio account", che potrai raggiungere in ogni momento accedendo online sul sito [www.electronicarts.it](http://www.electronicarts.it).



[WWW.SPORE.COM](http://WWW.SPORE.COM)

## INSTALLARE IL GIOCO

**NOTA:** prima di installare *Spore™ Creature buffe e mostruose - Parts Pack*, devi aver installato *Spore™* o la versione completa di *Spore™ Creature Creator*.

**NOTA:** per i requisiti di sistema, visita il sito all'indirizzo <http://www.spore.com/systemrequirements.html>.

### Per installare su PC (da supporto ottico):

Inserisci il supporto ottico nell'apposita unità e segui le istruzioni sullo schermo.

### Per installare su PC (da EA Store):

**NOTA:** per maggiori informazioni sull'acquisto tramite download diretto da EA, visita il sito all'indirizzo [www.eastore.it](http://www.eastore.it).

Una volta scaricato il gioco con EA Download Manager, clicca sull'icona d'installazione che appare e segui le istruzioni sullo schermo.

### Per installare su Macintosh:

1. Inserisci il supporto ottico del gioco nell'unità DVD-ROM e sulla scrivania apparirà un'icona che lo rappresenta. Clicca due volte sull'icona per aprire il programma di avvio del gioco.
2. Seleziona l'icona del programma di installazione del gioco in fondo alla finestra di avvio per richiamare il menu di installazione.
3. Segui le istruzioni sullo schermo per completare l'installazione.

### Per installare su PC o Macintosh (da servizi online di terze parti):

Contatta il rivenditore online dal quale hai acquistato il gioco per ricevere le istruzioni necessarie per l'installazione o per scaricare e installare di nuovo un'altra copia del gioco.

**NOTE:** per divertirti al meglio con *Spore*, assicurati di aver installato le patch e gli aggiornamenti più recenti del gioco.

## AVVIARE IL GIOCO

**NOTA:** non è prevista un'icona di avvio separata per *Spore Creature buffe e mostruose - Parts Pack*. Avvia *Spore* o *Spore Creature Creator*, poi clicca sul pulsante di *Creature buffe e mostruose* che appare negli editor per accedere al contenuto del Parts Pack. Per vedere i nuovi sfondi e animazioni di *Creature buffe e mostruose* nella modalità di prova, scorri in basso usando le frecce grigie.

Per avviare il gioco:

### PC:

Windows Vista™ consente di accedere ai giochi attraverso il menu **Start > Giochi**, mentre le versioni precedenti di Windows™ attraverso il menu **Start > Programmi** (o **Tutti i programmi**). Gli utenti di EA Store devono avere EA Download Manager in esecuzione.

**NOTA:** gli utenti di Windows Vista non vedranno un collegamento sul desktop dopo aver installato *Spore* o *Spore Creature Creator*. Nel menu Start classico di Windows Vista, i giochi sono accessibili attraverso il percorso **Start > Programmi > Giochi**, con cui si fa apparire il relativo menu di esplorazione.

### Macintosh:

Apri una finestra del Finder, seleziona "Applicazioni" e clicca due volte sull'icona del gioco.

PER ACCEDERE ALLE FUNZIONI ONLINE, DEVI REGISTRARTI CON IL CODICE SERIALE INCLUSO NELLA CONFEZIONE. OGNI COPIA DEL GIOCO PUÒ ESSERE REGISTRATA UNA SOLA VOLTA. PER GIOCARE, SONO RICHIESTE UNA CONNESSIONE INTERNET E L'ACCETTAZIONE DELL'ACCORDO DI LICENZA PER L'UTENTE FINALE. TERMINI E CONDIZIONI DI EA ONLINE E AGGIORNAMENTI DELLE FUNZIONI SI POSSONO TROVARE ALL'INDIRIZZO [WWW.EA.COM](http://WWW.EA.COM). DEVI AVERE ALMENO 16 ANNI PER REGISTRARTI.

EA SI RISERVA IL DIRITTO DI REVOCARE LA FRUIBILITÀ DELLE FUNZIONI ONLINE DOPO UN PREAVVISO DI 30 GIORNI, PUBBLICATO ALL'INDIRIZZO [WWW.EA.COM](http://WWW.EA.COM).



