

警告：給投影電視的使用者

靜止畫面或影像，可能會造成永久的映像管傷害，或使陰極射線管的發光體受損。避免在大尺寸投影電視上反覆或過度執行電玩遊戲。

癲癇警告

在您使用本遊戲或讓您的孩童使用遊戲之前，請閱讀本文字。

某些人暴露在日常生活中的特定閃光或光跡下，會產生癲癇症狀或失去意識。這些人在觀看電視影像或玩特定電玩遊戲時，可能會誘發癲癇症狀。即使過去沒有癲癇症的病史，或從未有任何癲癇症狀，仍舊有可能會發生。如果您或家中的任何人，暴露在閃光下時曾經發生類似癲癇的症狀（發作或失去意識），請在玩遊戲前先向您的醫師諮詢。我們建議父母應該留意孩童使用電玩的情況。如果您或您的孩童在玩遊戲時出現下列任何徵狀：暈眩、視線模糊、眼球或肌肉抽搐、失去意識、失去方向感、任何非自主性的動作或痙攣，立刻停止遊戲，並向您的醫師諮詢。

使用時的注意事項

- *不要太靠近螢幕。和螢幕保持適當的距離，在連結線許可的情形下，越遠越好。
- *盡量在小螢幕上玩遊戲。
- *如果您感到疲勞或想睡，避免玩遊戲。
- *確定玩遊戲的房間內有充足的照明。
- *每玩1小時的電玩，休息10到15分鐘。

目錄

安裝遊戲

- 1 啟動遊戲
- 1 宇宙就是你的遊樂場
- 1 冒險等著你
- 9 創造冒險
- 18 編輯冒險
- 18 SPORE 社群
- 19 效能提示
- 20 技術支援
- 21 軟體著作權授權合約

安裝遊戲

註: 系統需求請參見readme檔案

安裝至PC (光碟使用者):

將遊戲光碟放入你的光碟機中，依照畫面上的指示操作。

遊戲安裝完成之後，你可以透過遊戲的自動播放選單啟動遊戲，或是透過「開始」選單找出遊戲。

Windows Vista™ 作業系統上的遊戲位於「開始」>「遊樂場」選單，早先版本的Windows 作業系統上的遊戲位於「開始」>「程式集」(或「所有程式」)選單。

安裝至PC (EA 數位下載商店使用者):

註: 如果你想進一步了解有關購買EA直接下載服務的資料，請造http://eastore.ea.com/store/eatw/zh_tw/，然後點選「更多關於直接下載服務的說明」。

遊戲透過「EA下載管理員」下載完畢之後，點選安裝圖示，然後依照畫面上的指示操作。

直接透過「EA下載管理員」啟動遊戲(遊戲安裝之後)。

註: 如果你已經購買了一款產品，並希望在其他PC上安裝該產品，請先下載並安裝「EA下載管理員」至其他PC上，接著啟動應用程式並用你的EA帳號登入。從列出的清單中選擇適當產品，然後點擊開始按鈕下載遊戲。

安裝至PC (第三方線上使用者):

有關安裝遊戲以及下載及重新安裝遊戲的方式，請與你購買本遊戲的數位經銷商聯繫。

啟動遊戲

啟動遊戲：

Windows Vista™作業系統上的遊戲位於「開始」>「遊樂場」選單，早先版本的Windows作業系統上的遊戲位於「開始」>「程式集」（或「所有程式」）選單。

宇宙就是你的遊樂場

在浩瀚的《Spore》宇宙中展開刺激的任務，或是創造屬於你的冒險 – 無論是單關任務，或是長達八關的太空史詩，譜出你的銀河神話。

冒險等著你

《Spore幻想星球》安裝了一系列Maxis原創的任務。這些原型冒險必需在《Spore》的太空階段中解開。你也可以下載你好友清單上的朋友所分享出來的其他冒險。透過《Spore》太空階段天衣無縫地取用所有冒險，或是透過《Spore幻想星球》選單中的「快速遊戲」立即展開冒險。

完成冒險可讓你獲得「Spore點數」，並能夠自動使你的艦長升級，還可解開能在「艦長裝備商店」中裝備的特殊配件和武器。

此外，每個冒險都有以完成度和完成時間為準的專屬玩家排名。前三名的玩家可獲得一面獎章！

太空冒險

如果你在《Spore》太空階段接受了任務，已建立的帝國將會指派冒險給你。要開始冒險，只需飛往交付任務的帝國所指定的星球。當你準備好後，點選「接受」，你便會傳送到星球表面。一旦冒險完成，你必需飛回帝國所在的星球領取現金報酬。如果你在冒險過程中獲得足夠的「Spore點數」，你也可以選擇新的武器或配件。



WWW.SPORE.COM

快速遊戲

在《Spore幻想星球》主選單中選擇「快速遊戲」，開啟《Spore幻想星球》版本的Spore百科，並瀏覽各式各樣的冒險。



除了冒險之外，左手邊的導覽列可讓你瀏覽所有你最愛的《Spore》創造物，例如生物、載具和建築物。你也可以開啟你的「我的Spore」頁面，透過你的Spore網路播客發表你的原創冒險。和你的好友分享你的冒險，讓他們也有機會爭取奪下排名冠軍的榮耀。

選擇一項冒險，立刻踏上征途！

創造或選擇你的艦長

所有的冒險都需要一名主角。由Spore百科中選擇任何物種的一名成員做為你的艦長。



藉由完成冒險及獲得Spore點數，你的艦長會升級。每晉升一個新階級，你可以選擇要解開的配件或武器。這些特殊物品能夠提高社交和戰鬥技能，並增加生命和能量。

艦長裝備商店

浩瀚無垠的宇宙中，你的艦長應當做好萬全準備以便應付一切。在太空中，若想利用解開的武器和配件裝備你的艦長，途徑有二：點擊你的艦長日誌，或是在傳送至冒險星球之際。你也可以選擇艦長的Spore百科卡片進入「艦長裝備商店」。



當你解開了一系列中的最後一項配件，你的艦長將會依據該列所裝備的組件數量而或贈頭銜。



武器

在「艦長裝備商店」中調整威力等級。一般來說，你能運用的能量越多，你的武器便越具威力－你的武器威力越強大，每次使用時所消耗的能量也就越多。

武器等級/威力表

武器攻擊	傷害	充能速率	能量
能量攻擊 1	30	1.44	55
能量攻擊 2	50	1.5	70
能量攻擊 3	90	1.75	90
脈衝能波 1	20	1.55	80
脈衝能波 2	35	1.9	100
脈衝能波 3	55	2.5	125
閃電擊量 1	35	1.5	80
閃電擊量 2	70	1.75	110
閃電擊量 3	115	2.1	135
飛彈發射器 1	35	3	150
飛彈發射器 2	60	3.5	180
飛彈發射器 3	90	4.5	220

