



UITBREIDINGSPAKKET

SPORE™

Ruimteavonturen



PC
DVD
ROM

Mac

12+
TM

www.pegi.info

Spore™ vereist om dit spel te spelen.

EA™

EPILEPSIEWAARSCHUWING

Lees deze informatie voordat jij of je kind een game speelt.

Bij sommige mensen kunnen flinterende lichten of lichtpatronen een epilepsieaanval of verlies van bewustzijn veroorzaken. Een dergelijke aanval kan ook optreden tijdens het kijken naar televisiebeelden of het spelen van bepaalde games. Mensen die nooit eerder last hebben gehad van een epileptische aandoening of aanval lopen ook risico. Als jij of een van je familieleden in het verleden tijdens blootstelling aan flinterende lichten symptomen hebt ondervonden die aan epilepsie zijn verwant, zoals aanvallen of verlies van bewustzijn, dan raden wij je aan om vóór het spelen van een game een arts te raadplegen.

Wij adviseren ouders om hun kinderen tijdens het spelen van games in de gaten te houden. Stop ONMIDDELIJK met spelen en raadpleeg de huisarts wanneer bij jou of je kind tijdens het spelen van een game een of meer van de volgende symptomen optreden: duizeligheid, verminderd gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, bewustzijnsverlies, desoriëntatie, willekeurige reflexen of stuipen.

VOORZORGSMAATREGELEN TIJDENS HET SPELEN

- ☞ Neem op flinke afstand van het televisiescherm plaats, zover als de lengte van de kabel het toestaat.
- ☞ Speel de game bij voorkeur op een klein televisiescherm.
- ☞ Speel de game niet bij vermoeidheid of slaapgebrek.
- ☞ Speel de game in een goed verlichte omgeving.
- ☞ Neem tijdens het spelen van een game elk uur minimaal 10 tot 15 minuten rust.

INHOUD

EPILEPSIEWAARSCHUWING	1	AVONTUUR BEWERKEN	22
Voorzorgsmaatregelen tijdens het spelen	1	SPORE-COMMUNITY	22
DE GAME INSTALLEREN	3	Delen	22
DE GAME STARTEN	3	Downloaden	22
HET UNIVERSUM IS JOUW SPEELPLAATS	4	Spore-punten	22
HET AVONTUUR WACHT	4	Moeilijkheidsgraad	23
Ruimteavonturen	4	Puntentelling	23
Snel spel	5	Klassementen	23
Creëer of kies je kapitein	5	Medailles	23
Kapiteinsaankleder	6	Prestaties	23
Bemanning	8	TIPS OM DE SPELPRESTATIE TE VERBETEREN	24
Jouw missie, mocht je hem aanvaarden	8	Update van Macintosh software	24
Besturing van de kapitein	9	Problemen met het uitvoeren van de game	24
Planetaire minikaart	10	Algemene tips bij het oplossen van problemen	24
Vriend of vijand	10	Problemen bij het spelen via internet	24
Zorgen voor je kapitein	11	CUSTOMER SUPPORT	25
AVONTUUR CREËREN	12	GARANTIE	27
Bediening voor creaties	12	Beperkte garantie	27
Een planeet kiezen	12	Blijf op de hoogte van het laatste EA-nieuws	27
Terravormingsmodus	12		
Plot	14		
Plaats creaties	15		
Gedrag van personages	16		
Opties voor bemanning	19		
Doelen	20		
Doelen bereiken	21		



WWW.SPORE.COM

DE GAME INSTALLEREN

OPMERKING: kijk op www.electronicarts.nl of www.electronicarts.be voor systeemvereisten.

Installeren op een pc (van disk):

Plaats de disk in je speler en volg de instructies op het scherm.

Installeren op een pc (van EA Store):

OPMERKING: voor meer informatie over de direct downloads van EA, ga je naar www.eastore.ea.com en klik je op MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS (meer over direct downloads).

Zodra de game door de EA Download Manager is gedownload, klik je op het installatie-icoontje en volg je de instructies op het scherm.

Start de game (zodra deze is geïnstalleerd) direct vanuit de EA Download Manager.

