



CZĘŚCI STWORÓW

SPÖRE™

śmieszne i straszne



OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ (PADACZKĄ)

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

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

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

W CZASIE GRY NALEŻY ZACHOWAĆ NASTĘPUJĄCE ŚRODKI OSTROŻNOŚCI

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



SPIS TREŚCI

- 3** INSTALACJA GRY
- 3** URUCHAMIANIE GRY
- 4** PUŚĆ WODZE SWOJEJ KREATYWNOŚCI!
- 5** PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI
- 6** CENTRUM POMOCY
- 7** GWARANCJA

ZAREJESTRUJ SIĘ W EA™, ABY BYĆ NA BIEŻĄCO!

Załącz konto użytkownika EA i zarejestruj tę grę, aby otrzymać darmowe kody i odpowiedzi od EA. Założenie konta EA oraz rejestracja gry wymagają niewiele czasu i wysiłku.

Odwiedź naszą stronę pod adresem www.gamereg.ea.com i zarejestruj grę już dziś!

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



WWW.SPORE.COM

INSTALACJA GRY

UWAGA: przed zainstalowaniem pakietu „*SPORE™: śmieszne i straszne części stworów*” musisz zainstalować grę *SPORE™* lub pełną wersję programu „*SPORE™: Fabryka stworów*”.

UWAGA: informacje na temat wymagań systemowych można znaleźć pod adresem <http://www.spore.com/systemrequirements.html>.

Instalacja na komputerze PC (wersja płytowa):

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

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

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

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

Instalacja na komputerach Macintosh:


1. Włóż płytę z grą do napędu DVD-ROM. Na pulpicie pojawi się ikona przedstawiająca płytę z grą. Kliknij dwukrotnie tę ikonę, aby uruchomić program startowy gry.
2. Wybierz ikonę instalatora gry w dolnej części programu startowego, aby wywołać menu instalacji.
3. Postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie, aby dokończyć instalację.

Instalacja na komputerach PC lub Macintosh (grę zakupione w sklepach internetowych firm trzecich):

Skontaktuj się z dystrybutorem cyfrowym, od którego kupiona została gra, aby uzyskać informacje na temat jej instalacji bądź pobrania oraz instalacji kolejnego egzemplarza.

UWAGA: aby móc cieszyć się pełnią funkcji gry *SPORE*, zawsze instaluj najnowsze aktualizacje.

URUCHAMIANIE GRY

UWAGA: na pulpicie ani w menu Start nie pojawi się oddzielna ikona do pakietu „*SPORE™: śmieszne i straszne części stworów*”. Aby uzyskać dostęp do nowych elementów, uruchom grę *SPORE* lub program „*SPORE™: Fabryka stworów*”, a następnie kliknij przycisk . Aby zobaczyć nowe straszne i śmieszne animacje oraz tła w trybie próby generalnej, przewiń listę w dół za pomocą szarych strzałek.

ROZPOCZĘCIE GRY:

Na komputerach PC:

W Windows Vista™ należy wtedy wybrać polecenie **GRY**, a w starszych wersjach Windows™ polecenie **PROGRAMY** (lub **WSZYSTKIE PROGRAMY**). (Użytkownicy EA Store muszą uruchomić program EA Download Manager).

UWAGA: po zainstalowaniu gry *SPORE* lub programu „*SPORE: Fabryka stworów*” w systemie Vista na pulpicie nie pojawi się nowy skrót. W przypadku klasycznego układu menu Start w systemie Windows Vista® gry znajdują się w menu Start -> Programy -> Gry -> Eksplorator gier.

Na komputerach Macintosh:

Otwórz okno programu Finder, wybierz opcję „Applications” (Aplikacje) i kliknij dwukrotnie ikonę gry.