在《Spore》太空階段中，你的艦長也有機會獲得供你太空船使用的超級武器。舉例來說，解開所有戰士配件可讓你獲得突擊者集結。

威力操作選項



如同其他配件一般，你可依照個人喜好塑形武器。專門的威力操作選項，不只能讓你的武器更為可怕，還能夠提升它們的威力。記住，武器的威力越強，消耗的能量越多。

護甲

護甲配件共分為三種類型：純粹減輕傷害、消耗能量來減輕傷害，以及減輕傷害並增加能量。

移動

啟用疾奔、匿蹤、跳躍以及空飄這些能力時，移動配件能夠予以增強。

社交

啟用唱歌、魅惑、跳舞以及姿勢這些能力時，社交配件能夠予以增強。

生命

特定的生命配件會增加生命總值，而其他的配件則能夠治療任何傷害。低等級生命配件的作用緩慢，而且只能恢復少量的生命；高等級生命配件的作用迅速，且能夠恢復大量的生命。

電池/發電機

就算沒有電池和發電機，你也能夠使用能量配件。然而，你的能量上限值會很低，而且你的充能速率會很慢。若不升級你的能量裝備，你只能夠啟用低等級的配件。

複雜度指示器



複雜度低



當複雜度達上限時，指示器會閃爍，且無法替艦長增添任何配件。

複雜度指示器顯示在畫面的右上角，反映出艦長裝備的整體複雜度。你為艦長裝備越多的物品，裝備也就越複雜。你不得超過複雜度上限。

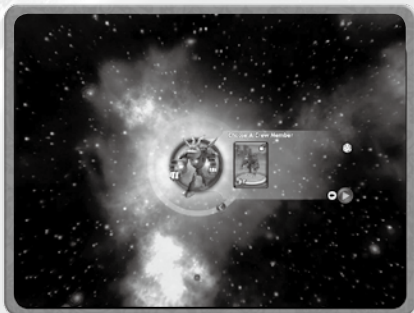
盡情搖滾

一旦裝備完成，將你的太空艦長傳送至異星表面，濟弱扶傾，擊敗萬惡敵人，獲得眾人擁戴。艦長可以獨自探索，也可以招募各種提供協助的隊員。



隊員

依據冒險種類以及可用的隊員欄位數量，你的艦長能夠獨自進行冒險，或是與至多三名隊員同行。



向《Spore》太空階段中的盟友徵召隊員。選擇的隊員可以儲存起來，供往後任務使用。不過，如果你在冒險之間失去了盟友，該隊員將會永遠消失。在你再次展開冒險時，別忘了填補空缺。

你的任務，應當全力以赴

在你傳送至星球表面，尋找需要協助的生物展開你的冒險。這些重要角色的頭上會標示出對話泡泡。點擊一名角色開始對話，並取得目標。目標會以小圖示顯示在迷你地圖上。特定目標的狀態則會顯示在畫面左上角的任務卡片上。



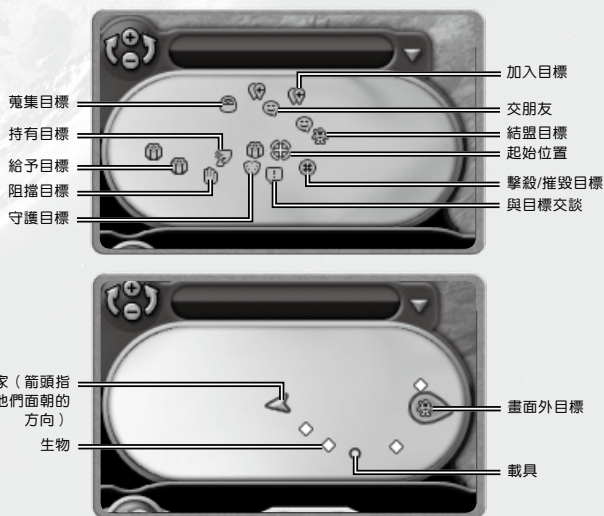
艦長控制方式

動作	控制鍵
前進	W/上方向鍵
後退	S/下方向鍵
左轉	A/左方向鍵
右轉	D/右方向鍵
左平移	Q
右平移	E
噴射背包/空飄	空白鍵
匿蹤/隱形切換	Z
疾奔切換	SHIFT
選擇/瞄準	點擊
瞄準最近生物	TAB
社交/戰鬥姿態切換	F
使用能力 #1	1
使用能力 #2	2
使用能力 #3	3
使用能力 #4	4
丟棄物品	K
攝影機拉近/拉遠	+/-
攝影機左旋/右旋	</>
攝影機旋轉/俯仰調整	右點擊（按住）並移動滑鼠



玩過遊戲之後，來一點音樂吧。
可前往www.ea.com/eatrax/
購買遊戲配樂及鈴聲。

星球迷你地圖



使用迷你地圖追蹤你與物件的相對位置。

是敵是友

在所有冒險中，你的艦長會遇到各式各樣的角色與生物。某些會樂於提供幫助，某些則需要協助 – 其他則只有不良意圖。

依此做出適當反應。

戰鬥姿態



特定目標和情勢需要你攻擊或抵擋敵人。啟用戰鬥姿態，點擊並瞄準敵人。雙擊敵人發動攻擊，或是使用鍵盤1到4熱鍵所對應的戰鬥能力。

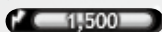
社交姿態



許多目標需要你與友善生物互動，甚至招募他們成為你的隊員。就像在《Spore》生物階段中一般，透過唱歌、跳舞和魅惑這類社交互動與其他生物和角色交朋友。

維繫你的艦長

能量



艦長武器和配件需要能量才能正常運作。你必需在能量產生與能量消耗間取得平衡，保持一切順利運作。

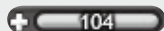
能量使用

當你啟用能量配件（飛彈發射器、跳躍噴射背包等等），會消耗指示器上的能量，但會隨著時間經過而自動充填。一開始的充填速率很慢，你可以加裝充能配件來加快速率。

能量存量

你的艦長每次投入冒險時，能量指示器都是完全充滿的，解開及裝備能量存量升級配件可以提高存量上限。

生命



你的艦長必需活著，才能完成任何受託的冒險。不同的護甲類型可以減輕不同程度的戰鬥傷害，某些特定配件還可以增加艦長的生命值，或讓生命逐漸恢復。

創造冒險

從簡單的小任務，到規模宏偉的星際傳奇，《Spore幻想星球》讓你構思及創造嶄新的原創外太空任務。無論是自我挑戰，或是考驗世界各地的其他《Spore》玩家，想像力是你唯一的限制。

