



KIT D'EXTENSION

SPORE™

Aventures Galactiques



PC
DVD
ROM

Mac

12+
TM

www.pegi.info

Jeu principal **Spore™**
obligatoire pour jouer.

EA™

PRÉVENTION DES RISQUES D'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant.

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance, y compris dans la vie de tous les jours. Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, perte de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser immédiatement la partie et consulter votre médecin.

RÈGLES À RESPECTER POUR JOUER DANS LES MEILLEURES CONDITIONS POSSIBLES

- ☞ Ne pas se tenir trop près de l'écran. S'installer à bonne distance de l'écran, aussi loin que le permet la longueur des câbles.
- ☞ Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
- ☞ Eviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- ☞ Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
- ☞ Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.

SOMMAIRE

PRÉVENTION DES RISQUES D'ÉPILEPSIE.....1	Objectifs 20
Règles à respecter pour jouer dans les meilleures conditions possibles.....1	Remplir des objectifs..... 21
INSTALLATION DU JEU3	MODIFIER DES AVENTURES 22
DÉMARRER LE JEU.....3	COMMUNAUTÉ SPORE..... 22
L'UNIVERS VOUS APPARTIENT4	Partage 22
L'AVENTURE VOUS ATTEND.....4	Téléchargement..... 22
Aventures spatiales.....4	Trouver un ami 22
Partie rapide5	Points Spore 22
Créer ou choisir son Capitaine.....5	Niveau de difficulté..... 23
Magasin Capitaine6	Points..... 23
Équipage8	Classements..... 23
Votre mission, si toutefois vous l'acceptez.....8	Médailles 23
Commandes Capitaine.....9	Succès 23
Mini planétarium 10	ASTUCES POUR LE BON FONCTIONNEMENT DU JEU..... 24
Amis ou ennemis ? 10	Mise à jour du logiciel Macintosh... 24
Entretenir son Capitaine 11	Problèmes d'exécution du jeu 24
CRÉER UNE AVENTURE 12	Astuces générales de dépannage .. 24
Commandes Création 12	SERVICE CLIENTS..... 25
Choisir une planète..... 12	GARANTIE 27
Mode Terraformation 12	Garantie limitée..... 27
L'Intrigue 14	Retour après la garantie 27
Placer des Créations 15	
Comportement des personnages ..16	
Options équipage19	



WWW.SPORE.COM

INSTALLATION DU JEU

REMARQUE : pour toute considération technique, veuillez consulter le site www.electronicarts.fr.

Pour installer le jeu sur PC (utilisateurs du disque) :

Insérez le disque dans votre lecteur et suivez les instructions à l'écran.

Pour installer le jeu sur PC (utilisateurs d'EA Store):

REMARQUE : Si vous souhaitez de plus amples informations à propos de l'achat en téléchargement direct des jeux EA, veuillez consultez le site www.eastore.ea.com et cliquez sur SERVICE CLIENTS.

Une fois que le téléchargement a été effectué par EA Download Manager, cliquez sur l'icône d'installation qui s'affiche et suivez les instructions à l'écran.

Lancez le jeu (une fois qu'il est installé) directement à partir du logiciel EA Download Manager.

REMARQUE : Si vous avez déjà acquis un titre et que vous souhaitez l'installer sur un autre ordinateur, téléchargez et installez EA Download Manager sur un autre ordinateur, puis lancez l'application et enregistrez-vous avec votre compte EA. Sélectionnez le titre approprié dans la liste qui s'affiche à l'écran et cliquez sur le bouton start pour télécharger le jeu.

Pour installer le jeu sur Macintosh :

1. Insérez le disque du jeu dans votre lecteur DVD. Une icône DVD représentant le disque du jeu apparaît sur votre bureau. Double-cliquez sur cette icône pour ouvrir l'utilitaire de lancement automatique.
2. Sélectionnez l'icône du programme d'installation en bas de l'utilitaire de lancement pour faire apparaître le menu d'installation.
3. Suivez les instructions à l'écran pour procéder à l'installation.

Installation sur un PC ou un Macintosh (utilisateurs tiers en ligne):

Veuillez contacter le fabricant auquel vous avez acheté le jeu pour obtenir des instructions sur la procédure d'installation du jeu ou pour télécharger et réinstaller une copie.

DÉMARRER LE JEU

Pour démarrer le jeu :

Sur PC :

Pour lancer le jeu sous Windows Vista™, cliquez sur le menu Démarrer > Jeux. Sous les versions précédentes de Windows™, cliquez sur le menu Démarrer > Programmes (ou Tous les programmes).

REMARQUE : Dans le mode classique de démarrage de Windows Vista, les jeux se trouvent dans **Démarrer > Tous les programmes > Jeux > menu Explorateur des jeux.**

Sur Macintosh :

Ouvrez une nouvelle fenêtre, sélectionnez « Applications » puis double-cliquez sur l'icône du jeu.

L'UNIVERS VOUS APPARTIENT

Embarquez pour de palpitantes aventures qui vous emmèneront aux confins de l'univers *Spore* ou créez vos propres aventures. De simples pièces en 1 acte aux odysées spatiales en 8 actes, elles mettront toutes en scène votre mythologie intergalactique.

L'AVENTURE VOUS ATTEND

Spore™ Aventures Galactiques comprend quelques aventures originales créées par le studio Maxis. Les aventures des archétypes doivent être débloquentées dans la phase Espace de *Spore*. Vous pouvez aussi télécharger des aventures supplémentaires partagés par des amis sur la liste d'amis. Accédez facilement à toutes les aventures disponibles dans la phase Espace de *Spore* ou instantanément avec l'option Partie rapide du menu de *Spore Aventures Galactiques*.

Chaque aventure terminée rapporte des points Spore qui permettent l'avancement de votre Capitaine et vous permettent de débloquenter des accessoires spéciaux et des armes à équiper dans le Magasin Capitaine.

Il y a par ailleurs un classement pour chaque aventure. Les joueurs sont classés en fonction du pourcentage joué et du temps. Les trois meilleurs joueurs gagnent une médaille !

AVENTURES SPATIALES

Si vous acceptez des missions en phase Espace de *Spore*, les empires vous confient des aventures. Pour démarrer une aventure, volez simplement jusqu'à la planète indiquée par l'empire qui vous a confié la mission. Prêt ? Cliquez alors sur ACCEPTER pour être téléporté à la surface de la planète. Une fois l'aventure terminée, vous devez revenir à la planète de départ (celle de l'empire) pour y toucher votre récompense. A partir d'un certain nombre de points Spore glanés pendant votre aventure, vous pouvez choisir une nouvelle arme ou un nouvel accessoire.