## ESPANDI LA CREATIVITÀ DELLA TUA CREATURA!

**SPORE™ Creature buffe e mostruose - Parts Pack** ti dà il benvenuto. Con più di 100 nuovi elementi buffi e mostruosi a disposizione, avrai ancor più scelta e libertà di costruire la creatura perfetta. Crea una creatura grottesca dalle bocche abominevoli, dagli occhi tuberosi e dalle squame appuntite, oppure opta per qualcosa di più tenero con grandi ciglia battenti, zampette paffute e altri adorabili dettagli. Puoi combinare e abbinare 60 nuove parti in tutto per ottenere degli aspetti davvero unici. Applica poi uno dei 48 nuovi stili di colorazione e infondi vita con 24 nuove animazioni. E ricorda che puoi pubblicare le tue creature buffe e mostruose per condividerle con tutto il mondo!



## CONSIGLI SULLE PRESTAZIONI

### AGGIORNAMENTO DEL SOFTWARE PER MACINTOSH

Una versione obsoleta del software di sistema MacOS X potrebbe causare problemi di funzionamento del gioco. Per assicurarti di avere installato la versione più aggiornata, seleziona "Aggiornamento software..." dal menu Apple e segui le indicazioni per aggiornare il software di sistema.

### PROBLEMI DI FUNZIONAMENTO DEL GIOCO

- Assicurati che il tuo computer soddisfi i requisiti minimi di sistema richiesti dal gioco e di avere installato i più recenti driver per la scheda video e la scheda audio.  
Per le schede video NVIDIA, visita [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com) per individuare e scaricare il driver.  
Per le schede video ATI, visita [www.ati.amd.com](http://www.ati.amd.com) per individuare e scaricare il driver.
- Se utilizzi un PC e usi la versione su supporto ottico del gioco, prova a reinstallare DirectX dal supporto ottico. Solitamente si trova nella cartella "DirectX" all'interno della cartella principale del supporto. Se hai accesso a Internet, puoi visitare [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com) per scaricare la versione più recente di DirectX.

### CONSIGLI GENERICI PER LA RISOLUZIONE DI PROBLEMI

- Se utilizzi un PC e possiedi la versione su supporto ottico del gioco e la schermata di AutoPlay non appare automaticamente per installare/giocare, clicca con il destro sull'icona del lettore di supporti ottici che si trova all'interno della cartella "Risorse del computer" e seleziona AutoPlay.
- Se il gioco funziona lentamente, prova a ridurre la qualità di alcune delle impostazioni audio e video dal menu delle opzioni del gioco. Spesso ridurre la risoluzione dello schermo può migliorare le prestazioni.
- Per ottenere prestazioni ottimali durante il gioco, potrebbe essere utile disabilitare altri processi simultanei (tranne l'applicazione EADM, se applicabile).

### PROBLEMI DELLE PRESTAZIONI ONLINE

Per evitare prestazioni scadenti nel gioco online, ricorda di chiudere programmi di file sharing, audio streaming e chat, prima di iniziare a giocare. Queste applicazioni possono occupare l'intera banda disponibile, causando latenza e altri effetti indesiderati.

Se stai cercando di giocare tramite una rete aziendale, contatta l'amministratore della rete.



## ASSISTENZA TECNICA

Puoi contattare l'assistenza clienti di Electronic Arts al numero telefonico

**848.800.729**

(dal lunedì al venerdì, dalle 9.00 alle 18.00), oppure collegarti al nostro sito

**[www.electronicarts.it](http://www.electronicarts.it)**

e consulta la sezione "Assistenza clienti".

È inoltre possibile raggiungerci via e-mail all'indirizzo

**[servizio-clienti@electronicarts.it](mailto:servizio-clienti@electronicarts.it)**

Dalla Svizzera chiama il numero telefonico 0900 900 998 (CHF 1,19/min).

N.B.: il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni sui nostri prodotti e NON fornisce soluzioni o trucchi per alcun gioco.

Nota: se hai acquistato il gioco attraverso EA Store, puoi accedere all'accordo di licenza con l'utente finale all'indirizzo <http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/it/eula.pdf>



## GARANZIA

**NOTA: la seguente garanzia è valida solo per i prodotti venduti al dettaglio e non per *Spore Creature Creator Demo*.**

### Garanzia limitata

Electronic Arts garantisce all'acquirente originario di questo prodotto che i supporti su cui sono registrati i programmi saranno esenti da difetti di materiale o di lavorazione per 90 giorni dalla data dell'acquisto. Durante tale periodo, sarà possibile sostituire i supporti riportando il prodotto originale presso il rivenditore ove è stato acquistato, corredato dalla relativa prova di acquisto, da una descrizione dei difetti, dai supporti difettosi e dall'indirizzo dell'acquirente stesso. Electronic Arts sostituirà i supporti danneggiati, scorte di magazzino permettendo.

Questa garanzia è supplementare e non influisce in alcun modo sui diritti legali dell'acquirente.

Questa garanzia non si applica ai programmi software, che sono forniti "così come sono", né ai supporti che siano stati soggetti a uso improprio, deterioramento eccessivo o danni.