創造控制方式

動作	控制鍵
選擇	點擊
抓取/放置	點擊並拖曳
前移	上方向鍵
後移	下方向鍵
左平移	左方向鍵
右平移	右方向鍵
拉近/拉遠	+/- 或滑鼠滾輪
尋找元素/資產	在左側面板上右點擊找到最近的；再次點擊找到下個副本
調整資產大小	Shift+滑鼠滾輪
尋找艦長	在艦長面板上右點擊
在世界中上移或下移資產	CTRL + 點擊並拖曳
複製所選資產	ALT + 點擊並拖曳
開啟/關閉啟用樣式盤	G
開/關自由攝影機	CTRL + ALT + C

挑選一顆星球

無論你想尋找茂密的熱帶叢林，或是人跡罕見的荒地，地點會決定你的冒險調性。一切都由自瀏覽視窗中選擇空白的起始星球模型開始。

整地模式

整地模式提供了主題與工具，讓你自訂冒險星球。挑選鮮活與死寂地形、水域，甚至大氣的顏色。在山丘中雕刻出峽谷，從海洋中隆起島嶼。指定植物類型，並改變氣候決定它們的茂盛與否。我們鼓勵玩家們做各種嘗試！

星球主題



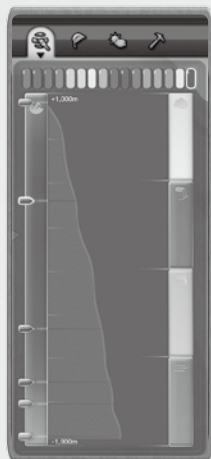
透過簡單的點擊動作，徹底改造星球的面貌。每個預先設計好的主題，是由鮮活及死寂地形、植物分佈、水域以及大氣這些項目的顏色預設值所構成。

地形顏色



無論你希望將天空弄成綠色，把草皮染成藍色，或者反之亦然，地形調色盤可讓你選擇性地調整地形、水域和大氣顏色。

挑選地形梯度並套上一種顏色。滑動梯度標示至不同高度。你可以增加或移除梯度顏色，建構出階層樣貌以及行星美學。挑選一種分類棒，替水域、懸崖、海灘以及大氣設定顏色。



植物



選擇至多九種植物類型，然後觀察它們自動地在你的世界中蔓生開來。溫度和地理條件決定了植物的生長地區以及生長密度—只有在鮮活地形和適宜氣候下植物才會茂盛。挑選一般類型的草皮，或是選擇岩石創造出粗獷貧瘠的地貌。調整密度滑桿，創造出蒼鬱或貧瘠的景觀—或是介於其中的任何樣貌。

氣候



大氣密度

所謂大氣，就是讓生命能在星球上存活的氣體層—包括氧氣。密度決定了大氣的防護能力以及對氣候的影響。薄的大氣能讓隕石無損地通過。厚的大氣則會產生大量雲朵和閃電。

全球溫度

極熱和極冷會創造出自然荒涼的地形。然而，產生的效果只是純粹美學而已。就算在最極端的氣候條件下，你仍舊能夠安置生物與植物。

全球水位

全球水位決定了陸塊在水域影響下的大小及規模。提高水位會使大陸縮減為島嶼，降低水位則會使島嶼擴張為大陸。

時段

時間以及許多其他環境因素會對你的冒險調性造成影響。以外交任務為例，你可能會希望讓艦長在白天展開行動。至於其他的秘密任務，你可能會想在夜間執行。當然，冒險也可能會需要艦長前往距離當地太陽較近或較遠的星球。

地形



當填滿超過50%時，指示器會呈現黃色。

利用直覺式的地形戳記，重頭雕塑你的世界。選擇一種地質構造，例如山脈或峽谷，然後拖曳使用中的地形戳記到星球表面，接著在你想安置的地方點擊一下。旋轉及調整地形操作選項，更改面向、高度和大小。混合各種戳記，瞧瞧構造之間如何相互影響。我們鼓勵玩家們做各種嘗試！複雜度是唯一的限制

記住，生物可能無法徒步穿過陡峭的邊緣。

基礎工具

抬高、降低或推平地形，以及將海洋變成陸地，或陸地變成海洋。

陸地與島嶼

可以瞬間移動陸地，將陸地放置於你認為合適的地方。

山脈與山丘

設置台地、山脊以及其他類型山脈，拉高地表區域。

山谷與河流

用深谷切割與對比群峰。讓溪谷乾枯，或是有河流經過。

海洋與湖泊

在地表深深刻畫，創造大規模的水域。

特殊刷子

以有危險的火山和熔岩坑充填地表。某些工具可以造成全球性的改變，例如拉高、推平或降低所有地形。

道路

除了建築物和載具之外，道路是文明的象徵。選擇泥巴路、石子路、公路或科技路。

故事劇情

你已經決定好地點，但故事呢？無論你的冒險規模如何，英勇的艦長在充滿阻礙和敵人的路途中會越挫越勇。

記住：令人回味與充滿樂趣的任務，總是充滿了挑戰－但可別讓人挫折過頭。

標題

點擊「替你的冒險命名」賦予你的冒險名稱。這是其他《Spore》玩家瀏覽可下載的冒險時會最先看到的文字，所以務必取個響亮的名稱！

序幕

點選「序幕」開啟文字框，為你的冒險設定前提與調性。

戲幕

故事會在不同的戲幕中陳述，每個戲幕開始時至少都會有一個任務，並會再所有任務完成時收尾。選擇羅馬數字I，描述第一幕。點選+透過額外的戲幕延續你的故事。每個冒險最多能有八幕，每一幕可有有三個目標。

樂曲

除了地點以外，音樂也會決定氣氛。從已有的樂曲中進行挑選。



設置創造物

運用各式各樣的生物、載具、建築物和道具，讓你的世界充滿生氣。點擊「Spore百科」瀏覽器圖示，選擇特定的創造物，或是點擊骰子圖示隨機挑選。點擊並按住進行拖曳，然後放開按鍵便可將物件釋於星球上。

生物



利用多采多姿的角色與生物充實你的星球。選好一種生物後，點擊陰陽圖示設定行為－個性、覺查、速度、損傷、生命、語音、隊伍等等（參見第14頁的「進階」）。

載具



許多生物偏好駕車、駕船或駕飛機來旅行。由於在預設情況下，所有安置的載具都有人駕駛，它們的行為設定方式和生物相同。

建築物



無論是匯集在一起構成都市，或是獨立成為前哨，建築物是文明的象徵。

遊戲物件



設置爆炸桶或傳送器這類互動物件。你可以讓這些物件正常顯示、隱形或偽裝起來。後兩個選項可以用來設置陷阱，或賦予固定物件不同的功能。舉例來說，你可以將一道門設定為傳送器。