PARTIE RAPIDE

Choisissez PARTIE RAPIDE dans le menu principal *Spore Aventures Galactiques* pour accéder à la Sporepedia spécifique à *Spore Aventures Galactiques* et parcourir toutes les aventures disponibles.



En plus des aventures, la barre de navigation à gauche vous permet de naviguer dans vos créations *Spore* préférées (créatures, véhicules, bâtiments). Vous pouvez aussi accéder à votre page Mon *Spore* et publier vos aventures originales via votre Sporecast. Partagez vos aventures avec vos amis pour qu'ils puissent eux aussi se disputer la première place.

Choisissez votre Aventure... et c'est parti !

CRÉER OU CHOISIR SON CAPITAIN

A chaque aventure son héros. Recrutez votre Capitaine parmi les membres d'une espèce présente dans la Sporepedia.



Chaque aventure terminée rapporte des points Spore qui permettent à votre Capitaine de prendre du galon. Chaque nouveau grade débloque un accessoire ou une arme. Ces objets spécifiques améliorent les aptitudes sociales et guerrières ainsi que les capacités énergétiques et de santé.

MAGASIN CAPITAINE

Même dans le lointain cosmos, votre Capitaine doit pouvoir faire face à toute éventualité. Équipez votre Capitaine en armes et en accessoires débloqués dans l'espace en cliquant sur le journal de votre Capitaine ou juste avant la téléportation sur la planète de l'aventure. Vous pouvez aussi accéder au Magasin Capitaine en sélectionnant la vignette du Capitaine dans la Sporepedia.



Dès qu'une rangée d'accessoires est entièrement débloquée, votre Capitaine reçoit un titre en fonction du nombre d'éléments de cette rangée dont il dispose.

ARMEMENT

Réglez la puissance de feu dans le Magasin Capitaine. En règle générale, plus vous avez d'énergie en réserve, plus vos armes sont puissantes... mais plus vos armes sont puissantes, plus leur utilisation consomme de l'énergie !

Type d'attaque	Dégâts	Taux de recharge	Energie
Frappe énergétique 1	30	1,44	55
Frappe énergétique 2	50	1,5	70
Frappe énergétique 3	90	1,75	90
Pulsation énergétique 1	20	1,55	80
Pulsation énergétique 2	35	1,9	100
Pulsation énergétique 3	55	2,5	125
Coup de foudre 1	35	1,5	80
Coup de foudre 2	70	1,75	110
Coup de foudre 3	115	2,1	135
Lance-missile 1	35	3	150
Lance-missile 2	60	3,5	180
Lance-missile 3	90	4,5	220

En phase Espace de *Spore*, votre Capitaine reçoit également une super arme pour la soucoupe. En débloquant par exemple tous les accessoires Guerrier, vous obtenez la fameuse Armée de soutien.

POIGNÉES DE MODIFICATION DES ARMES



Les armes peuvent être modelées comme n'importe quel autre accessoire. Des poignées spéciales vous permettent non seulement d'en améliorer l'apparence, mais aussi la puissance. Mais n'oubliez pas : plus une arme est puissante, plus son utilisation consomme de l'énergie.

ARMURES

Les armures sont classées en trois catégories : celles qui absorbent les attaques ennemies, celles qui absorbent les attaques ennemies et consomment de l'énergie, et celles qui absorbent les attaques ennemies et donnent de l'énergie.

DÉPLACEMENT

Accessoires améliorant certaines aptitudes de mouvement : course à pied, furtivité, saut et survol.

SOCIALISATION

Accessoires améliorant certaines aptitudes sociales : chant, charme, danse et pose.

SANTÉ

Certains accessoires de santé améliorent le niveau total de santé tandis que d'autres permettent de soigner tous types de dégâts. Les accessoires de santé de base sont lents et améliorent peu la santé. Les accessoires de santé haut de gamme ont une action plus rapide et plus efficace sur la santé.

BATTERIES/GÉNÉRATEURS

Même sans batterie ni générateur, vous pouvez utiliser des accessoires énergétiques. Seul inconvénient, votre capacité énergétique maximale sera basse et votre récupération lente. Sans amélioration de vos composants énergétiques, vous ne pouvez activer que des accessoires de base.

BARRE DE COMPLEXITÉ



Faible complexité.



Quand la complexité est maximale, la barre clignote et aucun accessoire ne peut être rajouté au Capitaine.

Affichée en haut à droite de l'écran, la barre de complexité reflète la complexité générale de la tenue de votre Capitaine. Plus une tenue comporte d'éléments, plus elle est dite « complexe ». Une tenue ne peut excéder une certaine complexité.

EN AVANT !

Une fois l'équipement complet, téléportez votre Capitaine explorateur vers des planètes exotiques et rendez-le populaire dans tout le cosmos en repoussant les ennemis de ses donneurs d'ordres. Il explorera l'univers seul ou avec des équipiers recrutés au préalable.

ÉQUIPAGE

En fonction du type d'aventure et du nombre d'emplacements disponibles pour des équipiers, votre Capitaine peut vivre ses aventures seul ou accompagné de trois équipiers au maximum.



Choisissez vos équipiers parmi vos alliés de la phase Espace de *Spore*. L'équipage peut être le même d'une aventure à l'autre. Il suffit de le sauvegarder. Mais attention, si un allié est perdu en cours d'aventure, il l'est pour toujours. N'oubliez pas de remplacer tout équipier perdu avant le début de l'aventure suivante.

VOTRE MISSION, SI TOUTEFOIS VOUS L'ACCEPTEZ...

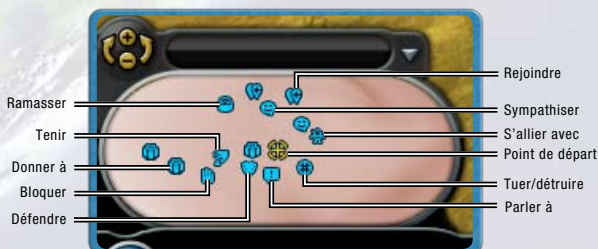
Après votre téléportation, votre aventure commence. Vous devez d'abord trouver des créatures qui ont besoin d'aide. Elles sont reconnaissables au phylactère (bulle de B.D.) qu'elles ont au-dessus de la tête. Cliquez sur un personnage pour engager le dialogue et obtenir un objectif. Les objectifs apparaissent sur la mini-carte sous forme de petites icônes. L'avancement de certains objectifs s'affiche en haut à gauche de l'écran sur la vignette de la mission.