ABY UZYSKAĆ DOSTĘP DO FUNKCJI SIECIOWYCH GRY, MUSISZ ZAREJESTROWAĆ TĘ GRĘ Z UŻYCIEM ZAŁĄCZONEGO KODU REJESTRACYJNEGO. DANY EGZEMPLARZ GRY MOŻE ZOSTAĆ ZAREJESTROWANY PRZEZ TYLKO JEDNEGO UŻYTKOWNIKA. Wymagane połączenie z Internetem. DO GRY NIEZBĘDNE JEST POTWIERDZENIE WARUNKÓW UMOWY UŻYTKOWNIKA. REGULAMIN EA ORAZ AKTUALIZACJE MOŻNA ZNALEZĆ NA STRONIE WWW.EA.PL. ABY ZAREJESTROWAĆ SIĘ W SIECI, MUSISZ MIEĆ SKOŃCZONE 16 LAT.

EA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ZAPRZESTANIA ŚWIADCZENIA USŁUG SIECIOWYCH DO NINIEJSZEJ GRY Z 30-DNIOWYM WYPOWIEDZENIEM OPUBLIKOWANYM NA STRONIE WWW.EA.PL.

PUŚĆ WODZE SWOJEJ KREATYWNOŚCI!

Witamy w „*SPORE — śmieszne i straszne części stworów*”. Oddajemy do Twojej dyspozycji przeszło 100 nowych elementów. Część z nich jest śmieszna, część z nich jest straszna, a wszystkie pozwolą Ci jeszcze bardziej puścić wodze fantazji przy tworzeniu wspaniałych stworów! Możesz projektować groteskowe potwory o strasznych pyskach, wylupiastych oczach, pokryte groźnymi kolcami, albo też stworzyć przyjaznego, kudłatego milusia o słodkich oczach, gęstych rzęsach, uroczych łapkach i z całą resztą cudnych detali. Zestaw 60 nowych elementów zagwarantuje, że Twoje stwory będą prawdziwymi unikatami. Po zaprojektowaniu stwora możesz wypróbować 48 nowych stylów malowania i wypróbować swoje dzieło z wykorzystaniem 24 nowych animacji. Nie zapomnij podzielić się swoimi śmiesznymi i strasznymi stworami ze społecznością SPORE!



PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI

AKTUALIZACJA OPROGRAMOWANIA MACINTOSH

Starze wersje oprogramowania systemu MacOS X mogą spowodować problemy z wydajnością gry. Aby upewnić się, że posiadasz najnowszą wersję systemu MacOS X, wybierz opcję „Aktualizacja oprogramowania...” z menu Apple i postępuj zgodnie ze wskazówkami w celu zaktualizowania systemu.

PROBLEMY PODCZAS GRY

- Upewnij się, że Twój komputer spełnia minimalne wymagania systemowe gry, oraz że posiadasz zainstalowane najnowsze sterowniki karty graficznej i karty dźwiękowej:
Jeśli posiadasz kartę graficzną NVIDIA, odwiedź www.nvidia.pl, aby pobrać sterowniki.
Jeśli posiadasz kartę graficzną ATI, odwiedź www.ati.amd.com, aby pobrać sterowniki.
- W przypadku komputerów PC, jeśli korzystasz z wersji płytowej gry, spróbuj zainstalować moduł DirectX z płyty. Zazwyczaj można go znaleźć w folderze DirectX w głównym katalogu. Jeśli posiadasz dostęp do Internetu, możesz odwiedzić stronę www.microsoft.com, aby pobrać najnowszą wersję modułu DirectX.

OGÓLNE WSKAZÓWKI PRZY ROZWIĄZYWANIU PROBLEMÓW

- W przypadku wersji płytowej na komputery PC, jeśli ekran autoodtwarzania nie pojawia się samoczynnie po włożeniu płyty do napędu, kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę napędu w oknie „Mój komputer” i wybierz autoodtwarzanie.
- Jeśli gra działa powoli, spróbuj zmienić niektóre ustawienia dźwięku i grafiki w menu opcji gry. Zmniejszenie rozdzielczości ekranu umożliwia zwykle zwiększenie wydajności gry.
- W celu uzyskania optymalnej wydajności możesz wyłączyć inne aplikacje działające w tle (z wyjątkiem EA Download Managera, jeśli jego działanie jest wymagane) bądź program antywirusowy.