固定物件



設置各種其他物件作為供玩家欣賞的地標或景致。

聲音來源



如同視覺元素一般，充滿聲音或寂靜無聲，可讓冒險增色不少。點擊並拖曳聲音效果至它們的源頭。特殊聲音操作選項可讓你指定每種聲音能夠被聽見的範圍。

視覺效果



視覺效果可增添火花，驚喜，或是必要的適當氛圍。

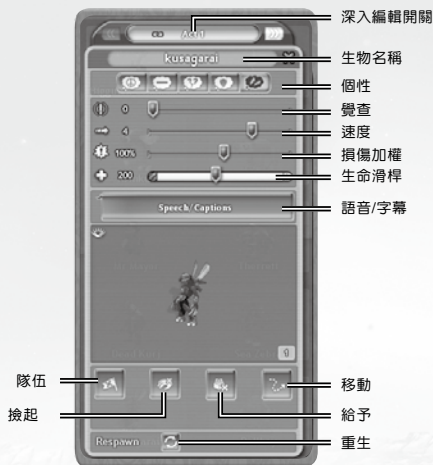
參與卡司



你的冒險世界中的所有的一切都彙整於此。

角色行為

可指定角色與載具的行為，決定它們彼此之間以及和艦長的互動。選擇一個生物，然後點選陰陽符號便可編輯行為。設定一個卡司成員的行為，將會套用至世界中所有的該種生物或載具上。



深入編輯開關

一旦你為冒險建立了一個以上的戲幕，深入編輯開關變會出現行為編輯器的角色名稱上方。在預設情況下，生物行為會貫徹所有戲幕。然而，如果你希望讓生物在不同戲幕有不同的行為，就得到深入編輯開關。如此一來，你可以讓行為隨著戲幕而改變。如果生物在故事發展過程中會變成朋友，或是有好的生物會變成敵人，這項功能就特別有用。

個性

個性決定了生物和載具如何與其他角色及艦長互動。

和平

和平的生物寧願社交而不願戰爭。

中立

中立的生物只管自己的事情，但仍舊可以社交。

疑惑

這是生物的預設行為，讓他們在遭到攻擊或是與之社交時，仍舊只顧自己的事情。

固守

固守的生物無法與之社交，當其他生物靠近時，只會發出怒吼。如果他們的警告無效，他們會發動攻擊。

侵略

雖然他們不見得是壞人，侵略的生物寧願戰鬥而不願社交。

進階

按住**CTRL**並點擊任何基本個性按鈕，可以開啟該生物的進階行為面板。進階行為可讓你調整行為的優先順序，並設定在特定情況下生物會有什麼樣的行為。舉例來說，你可以設定生物的主要行為是「漫遊」，接著設定該生物「只有在遭到任何東西的攻擊時才會攻擊」。

進階行為的優先順序為由上至下。你可以上下拖曳列表中的行為，重新排列優先順序。一旦你替生物設定了進階行為，在個性列上便會出現陰陽圖示。



覺查

覺查決定了生物和載具的能見距離。

速度

速度決定了生物或載具的移動速度。

損傷加權

損傷加權決定了生物或載具的攻擊威力。

生命

生命決定了生物或載具的生命點數。

隊伍

在冒險中，許多角色會被分類為朋友、敵人或兩者皆非。

沒有隊伍

這些生物和載具只管自己的事情。

同盟隊伍

同盟生物和載具絕對不會攻擊艦長或其他好人。

敵人隊伍

敵人生物和載具基本上就是壞人。他們不只會攻擊艦長，還會攻擊同盟隊伍 – 或是其他敵人隊伍 – 的其他成員。你最多能夠設定三個敵人隊伍。

撿起

決定生物可以撿起哪些工具和物件。

無

這是預設行為，會使生物忽視所有工具和物件。

任意撿起

漫遊時，除非已經攜帶一種工具，否則生物會撿起看到的任何工具。

撿起目標

生物只會撿起指定工具。

給予

決定生物會把何種工具和物件交給誰。

無

這是預設行為，會使生物不交出任何工具或物件。

任意給予

漫遊時，生物會把工具交給任何其他生物、載具甚至建築物

給予目標

生物只會把工具交給指定的生物、載具或建築物。

移動

移動決定了生物和載具在星球上遊走的方式。

原地不動

生物或載具待在原地 – 即便受到攻擊。

漫遊

生物或載具隨機移動，但會待在距離起始位置的指定範圍內。

巡邏

生物或載具會在兩個指定地點往返移動。如果遭受攻擊，會戰鬥或逃跑，然後會返回巡邏路線上。

利用「巡邏」標記定義生物的巡邏路線。按住ALT並拖曳標記，增加路徑點並定義路線。

移動到

「移動到」和巡邏很類似，除了生物或載具會停留在路線上的最後標記處。

跟隨

生物或載具回朝指定生物、載具、建築物或物件移動。一旦抵達目標，會緊跟著目標生物或載具漫遊。

重生

重生決定了任何類型的生物或載具，無論是同盟或敵人，在被殺死會被摧毀後的重生速率。如果你完全不希望生物或載具重生，你可以選擇「絕不」。

隊員選項

指定艦長所能擁有的隊員數，甚至可指派特定角色為隊員。

沒有隊員

隊長必需單獨行動。沒有開放的隊員欄位。

鎖定隊員

艦長帶著1-3名事先決定的隊員展開冒險。無法招募新隊員。

玩家隊員

挑選1-3名盟友陪同艦長。開放的隊員欄位適用於每一位你可以帶入冒險中的隊員。

混合隊員

混合其他選項。舉例來說，冒險一開始你有一名指派的隊員，但隨後可以增加一至兩名其他隊員。

目標



要替特定角色或物件指定目標，只需將目標標誌拖曳到生物或物件上，便能開啟可用目標的選單。你選擇的目標會套用至目前戲幕中該類資產的所有實體上。當任務中有一票物件全都需要以相同方式處理時，這招十分有用。在每個戲幕中，你只能給予指定類型的生物或物件一個目標。如果你希望同樣的目標能延續數幕，你必需在每個任務中套用相同的目標。在每個戲幕中，你最多能指定三個目標。

移動至



抵達指定生物、建物、建築物、工具、障礙或地面區域的所在位置。

摧毀



殺死敵人、消滅載具，或摧毀建築物。每個目標可摧毀一個以上的對象。

交朋友



與生物交朋友，或者，當套用至一名以上的物種成員上時，與一群生物交朋友。

結盟



與一名以上的生物交朋友，然後繼續社交，好招募他們成為你的隊員。

交談



和特定角色展開對話。

持有



撿起特定工具物件。

給予



將特定工具物件交給特定角色。

蒐集



用於不需拿在手上（或叼在口中）以及交給任何人的物件。靠近目標物件即可蒐集。

攜帶



透過攜帶來組合兩種物件。

阻擋



阻止特定生物、載具或工具靠近目標物件。

守護



防止特定生物、載具或建築物被殺死或被摧毀。

移除目標

要移除生物或物件上的目標，只需點擊目標介面中的刪除按鈕。

完成目標

任務卡片上的目標旁邊若有綠色勾號，代表該目標已完成。當任何交付任務中的所有目標都已完成，任務便會結束，並會開始下個任務。

當最後一個任務完成，冒險便結束。

編輯冒險

任務卡片上的目標旁邊若有綠色勾號，代表該目標已完成。當任何戲幕中的所有目標都已完成，戲幕便會結束，並會開始下個戲幕。當最後一個戲幕完成，冒險便結束。

SPORE 社群

需接受使用者授權協議才能進行遊戲。要使用線上功能及/或服務，需有EA線上帳號並以內附序號註冊。每組序號限一組EA帳號用於註冊，且不得轉讓。EA線上條款與條件，可在 WWW.EA.COM 找到。你必須年滿13歲才能註冊EA線上帳號。