COMMANDES CAPITAINE

Action	Commande
Avancer	Z/Flèche haut
Reculer	S/Flèche bas
Aller à gauche	Q/Flèche gauche
Aller à droite	D/Flèche droite
Pas à gauche	A
Pas à droite	E
Réac' saut / Survol	BARRE D'ESPACEMENT
Mode furtif / invisible	W
Mode course / marche	MAJ
Sélectionner / Viser	Cliquer
Vise la créature la plus proche	TAB
Attitude amicale / hostile	F
Aptitude 1	1
Aptitude 2	2
Aptitude 3	3
Aptitude 4	4
Lâcher objet	K
Zoomer / dézoomer	+/-/pavé numérique
Rotation caméra à gauche / à droite	./;
Rotation / inclinaison de la caméra	Maintenir le bouton droit et déplacer la souris



MINI PLANÉTAIRIUM



Grâce au mini planétarium, repérez-vous par rapport aux objectifs.



AMIS OU ENNEMIS ?

Dans chaque aventure, votre Capitaine croise toutes sortes de personnages et de créatures. Certains individus veulent vous aider ou ont besoin d'aide. D'autres n'ont que des mauvaises intentions. Agissez et réagissez en conséquence.



ATTITUDE HOSTILE

Face à certains individus ou en fonction de certains objectifs ou situations, vous devez mener des actions offensives ou défensives. Pour cibler vos ennemis, cliquez dessus après avoir activé l'attitude hostile. Pour attaquer, faites un double-clic sur l'ennemi ou utilisez les raccourcis au clavier (**1** à **4**) selon l'aptitude guerrière choisie.



ATTITUDE AMICALE

De nombreux objectifs imposent d'interagir avec des créatures amicales. Vous pourrez même finir par en faire des équipiers. Comme en phase Créature de *Spore*, sympathisez avec d'autres créatures et personnages par le chant, la danse et le charme.

ENTRETENIR SON CAPITAINÉ

ÉNERGIE



Les armes et les accessoires du Capitaine consomment de l'énergie pour fonctionner. A vous d'équilibrer production et consommation d'énergie pour que tout aille bien.

DÉPENSES D'ÉNERGIE

L'énergie consommée se voit sur la barre dès l'activation d'un accessoire consommant de l'énergie (lance-missile, réacteurs, etc.). Elle se régénère toutefois automatiquement et progressivement. La première recharge est lente mais vous pouvez l'accélérer à l'aide d'accessoires de recharge supplémentaires.

CAPACITÉ ÉNERGÉTIQUE

Votre Capitaine démarre chaque aventure avec une barre d'énergie à 100%, mais en débloquent et en adoptant des accessoires d'amélioration de la capacité énergétique, la capacité maximale est plus importante.

SANTÉ



Pour qu'une aventure soit terminée, votre Capitaine doit rester en vie. Différents types d'armure réduisent les dommages subis au combat tandis que certains accessoires améliorent la capacité de santé ou de récupération du Capitaine.



CRÉER UNE AVENTURE

De la simple tâche annexe à la saga interstellaire, *Spore Aventures Galactiques* vous permet de concevoir et de créer des missions dans l'espace entièrement originales et complexes. Lancez des défis aux autres joueurs de *Spore*... et à vous-même ! Votre seule limite sera votre imagination !

COMMANDES CRÉATION

Action	Commande
Sélectionner	Cliquer
Prendre / placer	Cliquer et glisser
Avancer	Touche fléchée haut
Reculer	Touche fléchée bas
Pas à gauche	Touche fléchée gauche
Pas à droite	Touche fléchée droite
Zoom avant / arrière	+/- (pavé numérique) ou molette de souris
Trouver un élément / un objet	Faites un clic-droit dans le volet gauche pour trouver l'objet le plus proche. Cliquez encore pour trouver un objet similaire.
Redimensionner objet	MAJ + molette de la souris
Situer le Capitaine	Clic-droit sur le volet Capitaine
Monter / descendre l'objet dans l'environnement	CTRL + cliquer + glisser
Copier l'objet sélectionné	ALT + cliquer + glisser
Ouvrir / fermer la palette active	G
Activer / Désactiver la caméra libre	CTRL + ALT + C

CHOISIR UNE PLANÈTE

Jungle luxuriante ou paysage désolé, le décor donne le ton de votre aventure. Commencez par choisir une planète vierge dans la fenêtre de navigation.

MODE TERRAFORMATION

Le mode Terraformation offre des thèmes et des outils de personnalisation pour votre planète. Choisissez les couleurs des sols fertiles et stériles, de l'eau et même de l'atmosphère. Sculptez des vallées dans les montagnes. Faites jaillir des îles des océans. Choisissez le type et l'abondance de la végétation en changeant le climat. Essayez donc, vous verrez !



THÈMES PLANÉTAIRES

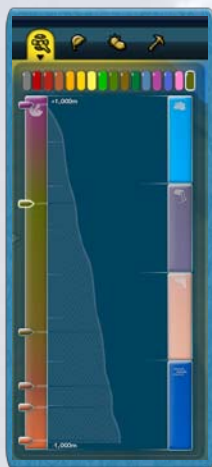
Changez l'aspect de votre planète d'un simple clic. Chaque thème prédéfini regroupe des couleurs pour les sols fertiles et stériles, la végétation, l'eau et l'atmosphère.



COULEUR DES SOLS

Anticonformiste que vous êtes, vous voulez un ciel vert et une herbe bleue ? C'est possible grâce à la palette de couleur des sols, qui vous permet de définir la couleur des sols, de l'eau et de l'atmosphère.

Choisissez l'élévation des sols et appliquez une couleur. Faites glisser le curseur d'élévation vers un autre niveau. Vous pouvez ajouter ou supprimer les couleurs d'élévation pour donner une esthétique particulière à votre planète. Choisissez le curseur de réglage de la couleur de l'eau, des falaises, des plages et de l'atmosphère.



VÉGÉTATION

Sélectionnez jusqu'à neuf types de plantes et observez-les se répandre sur votre planète. La température et la topologie décident de l'implantation et de la densité de la végétation. Elle ne pousse que sur les sols fertiles et uniquement sous des climats propices. Choisissez le type d'herbe ou des rochers et cailloux si vous préférez les paysages arides. Réglez le curseur de densité pour choisir entre jungle et désert... ou quelque part entre les deux !