OPMERKING: als je een eerder aangeschafte titel wilt installeren op een andere pc, moet je eerst de EA Download Manager op de andere pc installeren. Start vervolgens de applicatie en log in met je EA-account. Selecteer de juiste titel in de lijst en klik op start om de game te downloaden.

Installeren op een Macintosh:

1. Plaats de gamedisk in het dvd-romstation. Op je bureaublad zal een DVD-pictogram verschijnen van de gamedisk. Dubbelklik op het pictogram om de installatie van de game in gang te zetten.
2. Selecteer het installatiepictogram van de game onderin het installatiescherm om het installatiemenu te openen.
3. Volg de instructies op het scherm om de installatie te voltooien.

Installeren op een pc of Macintosh (online gebruikers derde partij):

Neem contact op met de digitale verkoper van wie je deze game hebt gekocht voor instructies over hoe je de game kunt installeren, of hoe je een nieuw exemplaar kunt downloaden en opnieuw kunt installeren.

DE GAME STARTEN

Start de game als volgt:

Voor PC:

In Windows Vista™ vind je de game onder **Start > Ontspanning**. Bij vroegere versies van Windows™ kijk je onder **Start > Programma's** (of **Alle Programma's**).

OPMERKING: in Windows Vista met de klassieke START-menustijl vind je de game in het menu **Start > Programma's > Spellen > Spelverkenner**

Voor Macintosh:

Open een Finder-venster (zoekvenster), selecteer 'Applications' (toepassingen) en dubbelklik op het pictogram van de game.

HET UNIVERSUM IS JOUW SPEELPLAATS

Beleef spannende avonturen in de verste uithoeken van het universum van *SPORE* of maak je eigen avonturen—dat kan van alles zijn: een simpele eenakter of een historische odyssee met acht bedrijven, gevuld met jouw eigen intergalactische mythologie.

HET AVONTUUR WACHT

Spore™ Ruimteavonturen wordt geïnstalleerd met enkele originele avonturen van Maxis. Archetype-avonturen moeten worden vrijgespeeld in de ruimtefase van *SPORE*. Je kunt ook extra avonturen downloaden van vrienden op je maatjeslijst. Krijg consequent toegang tot alle beschikbare avonturen via de ruimtefase van *SPORE* of direct door de optie snel spel in het menu van *Spore Ruimteavonturen*.

Door avonturen te voltooien verdien je Spore-punten waarmee je kapitein automatisch promotie verdient en je kunt er speciale accessoires en wapens mee vrijspelen voor in de kapiteinsaankleder.

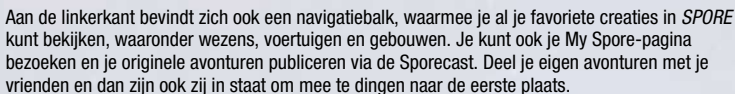
Daarnaast heeft elk avontuur zijn eigen ranglijst voor spelers, gerangschikt op het percentage voltooide avonturen en tijd. De beste drie spelers krijgen een medaille!

RUIMTEAVONTUREN

Als je missies aanneemt in de ruimtefase van *SPORE*, dan zullen gevestigde rijken avonturen aan jou toekennen. Om een avontuur te beginnen vlieg je simpelweg naar de planeet die het rijk voor de missie heeft aangewezen. Indien gereed klik je op **ACCEPTEREN** en word je naar de planeet gestraald. Als het avontuur eenmaal is voltooid, moet je naar de planeet van het rijk vliegen om je geldprijs op te halen. Als je tijdens dit avontuur genoeg Spore-punten verdient, kun je ook een nieuw wapen of accessoire kiezen.

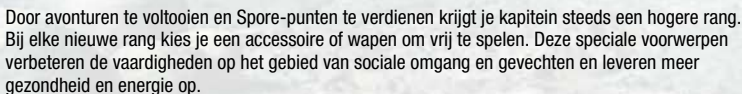


Kies SNEL SPEL uit het hoofdmenu van *Spore Ruimteavonturen* om naar de Sporepedia van *Spore Ruimteavonturen* te gaan en alle beschikbare avonturen te bekijken.



Kies een avontuur om meteen te beginnen!

Elk avontuur heeft een held nodig. Kies een lid van een willekeurige soort in de Sporepedia om je kapitein uit te kiezen.