於 WWW.EA.COM 公告30天之後，EA得撤銷線上功能。

分享



只需利用「分享」按鈕即可透過Spore.com分享你的創造物。一如你的其他《Spore》創造物，務必為你的冒險加上標籤，好讓其他玩家能夠輕鬆找到。

下載

透過Spore.com或經由Spore百科進行線上搜尋，瀏覽並下載冒險。下載的冒險可以透過「快速遊戲」方式進行，或是在太空遊戲中以共享冒險形式出現。

尋找好友

將線上朋友加入你的好友名單，以便直接取用他們創造的生物、載具和建築物，以及他們原創的冒險。

SPORE網路播客

Spore網路播客收錄了Maxis、你或是其他《Spore》玩家所提供的創造物。訂閱他人的Spore網路播客，可以直接取用他們的冒險。

SPORE點數

當你創造、分享以及進行冒險，或是當你的創造物被他人把玩或評價時，都可以獲得Spore點數。若想察看你獲得的Spore點數，請察看「我的Spore」頁面。

難度

由於冒險可讓世界各地的玩家取用，被下載冒險的玩家勝利或失敗次數將會影響該冒險的難度評價。

計分

當「快速遊戲」冒險結束時，玩家會獲得兩組成績：一組是根據冒險完成百分比給分，另一組則是根據完成時間給分。

百分比成績

這個成績是由完成戲幕數除以總戲幕數而得。部分完成的戲幕會以百分比來計算，等於完成目標數除以該戲幕目標數。

時間成績

這個成績是以冒險開始到結束所花的完成時間來計算。無論戲幕中是否有設有計時器，仍舊會算出這個成績，以便決定《Spore幻想星球》排行榜的排名。

排行榜

當你完成一個冒險，遊戲結束時會顯示總結畫面，讓你得知自己相較於其他《Spore幻想星球》玩家的表現。你可以和好友比較成績，或是和全球其他玩家比較成績。你也可以連上Spore.com察看你的排名。

獎章

在冒險排行榜上獲得前三名，可得到金牌、銀牌和銅牌。然而，若有他人打破你的成績，獎牌會被沒收。

成就

察看你在《Spore幻想星球》遊戲中達成的各種里程碑。

進行「快速遊戲」冒險或是進行太空階段中的冒險，並讓你的艦長達到最高等級，可以解開成就。

創造冒險並與《Spore》社群分享，也可以解開成就。

效能建議

執行遊戲時遭遇問題

- 確定你的電腦符合本遊戲的最低系統需求，同時你也已經安裝了最新的顯示卡及音效卡驅動程式：使用NVIDIA顯示卡，請造訪 www.nvidia.com取得並下載驅動程式。使用ATI顯示卡，請造訪 www.ati.amd.com 取得並下載驅動程式。
- 如果你是PC使用者且執行的是光碟版的本遊戲，請試著從光碟上重新安裝DirectX。安裝程式通常可在光碟根目錄的DirectX資料夾中找到。如果你的電腦可以連接網際網路，請造訪 www.microsoft.com 下載最新版本的DirectX。

一般問題解決建議

- 針對PC使用者，如果你擁有光碟版的本遊戲且並未自動出現安裝/執行遊戲用的「自動播放」畫面，在「我的電腦」裡的光碟機圖示上按右鍵，然後選擇「自動播放」。
- 如果遊戲執行速度緩慢，試著透過遊戲的選項選單降低一些顯示及音效設定。降低畫面解析度往往可以提升執行效能。
- 若想獲得最佳的遊戲執行效能，建議你關閉其他Windows執行的背景作業（EADM應用程式除外）。

網際網路效能問題

為了避免進行網際網路（Internet）遊戲時效能不佳，務必確認你在進入遊戲前已先關閉任何檔案共享、串流聲音或聊天程式。這些應用程式會壟斷你的頻寬，造成延遲或其他惱人的影響。

本遊戲使用下列TCP及UDP通訊埠執行網際網路功能：

TCP 埠：80、443

有關如何讓遊戲相關流量通過這些通訊埠的說明，請參考你的路由器或個人防火牆相關文件。如果你打算利用公司網際網路線路進行遊戲，請與你的網路管理員聯繫。

技術支援

如果你執行本遊戲時遭遇問題，EA技術支援可以提供協助。

EA Help檔案透過如何正確使用本產品的說明，提供了大部分困難及問題的解決方法和答案。

要開啟EA Help檔案（遊戲已經安裝）：

點選位於「開始」>「程式集」（或「所有程式」）選單下的「技術支援」（Technical Support）連結。

開啟EA Help檔案（遊戲尚未安裝）：

1. 將遊戲光碟放入你的DVD光碟機。
2. 在桌面上的「我的電腦」圖示上按兩下。（若在Windows XP環境下，你可能需要點選「開始」按鈕，然後點選「我的電腦」圖示。）
3. 在裝有遊戲光碟的DVD光碟機上按右鍵，然後選擇「開啟」。
4. 開啟「Support」>「EA Help」>「Electronic_Arts_Technical_Support.htm」檔案。

如果運用EA Help檔提供的資訊仍舊無法解決你遭遇到的困難，你可以和EA技術支援部門聯繫。

EA 透過網際網路提供的技術支援服務

如果你的電腦能夠連接網際網路，務必瀏覽EA技術支援網站：<http://support.ea.com>

在這裡，你可以找到許多關於DirectX、遊戲控制器、數據機以及網路的有用資訊，以及定期系統維護和系統效能的情報。我們的網站包含針對大部分使用者遭遇的困難、遊戲相關說明和常見問答集（FAQ）的最新資訊。我們的支援技術人員也是使用這份資料解決你所遭遇問題。我們會每日更新支援網站內容，所以請先到這裡尋找立即的解決方案。

軟體著作權授權合約

本授權合約規定貴用戶於使用美商藝電股份有限公司(稱本公司)軟體相關產品(包括,但不僅限於套裝軟體中的電腦程式、其更改程式、相關媒介物。書面資料以及線上或電子文件)時應遵守之事項。貴用戶安裝、複製或以其他方式使用軟體產品,即表示同意接受本授權合約規定之拘束。