MÉTÉO

DENSITÉ DE L'ATMOSPHÈRE

L'atmosphère est une couche de gaz (contenant notamment de l'oxygène) grâce à laquelle la vie sur une planète est possible. Une atmosphère dense peut servir de bouclier protecteur et peut agir sur le climat. Une atmosphère trop fine peut laisser passer des météorites. Une atmosphère trop lourde génère de gros nuages et des éclairs.

TEMPÉRATURE GLOBALE

Les sols sont naturellement déserts quand les températures sont extrêmes (froides ou chaudes). Cela dit, l'effet est purement esthétique. Vous pouvez mettre des créatures et des plantes même dans les conditions climatiques les plus rudes.

NIVEAU DES EAUX

Le niveau global des eaux détermine la taille et l'importance des terres émergées par rapport aux eaux. Si les eaux sont élevées, les continents deviennent des îles. Si elles sont basses, les petites îles deviennent des continents.

HEURE DU JOUR... OU DE LA NUIT

Comme un élément du paysage, l'heure de la journée joue sur l'ambiance de votre aventure. Une mission diplomatique s'accomplira de préférence en plein jour. Les missions « angoissantes » ou furtives se dérouleront plutôt de nuit. Bien sûr, en fonction de l'aventure, la planète que le Capitaine devra explorer sera plus ou moins proche du soleil local.

LE RELIEF



La barre vire au jaune quand elle passe au-dessus de 50%.

Sculptez votre monde de A à Z grâce à d'intuitifs « tampons » de création de reliefs. Choisissez une formation géographique (montagne, vallée), puis faites glisser le tampon de création de relief actif jusqu'à la surface de la planète et cliquez là où vous voulez l'appliquer. Faites-le tourner ou utilisez les poignées pour en changer le sens ou la taille. Combinez divers tampons pour voir l'effet d'une formation sur une autre. Essayez donc, vous verrez ! L'indice de complexité est la seule limite.

N'oubliez pas que les terrains escarpés risquent de ne pas être empruntés par les créatures pédestres.

OUTILS DE BASE

Relevez, abaissez ou nivelez les sols ou transformez les mers en terres (et inversement !)

CONTINENTS ET ÎLES

Créez des îles et des continents où vous voulez !

MONTAGNES ET COLLINES

Relevez certaines zones en ajoutant des mesas, des crêtes et d'autres types de montagnes.

VALLÉES ET RIVIÈRES

Alternes les pics élevés et les profondes vallées. Laissez-les telles quelles ou faites-y couler des rivières.

Océans et Lacs

Créez des irrégularités en surface pour ajouter de vastes étendues d'eau.

Pinceaux Spéciaux

Rajoutez des petites fantaisies comme des volcans ou des puits de lave. Avec certains outils, vous pouvez tout changer en même temps : l'élévation, l'abaissement ou le nivellement des sols.

LES ROUTES

Les bâtiments et les véhicules ne sont pas les seuls témoins de la civilisation. Il y a aussi les routes. Choisissez-en le type (pavée, boueuse, enrobée ou tech).

L'INTRIGUE

Bien. Le décor est planté. Passons à l'intrigue ! Peu importe la portée de votre aventure, le Capitaine a toujours suffisamment de ressources pour surmonter les obstacles et vaincre les adversaires qu'il croisera en chemin. N'oubliez pas : les missions les plus mémorables et amusantes n'ont rien de facile... mais rien d'impossible non plus !

LE TITRE

Nommez votre aventure en cliquant sur **NOMMEZ VOTRE AVENTURE**. C'est ce que les joueurs de *Spore* verront en premier en naviguant parmi les aventures à télécharger. Alors distinguez-vous !

L'INTRODUCTION

Cliquez sur INTRO pour ouvrir la zone de texte et définir le lieu et le ton de votre aventure.

LES ACTES

Une histoire comprend plusieurs actes, chacun commençant par la présentation d'au moins une mission. Un acte se termine quand toutes les missions qu'il comporte sont accomplies. Sélectionnez le chiffre romain "I" pour désigner le premier acte. Cliquez sur + pour prolonger votre histoire sur plusieurs actes. Une aventure peut contenir jusqu'à 8 actes, et chaque acte jusqu'à 3 objectifs.

LE THÈME MUSICAL

Une ambiance ne dépend pas que du lieu, mais aussi de la musique. Choisissez parmi les compositions existantes.



PLACER DES CRÉATIONS

Faites vivre votre monde grâce à une vaste gamme de créatures, de véhicules, de bâtiments et d'objets divers. Cliquez sur l'icône de navigation de la Sporepedia pour sélectionner des créations spécifiques ou cliquez sur le dé pour laisser faire le hasard. Cliquez puis procédez par glisser-déposer pour peupler la planète.



LES CRÉATURES

Peuplez votre planète de toutes sortes de créatures et de personnages hauts en couleurs. Dès qu'une créature est sélectionnée, cliquez sur l'icône «yin & yang» pour définir les comportements (personnalité, perception, rapidité, dégâts, santé, discours, discipline, etc. (voir [Modifications avancées p. 17](#)).



LES VÉHICULES

Certaines créatures préfèrent voyager en voiture ou en bateau. D'autres préfèrent l'avion... Tous les véhicules étant conçus manuellement, leur comportement se choisit comme celui des créatures.



LES BÂTIMENTS

Partie d'un ensemble urbain ou simple avant-poste isolé, un bâtiment est un signe de civilisation.



OBJETS INTERACTIFS

Placez des objets interactifs comme des barils d'explosifs ou des modules de téléportation. Vous êtes libre de camoufler ces objets, de les rendre invisibles, ou de ne pas y toucher. Les deux premières options permettent de tendre des pièges ou d'assigner une fonction spécifique à un objet. Une porte peut par exemple devenir un module de téléportation.



OBJETS FIXES

Placez vos objets comme autant de repères ou d'éléments de décor.



SOURCES AUDIO

Le son (ou le silence !) peut apporter beaucoup à une aventure. Presque autant qu'un élément visuel. Cliquez et glissez-déposez des effets sonores jusqu'à leur point d'origine. Des poignées spécifiques permettent de définir la distance à partir de laquelle un son sera entendu.



EFFETS VISUELS

Les effets visuels ajoutent de l'éclat, de la surprise, ou créent une bonne ambiance si besoin.