KAPITEINSAANKLEDER

In de verste uithoeken van de ruimte moet je kapitein uitgerust zijn voor alles en iedereen. Je kunt op elk moment in de ruimte je kapitein uitrusten met vrijgespeelde wapens en accessoires door op het logboek van je kapitein te klikken of als je op het punt staat om naar een planeet in je avontuur te stralen. Je kunt de kapiteinsaankleder ook bereiken door de Sporepedia-kaart van de kapitein te selecteren.



Als je het laatste accessoire in een rij vrijspeelt, krijgt je kapitein een eretitel op basis van het aantal onderdelen in de rij die gebruikt worden.

WAPENS

Pas het krachtniveau in de kapiteinsaankleder aan. Over het algemeen geldt dat hoe meer energie je aanwendt, des te krachtiger je wapens worden—en hoe krachtiger je wapens, des te meer energie ze per gebruik consumeren.

Wapenaanvallen	Schade	Oplaaadsnelheid	Energie
Energie-aanval 1	30	1.44	55
Energie-aanval 2	50	1.5	70
Energie-aanval 3	90	1.75	90
Stootwerper 1	20	1.55	80
Stootwerper 2	35	1.9	100
Stootwerper 3	55	2.5	125
Bliksemverdoover 1	35	1.5	80
Bliksemverdoover 2	70	1.75	110
Bliksemverdoover 3	115	2.1	135
Raketwerper 1	35	3	150
Raketwerper 2	60	3.5	180
Raketwerper 3	90	4.5	220

In de ruimt fase van *Spore* krijgt je kapitein ook een superwapen voor je ruimteschip. Als je bijvoorbeeld alle krijgersaccessoires vrijspeelt, krijg je het overvaloffensief.

KRACHTHENDELS



Net als andere accessoires kunnen wapens naar jouw wens worden gevormd. Speciale krachthendels zorgen er niet alleen voor dat je wapens er angstaanjagender uitzien, maar ze worden er ook krachtiger van. Vergeet alleen niet dat een krachtiger wapen ook meer energie gebruikt.

PANTSER

Pantseraccessoires vallen in drie verschillende categorieën: ze beperken alleen de schade, ze beperken de schade en gebruiken daarbij energie of ze beperken de schade en verhogen de energie.

BEWEGING

Bewegingsaccessoires verbeteren sprinten, sluipen, springen en zweven als die vaardigheden geactiveerd zijn.

SOCIAAL

Accessoires voor sociale vaardigheden verbeteren zingen, charmeren, dansen en poseren als die vaardigheden geactiveerd zijn.

GEZONDHEID

Bepaalde gezondheidsaccessoires verhogen de totale hoeveelheid gezondheid, en andere helpen bij de genezing na schade. Zwakkere gezondheidsaccessoires werken langzamer en geven weinig gezondheid, maar sterkere gezondheidsaccessoires werken sneller en geven veel gezondheid.

ACCU'S/GENERATOREN

Ook zonder accu's en generatoren kun je de energieaccessoires gebruiken. Het is dan wel zo dat je een lage maximale energiecapaciteit krijgt en een trage herlaadsnelheid. Als je de energiecomponenten niet opwaardeert, kun je alleen zwakkere accessoires activeren.

COMPLEXITEITSMETER



Complexiteitsniveau is laag.



Wanneer het complexiteitsniveau op zijn hoogst is, flitst de meter en kan de kapitein geen extra accessoires meer krijgen.

In de rechterbovenhoek van het scherm laat de complexiteitsmeter zien hoe complex de outfit van je kapitein is. Hoe meer voorwerpen je aan de outfit toevoegt, des te complexer hij wordt. Je mag de complexiteitslimiet niet overschrijden.

GA ERTEGENAAN

Na het samenstellen van de outfit straalt je jouw ruimtereizende kapitein naar exotische planeten en vergaar je eeuwige roem door op te komen voor de zwakkeren en kwaadaardige vijanden te verdrijven. Ga alleen op onderzoek uit of vraag hulp aan een bont gezelschap.

BEMANNING

Afhankelijk van het type avontuur en het aantal beschikbare plekken kan jouw kapitein zelfstandig het avontuur opzoeken of met maximaal drie bemanningsleden.