本軟體產品受中華民國著作權法、國際著作權條約以及其他智慧財產權之法律及國際間著作權相互保障條約之保護。本軟體產品僅系授權使用,而非販賣壟斷。有在本授權書中未明文授與使用者的權利,均歸本公司所有。

同意使用項目

1. 將軟體載入單人使用環境下的電腦。工作站中的隨機存取記憶體(RAM),或其代替記憶體,並使用本軟體。
2. 將本軟體載入永久儲存裝置,如硬碟。
3. 於法律許可範圍內經本公司以書面同意下,軟體產品與其任何複製之所有權,其中包括但不限於著作權,均屬本公司所有。

禁止使用項目

1. 除得依著作權法合法複製軟體產品外,禁止任何未經許可之複製。
2. 禁止於網路上多使用者環境下使用軟體產品。但已取得各終端機使用授權之多人使用版本不在此限。
3. 禁止未經本公司書面同意授權之出售、出租、出借、散佈及公開展示,或其他足以侵害本公司之行為。
4. 禁止就軟體產品進行還原工程(Rreverse Engineering)、解釋(Decompilation)、反組譯(Disassemble)或任何更改原始程式或系統上的鎖定與解除鎖定之行為。
5. 禁止未經本公司授權同意就軟體產品做任何形式之複製,重製及翻譯。
6. 禁止刪除、更改、遮蓋、移動軟體產品及有複製上之任何著作權及商標展示。

產品責任範圍

1. 自本產品購買日起(憑發票或收據)七天的產品保固期內,本公司將免費維修在自然使用下發生的損壞。但因人為因素、天然災害之損壞則非為產品保固範圍,本公司亦不負因人為產生之損害賠償責任。
2. 於相關法律所允許的最大範圍內,本公司對於使用或不能使用本軟體產品所發生之特別、附隨、間接或衍生之損害(包括但不限於營業利潤之損失、業務中斷、商業資訊之損失或其他金錢損失)不負任何損害賠償責任。
3. 軟體產品和任何相關文件只以「現狀」提供,並不附帶任何明示或默許之保證,包括但不限於默許之保證或適售性。適合某一特定用途或不侵權之擔保。使用或操作軟體產品所導致之所有風險,必須由使用者自行負擔。

客戶服務與技術支援

對於造成您遊戲經驗的不便我們致上最誠摯的歉意。遊戲手冊中若有部分譯名與實際操作有所出入,將以遊戲內容為主,請消費者見諒。

安裝過程中的常見問題

問:安裝到一半時發生錯誤該如何解決?

答:若您無法安裝,最便捷的方法是馬上到經銷處進行更換,或寫明詳細情況,直接將產品寄回本公司,憑七天內發票我們會免費為您更換。為方便作業,來信請務必寫清楚寄件者姓名、住址、聯絡電話。換片申請服務表格可至本公司網站 <http://www.ea.com.tw/> /「客戶服務」專區下載。

解決問題DIY

若您可安裝過程一切順利，但執行時遭遇困難，下列方法可排除大部分的問題：

問：如果在執行遊戲會有當機的情況該如何處理及解決方法

答：若您不清楚您的電腦規格，請洽您電腦的經銷商，或自行以DirectX診斷工具查詢電腦硬體規格。

DirectX診斷報告的查詢方式：可從 開始 -> 執行 -> 輸入「dxdiag」後按「確定」-> 按「儲存所有資訊」後選擇「存檔」，這個文字檔即為DirectX診斷報告。可能造成當機的原因可能為：

1. RAM不足 / 2. CPU效能太低 / 3. 顯示卡的MB太少 / 4. 遊戲檔案有部分損毀 / 5. 電腦中毒 / 6. 某些硬體的驅動程式和DirectX 有衝突 / 7. 你的作業系統或某些硬體的驅動程式和遊戲有衝突

問：如果在執行遊戲時會出現畫面上人物或者是文字模糊、畫面全黑、LAG、畫面閃動等狀況，該如何處理

答：1. 首先您必須要先確認您的顯示卡是不是有符合遊戲的最低需求 / 2. 如果您的顯示卡都有符合遊戲的基本需求，但是還會發生這樣的問題的話，建議您可以到您顯示卡廠商的官方網站去下載安裝最新版本的驅動程式之後，再執行遊戲試試看。

問：已放入正確的遊戲片，為何出現請放入正確光碟？(Please insert the correct CD-ROM)

答：由於光碟片中已寫入最新保護裝置，請移除虛擬光碟(如 CloneCD / Daemon Tools等軟體)，如使用 Alcohol 120% 請將虛擬光碟機數量改成零。

其他的問題處理方法

1. 關掉不必要的常駐程式，如防毒等軟體程式。
2. 請試著關閉電腦，重新啟動再試看看。
3. 移除本遊戲再安裝，也許是因為不正常的安裝所引起的問題。
4. 請不要更改預設的目錄路徑。
5. 重整硬碟，也許剛好安裝的檔案放在壞軌上，因而啟動失敗。
6. 確定有放入遊戲光碟，並且稍待一會，等光碟放置妥當再執行遊戲。
7. 其他常見的問題可在本公司技術問答網頁上迅速的查詢到，請多利用以節省您寶貴的時間。

與我們聯絡

若上述方法您都試過仍無法排除問題，您可以利用下列方式與我們聯絡，建議您可以的話盡量以傳真或是電子郵件詳細描述您所發生的情形，如此我們才可以找尋相關技術支援資料庫以解決您的問題。

有關遊戲進行之任何提示、攻略、指導、作弊密碼、非本公司製作的修補檔，恕本公司無法提供。為方便問題的處理，來信或來電詢問時，請務必明列以下事項：

1. 執行遊戲的電腦配備：CPU、硬碟剩餘空間、記憶體、顯示卡記憶體及名稱、音效卡、光碟機的倍速、是否有一台以上的光碟機、是否有安裝虛擬光碟機。
2. 諮詢的遊戲名稱。
3. 詳述遊戲安裝或執行時所發生的狀況，若有錯誤訊息最好也抄下來給我們。(請務必詳細紀錄，如有任何錯誤訊息請一併抄錄，若只說遊戲無法執行，技術人員無法幫您判斷問題。)
4. 您的e-mail(可正確寄達的)或聯絡電話。
5. 如果是同一遊戲的第二次詢問，請保留前次回覆的內文或再次說明，好方便客服人員清楚了解你的狀況。

特別注意：如您不清楚您的電腦硬體狀況請洽詢您的電腦販賣公司或製造商。使用電腦硬體驅動程式發生問題，需要任何進一步服務時，請洽提供驅動程式的廠商或是您的電腦販售的公司，本公司無法為其他硬體廠商所提供的程式負責。