LES PERSONNAGES

Dans votre aventure, il y a une place pour chaque objet et chaque personnage.

COMPORTEMENT DES PERSONNAGES

Un comportement est associé aux créatures et aux véhicules. Il définit la façon dont les créatures et les véhicules se comportent entre eux et vis-à-vis du Capitaine. Sélectionnez une créature et cliquez le symbole « yin & yang » pour modifier le comportement. Le comportement choisi pour un personnage s'appliquera à toutes les créatures ou véhicules similaires.



MODIFICATIONS AVANCÉES

Après avoir créé au moins un acte d'aventure, l'option Modifications avancées apparaît au-dessus du nom du personnage dans l'éditeur de comportement. Par défaut, le comportement des personnages ne varie pas d'un acte à l'autre. Si vous souhaitez que le comportement de vos personnages change entre deux actes, cliquez sur Modifications avancées. Vous pouvez ainsi définir le comportement de vos personnages comme changeant d'un acte à l'autre. Utile si par exemple une créature hostile est apprivoisée en cours de mission ou si une créature amicale devient hostile sans prévenir.

LA PERSONNALITÉ

Détermine le comportement des créatures et des véhicules vis-à-vis du Capitaine et des autres personnages.

PAISIBLE

Créatures paisibles qui aiment sympathiser et n'aiment pas se battre.

NEUTRE

Créatures neutres ne se préoccupant que d'elles-mêmes. On peut toutefois s'en faire des amies.

INDIFFÉRENTE

Créatures vaquant à leurs occupations habituelles même quand on veut les attaquer ou les apprivoiser.

TERRITORIALE

Créatures qui ne sympathisent avec personne et grognent si d'autres approchent. Si leurs avertissements sont ignorés, elles attaquent.

AGRESSIVE

Pas franchement méchantes, elles ont tendance à attaquer plutôt qu'à sympathiser.

COMPORTEMENTS AVANCÉS



CTRL + clic sur un des boutons de personnalité de base pour accéder au volet des comportements avancés pour cette créature. Les comportements avancés vous permettent de hiérarchiser les comportements et de définir des conditions préalables à un comportement particulier. Par exemple, vous pouvez définir la tendance naturelle d'une création (par exemple, « VAGABONDER ») mais indiquer également à cette créature d'attaquer seulement si quelque chose l'attaque.

Les comportements avancés sont classés de haut en bas. Vous pouvez tout réorganiser en faisant monter ou descendre des comportements dans la liste par glisser-déposer.

Une fois définis les comportements avancés d'une créature, une icône « yin & yang » apparaît dans la barre de personnalité.

PERCEPTION

Détermine la distance à laquelle les créatures et les véhicules voient ce qui se passe autour d'eux.



VITESSE

Détermine la capacité d'une créature ou d'un véhicule à voyager rapidement.

BONUS DÉGÂTS

Déterminent la puissance des attaques d'une créature.

ÉTAT/SANTÉ

Indique si une créature ou un véhicule est mal en point.

ÉQUIPE

Dans une aventure, il est possible de classer de nombreux personnages entre ennemis, amis ou neutres.

PAS D'ÉQUIPE

Créatures et véhicules ne se préoccupant que d'eux-mêmes.

ÉQUIPE ALLIÉE

Créatures et véhicules alliés n'attaquant jamais le Capitaine ou d'autres « gentils ».

ÉQUIPE ENNEMIE

Créatures et véhicules ennemis ayant souvent un rôle de « méchants ». Ils n'attaquent pas seulement le Capitaine mais aussi tout autre membre de l'équipe alliée et d'autres équipes ennemies. Vous pouvez compter jusqu'à trois équipes ennemies.

RAMASSER

Détermine les types d'outils et d'objets que des créatures peuvent ramasser.

RIEN

Les créatures ignorent tous les outils et objets qu'elles croisent.

RAMASSER TOUT

Les créatures ramassent le premier outil qu'elles voient sauf si elles en portent déjà un.

RAMASSER CIBLE

Les créatures ne ramassent que des objets bien définis.

DONNER

Détermine les types d'objets que les créatures donnent ainsi que leurs destinataires.

RIEN

Avec ce comportement par défaut, une créature ne donnera ni objet ni outil.

DONNER À N'IMPORTE QUI

Les créatures donnent un outil à la première créature ou au premier véhicule ou bâtiment qu'elles croisent.

DONNER À CIBLE

Les créatures ne donnent l'outil qu'à une créature, un véhicule ou un bâtiment désigné.

DÉPLACEMENT

Le déplacement agit sur la façon dont les créatures et les véhicules évoluent sur la planète.

STATIONNAIRE

La créature ou le véhicule ne bouge pas, même quand on l'attaque.

VAGABOND

La créature ou le véhicule se déplace de façon désordonnée mais s'éloigne peu de sa position de départ.

PATROUILLE

La créature ou le véhicule fait la navette entre deux points spécifiques. Fuit ou engage le combat si on l'attaque, puis reprend son itinéraire habituel.

Utilisez les balises de patrouille pour définir la route que la créature devra emprunter (si elle le peut). **ALT** + glisser-déposer la balise pour ajouter des repères et définir le chemin de patrouille.

ALLER À

Identique à "patrouille" à une différence près : la créature ou le véhicule s'arrête à la dernière balise de l'itinéraire.

SUIVRE

La créature ou le véhicule se dirige vers une créature, un véhicule, un bâtiment ou un objet défini. Une fois à destination, la créature ou le véhicule circule à proximité.

RÉAPPARITION

La réapparition détermine le taux de réapparition des créatures ou des véhicules de toutes sortes, alliés ou ennemis, suite à leur élimination ou destruction. Si vous ne voulez pas voir réapparaître les créatures ou les véhicules, sélectionnez JAMAIS.

OPTIONS ÉQUIPAGE

Définissez le nombre d'équipiers que le Capitaine peut emmener et associez des personnages à l'équipage.

PAS D'ÉQUIPAGE

Le Capitaine doit entreprendre, seul, la mission. Aucun emplacement pour équipier(s) n'est ouvert.

ÉQUIPAGE VERROUILLÉ

Le Capitaine commence l'aventure accompagné de 1 à 3 équipiers prédéfinis. Aucun équipier supplémentaire ne peut être recruté.

ÉQUIPAGE JOUEUR

Permet de choisir de 1 à 3 alliés pour accompagner le Capitaine. Un emplacement est visible pour chaque équipier qui pourra vous accompagner dans l'aventure.