Rekruteer je bemanningsleden van bondgenoten uit de ruimtphase van *SPORE*. De gekozen bemanning kan van het ene avontuur naar het volgende worden meegenomen. Als je echter tussen twee avonturen in een bondgenoot kwijtraakt, komt dat bemanningslid nooit meer terug. Vergeet niet om de lege plek op te vullen voor je aan het volgende avontuur begint.

JOUW MISSIE, MOCHT JE HEM AANVAARDEN

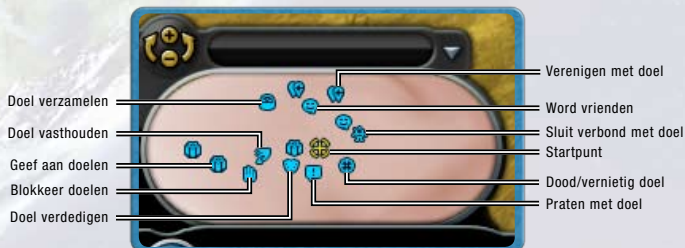
Nadat je naar beneden bent gestraald, begin je het avontuur door wezens te zoeken die hulp nodig hebben. Deze sleutelpersonages zijn te herkennen aan een dialoogballonnetje boven hun hoofd. Klik op een personage om een gesprek aan te knopen en een doel te krijgen. Doelen verschijnen als icoontjes op de minikaart. De status van bepaalde doelen verschijnt in de linkerbovenhoek van het scherm op de missiekaart.

BESTURING VAN DE KAPITEIN

Actie	Besturing
Naar voren bewegen	W/pijltjestoets omhoog
Achteruit bewegen	S/pijltjestoets omlaag
Naar links gaan	A/pijltjestoets links
Naar rechts gaan	D/pijltjestoets rechts
Links bombarderen	Q
Rechts bombarderen	E
Hoge sprong/zweven	SPATIEBALK
Stealth/onzichtbaarheid aan/uit	Z
Sprint aan/uit	SHIFT
Selecteren/Doelwit	Klik
Dichtstbijzijnde wezen aanvallen	TAB
Sociale houding/gevechtshouding aan/uit	F
Vaardigheid #1 gebruiken	1
Vaardigheid #2 gebruiken	2
Vaardigheid #3 gebruiken	3
Vaardigheid #4 gebruiken	4
Voorwerp laten vallen	K
Camera in-/uitzoomen	+/-
Camera naar links/rechts roteren	</>
Camera roteren/hoek aanpassen	Rechtermuisknop (ingedrukt houden) en muis bewegen



PLANETAIRE MINIKAART



Hou op de minikaart bij waar je bent ten opzichte van doelen.



VRIEND OF VIJAND

In elk avontuur krijgt je kapitein met allerlei personages en wezens te maken. Sommige willen graag helpen of hebben juist hulp nodig, terwijl andere alleen maar slechte bedoelingen hebben. Stem je reactie af op de situatie.



AANVALSHOUDING

Bepaalde doelen en situaties vereisen dat je aanvalt of jezelf verdedigt tegen vijandige tegenstanders. Val vijanden aan door op ze te klikken met je gevechtshouding aan. Val aan door dubbel te klikken op de vijand of door de sneltoetsen **1** tot en met **4** te gebruiken, overeenkomstig de gewenste gevechtvaardigheid.



SOCIALE HOUDING

Voor veel doelen is het de bedoeling dat je met vriendelijke wezens omgaat. Je kunt ze zelfs rekruteren om lid van je bemanning te worden. Net als in de wezenfase van *SPORE* sluit je vriendschap met andere wezens en personages door middel van sociale omgang, bijvoorbeeld door te zingen, dansen en te charmeren.

ZORGEN VOOR JE KAPITEIN

ENERGIE



Wapens en accessoires van de kapitein hebben energie nodig om te functioneren. Je moet de energieproductie en -consumptie in balans houden om alles te laten werken.

ENERGIEGEBRUIK

De hoeveelheid energie in de meter loopt terug als je een energieaccessoire activeert (raketlanceerinrichting, jumpjets, etc.), maar wordt automatisch bijgevuld. De bijvulsnelheid is in eerste instantie laag, maar je kunt hem verhogen door oplaadaccessoires toe te voegen.