使用者換片、申請補發序號及遊戲手冊相關辦法

1. 購買的商品若發現瑕疵，導致無法正常安裝時，最便捷的方法是馬上到經銷處進行更換，或憑七天內發票(以郵戳為憑)寫明故障原因，直接將產品寄回本公司，我們將免費為您更換。
2. 因人為刮傷而須換片服務者，每片更換之費用為新台幣二百元整。請上本公司網站客戶服務專欄下載「換片服務表單」，將表格列印下來並填寫完畢。將光碟片用厚紙片妥善包裝好，並寫清楚故障原因，連同工本費與「換片服務表單」一併以掛號方式寄回本公司客服部。
3. 安裝遊戲時，若發生光碟機刮片之情形，於購買七天內憑發票將光碟郵寄至本公司更換(以郵戳為憑)，本公司將免費為您換片，但一人以一次為限。請上本公司網站客戶服務專欄下載「換片服務表單」，將表格列印下來並填寫完畢。連同光碟片與「換片服務表單」一併以掛號方式寄回本公司客服部。
4. 遺失遊戲安裝序號者，申請補發序號之手續費用為新台幣四百元整，請上本公司網站客戶服務專欄下載「補發序號服務表單」，將表格列印下來並填寫完畢。需附上原版遊戲光碟以茲憑證，連同工本費與「補發序號服務表單」一併以掛號方式寄回本公司客服部。光碟片請用厚紙片妥善包裝好，以免郵寄過程損壞。
5. 遺失遊戲手冊者，申請補發手冊之手續費用為新台幣四百元整，且需附上原版遊戲光碟以茲憑證，將光碟片用厚紙片妥善包裝好，以掛號方式寄回本公司客服部。
6. 以上所有申請手續，當確定情況屬須付費更換時，未附足夠工本費，恕不受理。來信請務必註明您的身分證字號(查詢產品註冊用)、姓名、地址聯絡、電話、申請需求。收到您的來信後，經審核符合資格者，我們會在七個工作天內寄出。海外地區請連絡當地分公司，謝謝您的合作!

※「換片服務表單」與「補發序號服務表單」

下載處: <http://www.ea.com.tw/>

特別注意:部分遊戲光碟或序號、遊戲手冊因年代久遠，公司內已無存貨，因此您要換片或申請補發序號時請務必先以email或電話查詢是否有現貨供應。若無現貨供應，請您妥善保管。當您撥客服電話之前，為了節省您寶貴的時間，請您先執行檢查下列項目。

1. 您是否已經檢查您所有的系統配備是否達到遊戲需求呢?(詳細說明可參閱手冊上的客戶技術支援章節)
2. 若遊戲出現畫面LAG、模糊或無法執行遊戲等情況，請先更新您的顯示卡驅動程式再試一次。(可參閱手冊的客戶技術支援，內有更新驅動程式步驟及支援之晶片型號)
3. 若您放入遊戲光碟後會出現【請放入正確的光碟片】(Please insert the correct CD-ROM)。請務必先移除您的虛擬光碟及會產生虛擬光碟的燒錄軟體(如CloneCD)。(詳細說明請參閱客戶技術支援的章節。)
4. 購買七日內若發現遊戲光碟有瑕疵或序號有問題，請憑七日內發票與客服人員聯絡。(更多資訊請參考官方網站的客戶服務及手冊上的客戶技術服務支援章節。)

美商藝電台灣分公司

地址: 11493 台北市內湖區堤頂大道2段89號5F

中文首頁: <http://www.ea.com.tw>

技術服務電子郵件: twsupport@ea.com 技術諮詢電話: (02)2657-0755

(服務時間:週一至週五，早上十點至下午六點，假日除外)

技術諮詢傳真: (02)2657-9848

※特別注意:若您有攻略方面問題可至本公司網站討論區或到遊戲專屬網站上查詢，本公司技術諮詢專線和電子郵件信箱並不提供攻略方面的諮詢與討論，謝謝您的配合。



© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and SPORE are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. RenderWare is a trademark or registered trademark of Criterion Software Ltd. Portions of this software are Copyright 1998-2009 Criterion Software Ltd. and its Licensors. All other trademarks are the property of their respective owners.

This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>). This product also contains software written by Eric Young ([eay@cryptosoft.com](http://cryptosoft.com)). See the SPORE OpenSSL License file for applicable copyright notices, terms and conditions of use, and disclaimers.

Macintosh Conversion by TransGaming Inc.

This game uses Cider(tm) Technology from TransGaming Inc. Cider(tm) is Copyright © 2000-2009 TransGaming Inc.

Cider C/C++ runtime components (msvcrt.dll, msvc71.dll, msvc71.dll, msvc80.dll, and msvc80.dll) include portions of Visual C++ 6.0 runtime components and portions of Dinkum Complet C/C++ Libraries. Visual C++ 6.0 runtime components are Copyright © 1999 Microsoft Corp. Dinkumware components are Copyright © 1989-2006 by P.J. Plauger and Dinkumware Ltd.

Cider MFC & ATL components (MFC42.dll, MFC71.dll) include the Visual C++ 6.0 MFC & ATL components. Visual C++ 6.0 MFC & ATL components are Copyright © 1992-1999 Microsoft Corp.

Cider includes libpng. Copyright © 1995-2004 the libpng project authors (see <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt> for a complete list).

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group. Cider includes libjpeg. Copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane.

Cider uses NVIDIA's Cg Toolkit. Copyright © 2002-2008, NVIDIA Corporation.

Cider includes dmalloc. Copyright © 2001-2006 Wolfram Gloger.

Cider includes CSPI malloc. Copyright © 1988, 1989, 1993 University of Toronto.

Cider includes SDL. Copyright © 2001-2007 the SDL project authors (see <http://libsdl.org/credits.php> for a complete list).

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

Portions of this software are Copyright © 2006, Industrial Light & Magic, a division of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Portions contributed and copyright held by others as indicated. All rights reserved.

iniParser Portions Copyright © 2000 by Nicolas Devillard.

Portions of this software are copyright © 1996-2000 The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved.

Portions of this software are copyright © 2006 Simon Brown and contributors of the Squish project (<http://sjbrown.co.uk/?code=squish>). All rights reserved.

The Cider libquartz.dylib component includes portions of ffmpeg. Copyright © 2000-2006 Fabrice Bellard, et al.

Portions of Cider are Copyright © 2002-2006 the ReWind project authors (see <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind> for a complete list).

Portions of Cider are Copyright © 1993-2008 the Wine project authors (see <http://source.winehq.org/source/AUTHORS> for a complete list).

Cider and related components are distributed under the terms of the Cider Technology License and other licenses, including the GNU LGPL. License details are available in the End User License agreement file on your disc.

Source code to LGPL licensed components is available through: <http://transgaming.org/>

Macintosh Conversion by TransGaming Inc.

This game uses Cider™ Technology from TransGaming Inc. Cider is Copyright © 2000-2007 TransGaming Inc.