PROBLEMY Z WYDAJNOŚCIĄ PODCZAS GRY W INTERNECIE

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

Zapoznaj się z dokumentacją swojego routera lub zapory internetowej, aby uzyskać informacje na temat udostępniania tych portów podczas gry. Jeśli chcesz grać w biurowej sieci internetowej, skontaktuj się ze swoim administratorem sieci.



CENTRUM POMOCY

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

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

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

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

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

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

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

Aby otworzyć plik EA Help na komputerach Macintosh:

1. Włóż płytę z grą do napędu DVD-ROM.
2. Kliknij ikonę programu Finder.
3. Otwórz nowe okno programu Finder wybierając opcję „Nowe okno Findera” w menu Plik.
4. Kliknij ikonę płyty z grą w oknie Findera.
5. Otwórz plik **Support > Electronic Arts Technical Support.html**.

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

CENTRUM POMOCY EA W INTERNECIE

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

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

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

KONTAKT Z CENTRUM POMOCY

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

Telefon: **+48 22 852 27 30**

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

Fax: **+48 22 843 62 69**

Koszt połączenia naliczany jest zgodnie z obowiązującym cennikiem operatora telefonicznego.

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

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



GWARANCJA

UWAGA: Poniższe gwarancje mają zastosowanie jedynie do produktów w sprzedaży detalicznej. Nie odnoszą się do programu „*SPORE: Fabryka stworów — wersja próbna*”.

OGRANICZONA GWARANCJA

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

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



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

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

Konwersja na komputery Macintosh autorstwa TransGaming Inc.

Gra wykorzystuje technologię Cider™ autorstwa TransGaming Inc. Cider™ objęty jest prawami autorskimi © 2000-2008 firmy TransGaming Inc.

Komponenty Cider C/C++ (msvcrt.dll, msvc71.dll, msvcp71.dll i msvcp80) zawierają część komponentów Visual C++ 6.0 oraz fragmenty bibliotek Dinkumware C/C++ 6.0. Komponenty Visual C++ 6.0 objęte są prawami autorskimi © 1999 Microsoft Corp.

Komponenty Dinkumware objęte są prawami autorskimi © 1989-2006 P.J. Plauger oraz Dinkumware Ltd.

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

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

To oprogramowanie powstało między innymi dzięki pracy niezależnej grupy JPEG.

Cider zawiera bibliotekę libjpeg, copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane.

Cider wykorzystuje zestaw narzędziowy NVIDIA's Cg, Copyright © 2002-2008, NVIDIA Corporation.

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

Cider zawiera CSRL malloc, Copyright © 1988, 1989, 1993 Uniwersytet Toronto.

Cider zawiera bibliotekę SDL, Copyright © 2001-2007 autorzy projektu SDL (pełną listę można znaleźć pod adresem <http://libsdl.org/credits.php>).

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

Fragmenty tego oprogramowania objęte są prawami autorskimi © 2006, Industrial Light & Magic, oddział Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Fragmenty opracowane i chronione prawami autorskimi należącymi do innych osób zostały wskazane. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Fragmenty iniParser. Copyright © 2000 Nicolas Devillard.

Fragmenty tego oprogramowania objęte są prawami autorskimi © 1996-2000 The FreeType Project (www.freetype.org). Wszystkie prawa zastrzeżone.

Fragmenty tego oprogramowania objęte są prawami autorskimi © 2006 Simon Brown i twórcy projektu Squish (<http://sjbrown.co.uk/?code=squish>). Wszystkie prawa zastrzeżone.

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

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

Fragmenty programu Cider objęte są prawami autorskimi © 1993-2008 twórców projektu Wine (pełną listę można znaleźć pod adresem <http://source.winehq.org/source/AUTHORS>).

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