ENERGIECAPACITEIT

Je kapitein begint aan elk avontuur met een volledig gevulde energiemeter, maar de maximale capaciteit kan verhoogd worden door opwaarderingen voor de energieopslag vrij te spelen en te gebruiken.

GEZONDHEID



Om een avontuur te voltooien, moet je kapitein in leven zien te blijven. Verschillende soorten pantsers beperken de schade bij gevechten in diverse mate, terwijl bepaalde accessoires de kapitein meer gezondheid geven of ervoor zorgen dat de gezondheid geleidelijk aan wordt hersteld.



AVONTUUR CREËREN

Van simpele opdrachten tot de allerbeste interstellare saga, *Spore Ruimteavonturen* stelt jou in staat om nieuwe en originele ruimteavonturen te bedenken en uit te voeren. Daag jezelf uit en ook andere *SPORE*-spelers van over de hele wereld—en daarbuiten. De enige beperking is je eigen fantasie.

BEDIENING VOOR CREATIES

Actie	Besturing
Selecteren	Klik
Pakken/Neerzetten	Klikken en slepen
Naar voren bewegen	Pijltjestoets omhoog
Achteruit bewegen	Pijltjestoets omlaag
Naar links gaan	Pijltjestoets links
Naar rechts gaan	Pijltjestoets rechts
Inzoomen/uitzoomen	+/- of muiswiel
Element/object opsporen	Klik rechts in het linkervenster om het dichtstbijzijnde te vinden; Klik nogmaals om het volgende exemplaar te vinden
Grootte van object aanpassen	Shift en scroll met muiswiel
Kapitein opsporen	Klik rechts in het kapiteinsvenster
Object omhoog of omlaag in de wereld bewegen	CTRL + klikken en slepen
Dupliceer geselecteerde object	ALT + klikken en slepen
Het actieve palet openen/sluiten	G
FreeCam aan-/uitzetten	CTRL + ALT + C

EEN PLANEET KIEZEN

Of je nu op zoek bent naar een mooie tropische plek of een kale woestijn, de locatie zet de toon voor je avontuur. Kies eerst een leeg startmodel van een planeet uit het browservenster.

TERRAVORMINGSMODUS

De terravormingsmodus biedt thema's en gereedschappen waarmee je de planeet in je avontuur kunt aanpassen. Kies de kleuren voor levend en dood terrein, water en zelfs de hele atmosfeer. Snijd valleien uit in de bergen. Laat eilanden uit de oceanen verrijzen. Kies de soorten flora en beïnvloed hun verspreiding door het klimaat te veranderen. Experimenteren wordt aangemoedigd!



PLANEETSOORTEN

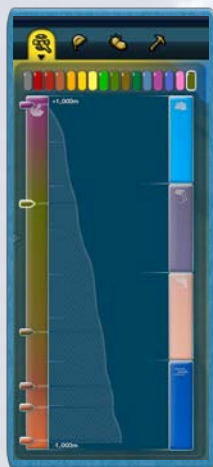
Verander je volledige planeet in één klik. Elke aangewezen planeetsoort bevat vastgestelde kleuren voor levend en dood terrein, de verspreiding van flora, water en atmosfeer.



TERREINKLEUREN

Of je nu een groene hemel wilt en blauw gras of omgekeerd, met het terreinkleurenpalet kun je selectief de kleuren van het terrein, water en de atmosfeer aanpassen.

Kies een terreinhoogte en geef er een kleur aan. Schuif de hoogtemarkeerder naar een ander niveau. Je kunt hoogtekleur toevoegen en verwijderen om laagjes en een mooie planeet te creëren. Kies een categoriebalk om de kleuren voor water, rotsen, stranden en atmosfeer in te stellen.



FLORA

Selecteer maximaal negen soorten planten en zie hoe ze automatisch in jouw wereld opkomen. De temperatuur en geografie bepalen waar planten groeien en in welke dichtheid—flora gedijt alleen op levend terrein en alleen in een gastvrij klimaat. Kies de algemene soort grasbedekking, of kies rotsen voor een ruige, kale uitstraling. Verplaats de dichtheidsschuif voor een groen of kaal terrein—of iets ertussenin.