Cider C/C++ runtime components (msvcrt.dll, msvc71.dll, and msvc71.dll) include portions of Visual C++ 6.0 runtime components and portions of Dinkum Complet C/C++ Libraries. Visual C++ 6.0 runtime components are Copyright © 1999 Microsoft Corp. Dinkumware components are Copyright © 1989-2006 by P.J. Plauger and Dinkumware Ltd.

Cider MFC & ATL components (MFC42.dll, MFC71.dll) include the Visual C++ 6.0 MFC & ATL components. Visual C++ 6.0 MFC & ATL components are Copyright © 1992-1999 Microsoft Corp.

Cider includes libpng. Copyright © 1995-2004 the libpng project authors (see <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt> for a complete list).

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group. Cider includes libjpeg. Copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane.

Cider uses NVIDIA's Cg Toolkit. Copyright © 2002-2006, NVIDIA Corporation.

Cider includes dmalloc. Copyright © 2001-2006 Wolfram Gloger.

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

iniParser Portions Copyright © 2000 by Nicolas Devillard.

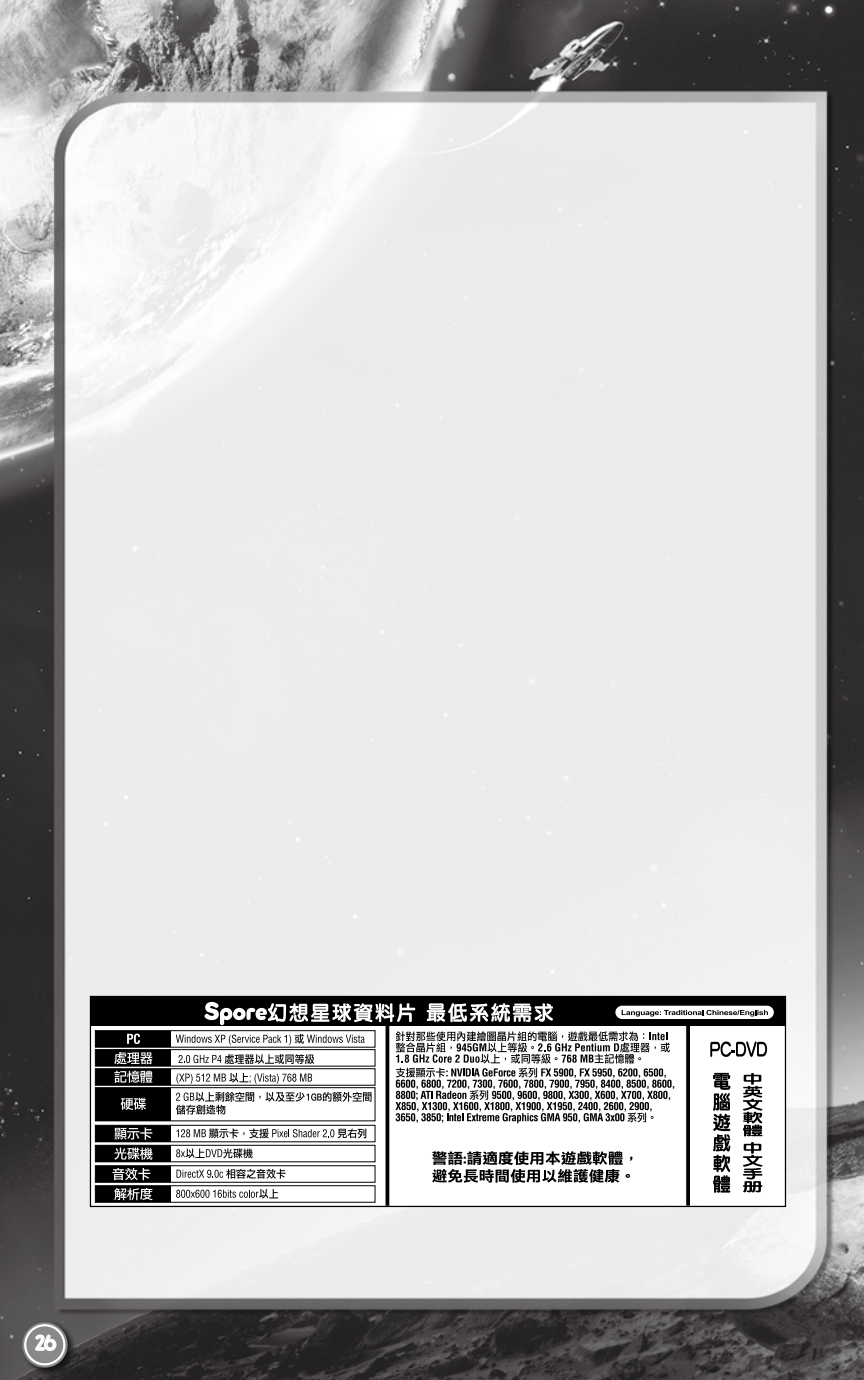
The Cider libquartz.dylib component includes portions of ffmpeg. Copyright © 2000-2006 Fabrice Bellard, et al.

Portions of Cider are Copyright © 2002-2006 the ReWind project authors (see <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind> for a complete list).

Portions of Cider are Copyright © 1993-2006 the Wine project authors (see <http://source.winehq.org/source/AUTHORS> for a complete list).

Cider and related components are distributed under the terms of the Cider Technology License and other licenses, including the GNU LGPL. License details are available in the End User License agreement file on your disc. Source code to LGPL licensed components is available via CVS access through: <http://transgaming.org/cvs/>





Spore幻想星球資料片 最低系統需求

Language: Traditional Chinese/English

PC	Windows XP (Service Pack 1) 或 Windows Vista
處理器	2.0 GHz P4 處理器以上或同等級
記憶體	(XP) 512 MB 以上; (Vista) 768 MB
硬碟	2 GB 以上剩餘空間，以及至少1GB的額外空間儲存創造物
顯示卡	128 MB 顯示卡，支援 Pixel Shader 2.0 見右列
光碟機	8x以上DVD光碟機
音效卡	DirectX 9.0c 相容之音效卡
解析度	800x600 16bits color以上

針對那些使用內建繪圖晶片組的電腦，遊戲最低需求為：Intel 整合晶片組，945GM以上等級，2.6 GHz Pentium D處理器，或 1.8 GHz Core 2 Duo以上，或同等級，768 MB主記憶體。

支援顯示卡：NVIDIA GeForce 系列 FX 5900, FX 5950, 6200, 6500, 6600, 6800, 7200, 7300, 7600, 7800, 7900, 7950, 8400, 8500, 8600, 8800; ATI Radeon 系列 9500, 9600, 9800, X300, X600, X700, X800, X850, X1300, X1600, X1800, X1900, X1950, 2400, 2600, 2900, 3650, 3850; Intel Extreme Graphics GMA 950, GMA 3x00 系列。

警語：請適度使用本遊戲軟體，
避免長時間使用以維護健康。

PC-DVD

中英文軟體
電腦遊戲軟體
中文手冊