ÉQUIPAGE MIXTE

Mélange des autres options. Par exemple, vous pouvez commencer avec un équipier assigné mais vous restez libre d'en rajouter un ou deux autres.

OBJECTIFS



Pour associer des objectifs à un personnage ou un objet en particulier, glissez-déposez simplement le marqueur d'objectif sur la créature ou l'objet pour afficher le menu des objectifs disponibles. L'objectif choisi s'applique à toutes les instances de cet objet dans l'acte en cours. Utile lors de missions dans lesquelles un ensemble d'objets doit toujours être géré de la même façon. Dans un acte, un seul objectif peut être associé à un seul type de créature ou d'objet. Si vous souhaitez qu'un objectif ne soit atteint qu'après plusieurs actes, vous devez choisir le même objectif dans toutes les missions. Vous pouvez définir jusqu'à trois objectifs par acte.



ALLER À

Rejoindre une créature, un véhicule, un bâtiment, un outil, un obstacle, un paysage défini au préalable.



TUER

Tuer un ennemi, démonter un véhicule, abattre un bâtiment. Détruisez plus d'une cible par objectif.



SYMPATHISER AVEC

Sympathiser avec une ou plusieurs créatures.



S'ALLIER À

Sympathiser avec une ou plusieurs créatures et entretenir de bonnes relations jusqu'à (pourquoi pas) les recruter dans votre équipage.



PARLER À

Parler avec un personnage bien précis.



TENIR

Ramasser un outil bien précis.



DONNER

Donner un outil à un personnage bien précis.



RAMASSER

S'applique aux objets qui n'ont pas besoin d'être tenus (ou mordus) pour être donnés. Il suffit de s'approcher de l'objet pour le ramasser.



APPORTER À

Nécessite la présence de deux objets pour le même objectif.



BLOQUER

Empêche une créature, un véhicule ou un outil spécifique d'approcher un objet cible.



DÉFENDRE

Empêche une créature d'être tuée ou un véhicule ou un bâtiment d'être détruit.

SUPPRIMER DES OBJECTIFS

Pour enlever un objectif assigné à une créature ou un objet, cliquez sur le bouton « supprimer » de l'interface des objectifs.

REMPILIR DES OBJECTIFS

Une croix verte apparaît à côté de l'objectif dans la vignette de la mission dès qu'un objectif est atteint. Quand tous les objectifs de toutes les missions sont atteints, la mission prend fin et la suivante débute. A l'issue de la dernière mission, l'aventure est terminée.

MODIFIER DES AVENTURES

Modifiez, corsez et réécrivez vos aventures ou changez le paysage. Vous pouvez publier et partager des versions alternatives de vos propres créations ou d'autres créations téléchargées via le Sporepédia.

Attention : les aventures Maxis peuvent être modifiées mais pas renommées.

COMMUNAUTÉ SPORE

ACCORD DE LICENCE UTILISATEUR NECESSAIRE POUR JOUER. POUR ACCEDER AUX FONCTIONS EN LIGNE, VOUS DEVEZ PROCEDER A L'ENREGISTREMENT DE CE JEU A L'AIDE DU CODE D'ENREGISTREMENT FOURNI AVEC CE JEU. L'ENREGISTREMENT AUX FONCTIONS EN LIGNE EST NON CESSIBLE ET LIMITE A UN COMPTE EA PAR CODE. CONDITIONS D'UTILISATION ET MISES A JOUR DISPONIBLES SUR LE SITE www.electronicarts.fr. VOUS DEVEZ AVOIR AU MOINS 16 ANS POUR VOUS INSCRIRE EN LIGNE.

EA SE RESERVE LE DROIT D'INTERROMPRE LES SERVICES EN LIGNE APRES UN PREAVIS DE 30 JOURS PUBLIE SUR LE SITE www.electronicarts.fr.



PARTAGE

Partagez vos créations sur Spore.com à l'aide du bouton Partager. Comme pour vos créations dans *Spore*, étiquettez bien vos aventures avec des mots-clés pour permettre aux autres joueurs de les trouver facilement.

TÉLÉCHARGEMENT

Naviguez et téléchargez des aventures en ligne via Spore.com ou en explorant la Sporepedia en ligne. Les aventures téléchargées sont accessibles en Partie rapide ou comme aventures partagées de la phase Espace.

TROUVER UN AMI

Ajoutez des amis en ligne à votre liste pour accéder directement à leurs créations (créatures, véhicules, bâtiments) ainsi qu'à leurs aventures originales.

LES SPORECASTS

Un Sporecast est une série de créations établie par Maxis, par vous ou par tout autre joueur de l'univers *Spore*. Pour accéder directement aux aventures d'un joueur, abonnez-vous à son Sporecast.

POINTS SPORE

Les Points Spore sont attribués quand vous créez, mais aussi quand vous partagez des aventures, que vous y jouez, et quand vos créations sont utilisées et notées. Le décompte de vos points se trouve sur votre page Mon Spore.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Les aventures étant jouées dans le monde entier, le nombre de fois qu'une aventure téléchargée est gagnée ou perdue détermine le niveau de difficulté de cette aventure.

POINTS

Quand une aventure en Partie rapide est terminée, le joueur reçoit deux scores : le premier correspond au pourcentage joué dans l'aventure, le second est basé sur le temps qu'il a fallu pour la terminer.

SCORE POURCENTAGE

Ce score est le résultat de la division du nombre d'actes terminés par le nombre total d'actes. Le pourcentage rapporté par un acte partiellement terminé est calculé en divisant le nombre d'objectifs atteints par le nombre d'objectifs dans l'acte.

SCORE TEMPS

Ce score correspond simplement au temps nécessaire à l'accomplissement de l'aventure, du début à la fin. Même si l'acte ne comporte pas de chronomètre, le temps est mesuré pour établir les classements de *Spore Aventures Galactiques*.

CLASSEMENTS

Quand vous terminez une aventure, un récapitulatif sommaire évalue votre prestation par rapport aux autres joueurs de *Spore Aventures Galactiques*. Libre à vous de comparer votre score à celui de vos amis ou aux joueurs du monde entier. Vous pouvez également consulter votre classement sur Spore.com.

MÉDAILLES

Gagnez des médailles d'or, d'argent et de bronze en accédant au podium du classement d'une aventure. Attention : vous perdez vos médailles si un autre joueur fait mieux que vous.