WEER

DICHTHEID ATMOSFEER

De atmosfeer bestaat uit lagen gas, waaronder zuurstof, die leven op een planeet mogelijk maken. De dichtheid bepaalt hoe de atmosfeer bescherming biedt en invloed heeft op het weer. Een dunne atmosfeer laat meteorieten ongeschonden door. Een dikke atmosfeer zorgt voor zware bewolking en onweer.

GLOBALE TEMPERATUUR

Extreme warmte en kou zorgen voor een terrein dat er uitgestorven uitziet. Het effect is echter puur esthetisch. Je kunt namelijk zelfs wezens en planten in de extreemste weersomstandigheden plaatsen.

GLOBAAL WATERNIVEAU

Het globale waterpeil bepaalt de omvang en het bereik van landmassa in verhouding tot watervlaktes. Verhoog het waterpeil om continenten in eilanden te veranderen, of verlaag het waterpeil om eilanden te laten groeien tot continenten.



TIJDSTIP

De tijd heeft net zoveel invloed op je avontuur als andere elementen in de omgeving. Voor een diplomatieke missie is het handiger als de kapitein in daglicht vertrekt. Griezige missies of missies met stealth gaan vermoedelijk beter als het donker is. Het kan natuurlijk ook zo zijn dat een kapitein voor een avontuur dichterbij of verder van de zon af moet reizen.

TERREIN



De meter wordt geel als hij voor meer dan de helft gevuld is.

Bouw je eigen wereld op met de intuïtieve terreinstempels. Selecteer een geografische formatie, bijvoorbeeld een berg of een vallei, en sleep dan de actieve terreinstempel over de planeet en klik waar je hem wilt plaatsen. Draai en pas de terreinhendels aan om de wand, hoogte en omvang te veranderen. Combineer verschillende stempels om het effect van een formatie op de andere te zien. Experimenteren wordt aangemoedigd! De complexiteitsscore is de enige beperking.

Denk eraan dat steile randen mogelijk niet door lopende wezens te passeren zijn.

BASISGEREEDSCHAPPEN

Verhoog, verlaag of egaliseer terrein en verander zee in land of land in zee.

CONTINENTEN & EILANDEN

Laat direct continenten verschuiven door waar je maar wilt land te plaatsen.

BERGEN & HEUVELS

Breng hoogte aan door plateaus, richels en andere soorten bergen te plaatsen.

VALLEIEN & RIVIEREN

Zet hoge bergen neer en maak tegelijkertijd diepe dalen. Laat de dalen droog of vul ze met water voor rivieren.

OCEANEN & MEREN

Maak diepe kuilen op de oppervlakte om grote watermassa's te creëren.

SPECIALE KWASTEN

Vul het landschap in met gevaarlijke vulkanen en lavakuilen. Sommige gereedschappen gelden globaal, zoals het verhogen, vlak maken of verlagen van al het terrein.

WEGEN

Naast gebouwen en voertuigen zijn ook wegen een teken van beschaving. Kies uit onverhard, keien, verhard en technisch.

PLOT

De locatie heb je, maar wat is je verhaal? Hoe ver het avontuur ook gaat, de heldhaftige kapitein is niet sterker dan de hindernissen en tegenstanders die hij onderweg tegenkomt. Denk eraan: de gedenkwaardigste en leukste missies zijn voldoende uitdagend, maar niet frustrerend onmogelijk.

TITEL

Geef je avontuur een naam door op GEEF JE SPEL EEN NAAM te klikken. Dit is het eerste dat andere *SPORE*-spelers zien als ze op zoek zijn naar avonturen om te downloaden, dus kies een opvallende naam!

INTRODUCTIE

Klik op INTRODUCTIE om het tekstvak te openen en beschrijf het verhaal en de toon ervan.

BEDRIJVEN

Een verhaal wordt in verschillende bedrijven verteld, waarbij elk bedrijf met een introductie begint van minstens één missie en eindigt wanneer alle missies voltooid zijn. Selecteer het Romeinse cijfer I om het eerste bedrijf te beschrijven. Klik op + om verder te gaan met je verhaal door middel van meerdere bedrijven. Je kunt per avontuur maximaal acht bedrijven hebben, elk met drie doelen.