In caso di malfunzionamento di qualunque genere, NON spedire il supporto elettronico a Electronic Arts, ma contattare il servizio di assistenza tecnica o il rivenditore presso il quale il prodotto è stato acquistato.





© 2008 Electronic Arts Inc. EA, il logo EA, Maxis e SPORE sono marchi o marchi registrati di Electronic Arts Inc. negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Tutti i diritti riservati. RenderWare è un marchio o un marchio registrato di Criterion Software Ltd. Parti del software sono tutelate da diritto d'autore 1998-2008 Criterion Software Ltd. e i suoi concessionari di licenza. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori.

Il prodotto contiene software sviluppato da OpenSSL Project per l'uso in OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>). Il prodotto contiene anche software scritto da Eric Young ([ey@cryptsoft.com](mailto:ey@cryptsoft.com)). Consulta il file della licenza di OpenSSL di SPORE per trovare le note sul diritto d'autore, i termini e le condizioni d'uso, e le esclusioni di garanzie.

#### Conversione per Macintosh di TransGaming Inc.

Il gioco utilizza la tecnologia Cider™ di TransGaming Inc. Cider™ è tutelato da diritto d'autore © 2000-2008 TransGaming Inc.

I componenti runtime in C/C++ di Cider (msvcrt.dll, msvc71.dll, msvc71p71.dll, msvc80.dll e msvc80p80) includono parti di componenti runtime in Visual C++ 6.0 e parti delle librerie in C/C++ Dinkum Compleat.

I componenti runtime di Visual C++ 6.0 sono tutelati da diritto d'autore © 1999 Microsoft Corp. I componenti Dinkumware sono tutelati da diritto d'autore © 1989-2006 P.J. Plauger e Dinkumware Ltd.

I componenti MFC e ATL di Cider (MFC42.dll, MFC71.dll) includono i componenti MFC e ATL di Visual C++ 6.0.

I componenti MFC e ATL di Visual C++ 6.0 sono tutelati da diritto d'autore © 1992-1999 Microsoft Corp.

Cider include libpng, tutelato da diritto d'autore © 1995-2004 Autori del progetto libpng (visita <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt> per un elenco completo).

Il software è basato in parte sul lavoro di Independent JPEG Group. Cider include libjpeg, tutelato da diritto d'autore © 1991-1998 Thomas G. Lane.

Cider usa Cg Toolkit di NVIDIA, tutelato da diritto d'autore © 2002-2008 NVIDIA Corporation.

Cider include dmalloc, tutelato da diritto d'autore © 2001-2006 Wolfram Gloger.

Cider include CSRL malloc, tutelato da diritto d'autore © 1988, 1989, 1993 University of Toronto.

Cider include SDL, tutelato da diritto d'autore © 2001-2007 Autori del progetto SDL (visita <http://libsdl.org/credits.php> per un elenco completo).

Cider include The Better String Library (bstring), tutelata da diritto d'autore © 2002-2006 Paul Hsieh.

Parti del software sono tutelate da diritto d'autore © 2006 Industrial Light & Magic, una divisione di Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Parti scritte e diritti d'autore detenuti da altri come indicato. Tutti i diritti riservati.

Parti di iniParser sono tutelate da diritto d'autore © 2000 Nicolas Devillard.

Parti del software sono tutelate da diritto d'autore © 1996-2000 The FreeType Project ([www.freetype.org](http://www.freetype.org)). Tutti i diritti riservati.

Parti del software sono tutelate da diritto d'autore © 2006 Simon Brown e i contributori del progetto Squish (<http://sjbrown.co.uk/?code=squish>). Tutti i diritti riservati.

Il componente Cider libquartz.dylib include parti di ffmpeg, tutelato da diritto d'autore © 2000-2006 Fabrice Bellard e altri.

Parti di Cider sono tutelate da diritto d'autore © 2002-2006 Autori del progetto ReWind (visita <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind> per un elenco completo).

Parti di Cider sono tutelate da diritto d'autore © 1993-2008 Autori del progetto Wine (visita <http://source.winehq.org/source/AUTHORS> per un elenco completo).

Cider e i componenti correlati sono distribuiti secondo i termini della licenza della tecnologia Cider e altre licenze, fra cui la Licenza Pubblica Generica Attenuata (LGPL) di GNU.

I dettagli della licenza sono disponibili nel file dell'accordo di licenza con l'utente finale sul supporto ottico. Il codice sorgente dei componenti su Licenza Pubblica Generica Attenuata (LGPL) è disponibile all'indirizzo <http://transgaming.org/cvs/>