SUCCÈS

Consultez les étapes décisives qui ont jalonné votre odyssée dans *Spore Aventures Galactiques*.

Vous pouvez débloquer des succès en jouant des aventures en Partie rapide ou en phase Espace, puis en élevant votre Capitaine aux grades les plus élevés.

Vous pouvez aussi débloquer des succès en créant des aventures et en les partageant avec la communauté *Spore*.



ASTUCES POUR LE BON FONCTIONNEMENT DU JEU

MISE À JOUR DU LOGICIEL MACINTOSH

Une version périmée du système d'exploitation MacOS X peut entraîner des problèmes de performances. Pour vous assurer que vous possédez la dernière version de MacOS X, choisissez « Mise à jour de logiciels » dans le menu Apple et suivez les instructions pour mettre à jour votre système d'exploitation.

PROBLÈMES D'EXÉCUTION DU JEU

- Veuillez prendre le temps de vous assurer que votre système est conforme à la configuration minimale nécessaire et que vous avez installé les pilotes de carte vidéo et de carte son les plus récents :

Pour les pilotes de cartes vidéo NVIDIA, veuillez vous rendre sur <http://www.nvidia.fr> pour vous les procurer.

Pour les pilotes de cartes vidéo ATI, veuillez vous rendre sur <http://ati.amd.com/support/driver-fr.html> pour vous les procurer.

- Pour les utilisateurs PC, si vous utilisez la version disque de ce jeu, essayez de réinstaller DirectX à partir du disque. Ce logiciel est généralement situé dans un dossier DirectX placé à la racine du disque. Si vous disposez d'une connexion Internet, vous pouvez visiter le site **www.microsoft.com** (site en anglais) pour télécharger la dernière version de DirectX.

ASTUCES GÉNÉRALES DE DÉPANNAGE

- Pour les utilisateurs PC, si vous possédez la version disque de ce jeu et que le menu de démarrage automatique ne se lance pas pour l'installation ou l'exécution du jeu, faites un clic droit sur l'icône du lecteur de disque dans le Poste de travail puis activez la fonctionnalité de « démarrage automatique ».
- Si le jeu présente des ralentissements, essayez de réduire la qualité des paramètres vidéo et audio à partir du menu « options » du jeu. La réduction de la résolution de l'affichage permet souvent d'améliorer les performances.
- Pour obtenir des performances optimales, il est préférable de désactiver les autres tâches de fond (sauf l'application EADM, le cas échéant).

à la documentation de votre routeur ou de votre pare-feu personnel. Si vous jouez avec une connexion d'entreprise, veuillez contacter votre administrateur réseau.

PROBLÈMES DE PERFORMANCE LIÉS À INTERNET

Pour éviter les problèmes de performance lors du jeu en ligne, assurez-vous d'avoir fermé toutes les applications d'échange de fichiers, de diffusion audio en ligne ou de chat avant de démarrer le jeu. Ces applications, qui occupent une partie de votre bande passante, risquent en effet de ralentir le jeu et d'en réduire les performances générales.

SERVICE CLIENTS

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'utilisation du jeu, vous pouvez vous tourner vers le Service Clients d'EA.

Le fichier d'aide EA propose des solutions et des réponses aux difficultés et questions les plus communes concernant la bonne utilisation de ce produit.

Pour accéder au fichier d'aide EA (lorsque le jeu est déjà installé) :

Pour les utilisateurs de Windows Vista, cliquez sur **Démarrer > Jeux**, faites un clic droit sur l'icône du jeu, puis sélectionnez le lien d'aide approprié dans le menu déroulant.

Pour les utilisateurs des versions précédentes de Windows, cliquez sur le menu **Démarrer > Programmes** (ou **Tous les programmes**), puis cliquez sur le lien **Assistance technique** dans le dossier du jeu.

Pour accéder au fichier d'aide EA (lorsque le jeu n'est pas encore installé) :

1. Insérez le disque du jeu dans votre lecteur DVD.
2. Double-cliquez sur l'icône Poste de travail située sur le bureau. (Pour Windows XP, il se peut que vous deviez cliquer sur le bouton **Démarrer** puis sur l'icône Poste de travail.)
3. Faites un clic droit sur l'icône du lecteur DVD dans lequel vous avez inséré le jeu puis sélectionnez **OUVRIRE**.
4. Ouvrez le fichier **Support > Fichiers d'aide européens > Assistance_Technique_Electronic_Arts.htm**.

Pour accéder au fichier d'aide EA sur Macintosh :

1. Insérez le disque du jeu dans votre lecteur DVD.
2. Cliquez sur l'icône du Finder dans le Dock.
3. Ouvrez une nouvelle fenêtre en sélectionnant « Nouvelle fenêtre Finder » dans le menu Fichier.
4. Cliquez sur l'icône du jeu dans la fenêtre Finder.
5. Ouvrez le fichier **Support > Assistance technique Electronic Arts.html**.

Si vous continuez à rencontrer des difficultés après consultation du fichier d'aide EA, veuillez contacter l'assistance technique EA.

SERVICE CLIENTS EN LIGNE D'EA

Si vous disposez d'un accès à Internet, veuillez consulter le site d'Assistance technique d'EA à l'adresse suivante :

<http://eusupport.ea.com>

Vous y trouverez des informations sur DirectX, les manettes de jeu, les modems et les réseaux, ainsi que des informations sur les performances et la maintenance du système. Notre site contient également les informations et FAQ les plus récentes sur les difficultés les plus communes relatives aux jeux. Ces mêmes informations sont utilisées par nos techniciens pour résoudre vos problèmes de performance. Le site d'Assistance technique est mis à jour quotidiennement. Veuillez le consulter en priorité pour les solutions urgentes.

COMMENT CONTACTER LE SERVICE CLIENTS :

Afin de vous permettre d'obtenir un diagnostic des dysfonctionnements que vous rencontrez lors de l'utilisation d'un jeu PC, Electronic Arts vous suggère d'utiliser les outils mis à votre disposition sur le site <http://www.electronicarts.fr>, rubrique « Aide technique ».

Vous y trouverez les FAQ les plus récentes pour nos jeux en cliquant sur le lien situé dans la rubrique « Aide en ligne ». Si vous n'arrivez pas à résoudre votre problème, utilisez le Formulaire de Contact pour poser une question à un technicien de notre Service Clients qui vous répondra dans les plus brefs délais.