MUZIEK

Naast de locatie zorgt ook muziek voor een bepaalde sfeer. Kies uit bestaande composities.



PLAATS CREATIES

Breng je wereld tot leven met een breed scala aan wezens, voertuigen, gebouwen en rekwisieten. Klik op het icoontje van de Sporepedia om bepaalde objecten te kiezen of klik op het dubbelsteentje voor willekeurige objecten. Klik en hou vast om te slepen en laat los om op de planeet te laten vallen.



WEZENS

Bevolk je planeet met een verscheidenheid aan kleurrijke personages en wezens.

Als een wezen geselecteerd is, klik je op het yin-en-yangteken om het gedrag in te stellen—persoonlijkheid, besef, snelheid, schade, gezondheid, spraak, teamgroepering, etc. (kijk bij [GEDRAG VAN PERSONAGES](#) op pag. 16).



VOERTUIGEN

Veel wezens gaan het liefst met de auto, boot of het vliegtuig. Aangezien alle geplaatste voertuigen standaard bemand zijn, wordt hun gedrag op dezelfde manier ingesteld als bij de wezens.



GEBOUWEN

Of ze nu bij elkaar staan en een stad vormen of alleen in een kleine buitenpost, gebouwen zijn een teken van beschaving.



OBJECTEN GAMEPLAY

Plaats interactieve objecten zoals exploderende tonnen en teleportatiemachines. Je kunt instellen dat deze voorwerpen normaal verschijnen, onzichtbaar of verborgen. De laatste twee opties zijn handig voor het zetten van valstrikken of als je een vast voorwerp een andere functie wilt geven. Je kunt bijvoorbeeld instellen dat een hek een teleportatiemachine wordt.



VASTE OBJECTEN

Plaats allerlei andere voorwerpen als oriëntatiepunt of decor voor de speler.



AUDIOBRONNEN

Geluid, of juist stilte, voegt net zoveel toe aan een avontuur als een zichtbaar component. Klik en sleep geluidseffecten naar hun bron. Met gespecialiseerde geluidshendels kun je aangeven hoe ver weg elk geluid te horen moet zijn.



BEELDEFFECTEN

Beeldeffecten zorgen voor iets extra's, een verrassing of gewoon de juiste sfeer.



CAST IN GEBRUIK

Alles in jouw avonturenwereld op één handige plek.

GEDRAG VAN PERSONAGES

Wezens en voertuigen krijgen een gedrag toegewezen om te bepalen hoe ze omgaan met elkaar en ook met de kapitein. Selecteer een wezen en klik op het yin-en-yangteken om het gedrag te bewerken. Het ingestelde gedrag voor een castlid is van toepassing op elk exemplaar van dat wezen of voertuig dat in de wereld wordt gezet.



BEWERKINGSWISSEL

Wanneer je meer dan één bedrijf in je avontuur hebt gemaakt, verschijnt de bewerkingswissel boven de naam van het personage in de gedragbewerker. Het gedrag blijft standaard in alle bedrijven gelijk. Als je echter in elk bedrijf een ander gedrag wilt voor een geselecteerd wezen, klik dan op de bewerkingswissel om de voortgang te verbreken. Je kunt dan voor elk bedrijf instellen dat het gedrag verandert. Dit is vooral handig als een wezen vriendschap sluit tijdens een verhaal, of als een doorgaans vriendelijk wezen in een vijand verandert.

PERSOONLIJKHEID

De persoonlijkheid bepaalt hoe wezens en voertuigen op de kapitein en andere personages reageren.

VREEDZAAM

Vreedzame wezens gaan liever goed met anderen om dan vijandig.

NEUTRAAL

Neutrale wezens willen zich gewoon met hun eigen zaken bezighouden, maar kunnen wel gesocialiseerd worden.

ONBEDACHTZAAM

Dit standaardgedrag laat wezens doorgaan met waar ze mee bezig zijn, ook al worden ze aangevallen of gesocialiseerd.

TERRITORIAAL

Territoriale wezens kunnen niet gesocialiseerd worden en grommen alleen wanneer andere personages dichterbij komen. Als er op hun waarschuwingen geen acht wordt geslagen, vallen ze aan.