Si cela n'est pas suffisant pour résoudre votre problème ou si vous préférez parler à un technicien, vous pouvez joindre notre Service Clients pour la France métropolitaine au :

04 88 71 1001

(numéro géographique non surtaxé)
du lundi au samedi de 09h00 à 20h00

Vous pouvez joindre notre Service Clients pour la Suisse au :

0900 900 998

(CHF 1,9/min)
du lundi au samedi de 09h00 à 20h00

REMARQUE : le Service Clients ne propose pas de codes ou solutions de jeu

Afin de nous aider à diagnostiquer le problème de façon optimale, veuillez générer un diagnostic DirectX de votre PC avant de nous appeler.

Pour démarrer l'outil de diagnostic DirectX :

1. Cliquez sur le bouton Démarrer de Windows, puis sur « Exécuter... ». Dans la boîte de dialogue, tapez dxdiag et cliquez sur « OK ».
2. Cliquez sur « Enregistrer toutes les informations... » afin d'enregistrer une copie du rapport, que vous pourrez ensuite consulter et imprimer. Assurez-vous de disposer d'une copie de ce rapport lors de votre contact avec le Service Clients d'Electronic Arts.

REMARQUE : si vous avez acheté ce jeu sur EA Store, vous pouvez accéder au contrat de licence pour utilisateur final sur http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/tr_FR/eula.pdf

GARANTIE

REMARQUE : les garanties suivantes ne s'appliquent qu'aux produits vendus au détail. Ces garanties ne s'appliquent pas aux produits achetés en ligne via EA Store ou aux utilisateurs tiers.

GARANTIE LIMITÉE

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans la rubrique « Retour après la garantie », accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse. Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires. Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus « en l'état », ni dans le cas où le défaut résulte d'un usage impropre, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le « Retour après la garantie ».

RETOUR APRÈS LA GARANTIE

Electronic Arts remplace tout support défectueux, dans la limite des stocks disponibles, si le logiciel original est retourné avec un chèque ou un mandat de 10 € par jeu au format PC, libellé à l'ordre d'Electronic Arts. Veuillez joindre à votre envoi une description détaillée du défaut, ainsi que vos noms, votre adresse et, si possible, un numéro de téléphone où nous pouvons vous contacter pendant la journée.

Service Clients Electronic Arts, TSA 30211 - 13859 Aix-en-Provence Cedex 3

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels achetés « en l'état », ni si le consommateur n'est pas le premier utilisateur du produit.

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, le logo EA et SPORE sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. RenderWare est une marque commerciale ou une marque déposée de Criterion Software Ltd. Copyright 1998-2009 Criterion Software Ltd. et ses bailleurs de licence pour certaines parties de ce logiciel. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif.

Ce produit comprend le logiciel développé par OpenSSL Project, pour une utilisation dans le OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/> (site en anglais)). Ce produit contient également un logiciel conçu par Eric Young (ey@cryptsoft.com). Veuillez consulter l'accord de licence SPORE OpenSSL pour connaître les informations sur les droits d'auteur, les conditions d'utilisation et les limitations de responsabilité qui s'y appliquent.

Conversion Macintosh par TransGaming Inc.

Ce jeu utilise la technologie Cider(tm) de TransGaming Inc. Cider(tm) est soumis au copyright © 2000-2009 TransGaming Inc.

Les composants d'exécution C/C++ de Cider (msvcrt.dll, msvcr71.dll et msvcp71.dll, msvcr80.dll et msvcp80.dll) contiennent des parties des composants d'exécution Visual C++ 6.0 et des parties des Bibliothèques Dinkum Complet C/C++. Les composants d'exécution Visual C++ 6.0 sont soumis au copyright © 1999 Microsoft Corp. Les composants Dinkumware sont soumis au copyright © 1989-2006 au nom de P.J. Plauger and Dinkumware Ltd.

Les composants MFC et ATL de Cider (MFC42.dll, MFC71.dll) contiennent les composants MFC & ATL de Visual C++ 6.0. Les composants MFC et ATL de Visual C++ 6.0 sont soumis au copyright © 1992-1999 Microsoft Corp.

Cider contient libpng, soumis au copyright © 1995-2004 au nom des auteurs du projet libpng (liste complète consultable à l'adresse <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt> (site en anglais)).

Ce logiciel reprend une partie des travaux de l'Independent JPEG Group. Cider reprend le projet libjpeg, copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane.

Cider utilise la Boîte à outils Cg de NVIDIA, soumise au copyright © 2002-2008, NVIDIA Corporation.

Cider contient dmalloc, protégé par copyright © 2001-2006 Wolfram Gloger.

Cider contient CSRI malloc, protégé par copyright © 1988, 1989, 1993 University of Toronto.

Cider contient SDL, protégé par copyright © 2001-2007 projet SDL (voir <http://libsdl.org/credits.php> pour la liste complète (site en anglais)).

Cider contient The Better String Library (bstring), protégée par copyright © 2002-2006 Paul Hsieh.

Certaines parties de ce logiciel sont soumises au copyright © 2006, Industrial Light & Magic, division de Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Autres contributions et copyrights mentionnés dans les parties concernées. Tous droits réservés.

Utilisation partielle d'iniParser, protection par copyright © 2000 Nicolas Devillard.

Certaines parties de ce logiciel sont soumises au copyright © 1996-2000 The FreeType Project (www.freetype.org) (site en anglais). Tous droits réservés.

Certaines parties de ce logiciel sont soumises au copyright © 2006 Simon Brown et les participants au projet Squish (<http://sjbrown.co.uk/?code=squish>) (site en anglais). Tous droits réservés.

Le composant libquartz.dylib de Cider contient des parties de ffmpeg, soumis au copyright © 2000-2006 Fabrice Bellard, et al.

Certaines parties de Cider sont soumises au copyright © 2002-2006 au nom des auteurs du projet ReWind (liste complète consultable à l'adresse <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind>) (site en anglais).

Certaines parties de Cider sont soumises au copyright © 1993-2008 au nom des auteurs du projet Wine (liste complète consultable à l'adresse <http://source.winehq.org/source/AUTHORS>) (site en anglais).

La distribution de Cider et des composants associés est définie par les termes de la Licence Cider Technology et par d'autres licences, dont la licence GNU GPL limitée. Toutes les dispositions des licences sont disponibles dans le Contrat de Licence d'Utilisateur Final contenue sur le disque. Le code source des composants sous licence LGPL est disponible à l'adresse : <http://transgaming.org/> (site en anglais)

MXX01606599MT