AGRESSIEF

Hoewel het geen echte slechteriken zijn, zijn agressieve wezens eerder ingesteld op vechten dan op socialiseren.

GEVORDERD



CTRL-klik op een gewone persoonlijkheidsknop om het venster 'geavanceerd gedrag' voor dat wezen te bekijken. Met het geavanceerde gedrag kun je gedrag prioriteit geven en bepaalde omstandigheden instellen waaronder een wezen dergelijk gedrag vertoont. Je kunt bijvoorbeeld de voorkeur van een wezen instellen op WANDELEN en dan het wezen instellen op ALLEEN AANVALLEN TER VERDEDIGING.

Geavanceerd gedrag wordt ingesteld

op prioriteit van boven naar beneden. Je kunt voorkeuren herschikken door gedrag naar boven of beneden op de lijst te slepen.

Wanneer je voor een wezen geavanceerd gedrag hebt ingesteld, verschijnt er een yin-yangicoontje in de persoonlijkheidsbalk.



BESEF

Het besef bepaalt hoe ver wezens en voertuigen kunnen zien.

SNELHEID

De snelheid bepaalt hoe snel een wezen of voertuig zich kan verplaatsen.

SCHADEBONUS

De schadebonus bepaalt hoe krachtig de aanvallen van een wezen of voertuig zijn.

GEZONDHEID

De gezondheid bepaalt hoe vaak een wezen of voertuig geraakt kan worden.

TEAM

In een avontuur worden veel personages ingedeeld als vriend, vijand of geen van beide.

GEEN TEAM

Deze wezens en voertuigen houden zich met hun eigen zaken bezig.

BEVRIEND TEAM

Bevriende wezens en voertuigen vallen nooit de kapitein of andere helden aan.

VIJANDIG TEAM

Vijandige wezens en voertuigen zijn in feite de slechteriken. Zij vallen niet alleen de kapitein aan, maar ook andere leden van het bevriende team—of andere vijandige teams. Je kunt maximaal drie vijandige teams hebben.

OPPAKKEN

Bepaalt wat voor soort gereedschap en voorwerpen wezens verzamelen.

GEEN

Dit standaardgedrag zorgt ervoor dat wezens al het gereedschap en alle voorwerpen negeren.

ALLES OPPAKKEN

Terwijl hij wandelt, pakt een wezen elk gereedschap op, tenzij hij al een gereedschap heeft.

DOEL OPPAKKEN

Wezen pakt alleen een specifiek gereedschap op.

GEVEN

Bepaalt welke soorten gereedschap en voorwerpen wezens geven, en aan wie.

GEEN

Dit standaardgedrag zorgt ervoor dat wezens geen gereedschap of objecten weggeven.

AAN IEDEREEN GEVEN

Terwijl hij wandelt, geeft een wezen een gereedschap aan elk ander wezen, voertuig of zelfs gebouw.

AAN DOEL GEVEN

Wezen geeft gereedschap alleen aan een specifiek wezen, voertuig of gebouw.

BEWEGING

Beweging bepaalt de manier waarop wezens en voertuigen zich over de planeet voortbewegen.

VAST

Wezen of voertuig blijft op zijn plek, zelfs als hij wordt aangevallen.

ZWERF

Wezen of voertuig loopt willekeurig in het rond, maar blijft binnen een aangegeven afstand van zijn uitgangspositie.

PATROUILLEREN

Wezen of voertuig gaat heen en weer tussen twee specifieke punten. Vlucht of vecht als hij wordt aangevallen, en keert dan terug naar de patrouilleroute.

Geef met de patrouillemarkeerder aan welke route het wezen zal proberen te volgen. **ALT**-sleep de markeerder om wegmarkeringen toe te voegen en het pad aan te geven.

GAAN NAAR

Gaan naar lijkt op patrouille, alleen stopt het wezen of voertuig bij de laatste markering van de route.

VOLGEN

Wezen of voertuig gaat naar een aangegeven wezen, voertuig, gebouw of voorwerp. Wanneer het doel is bereikt, blijft het wezen of voertuig in de buurt wandelen.

RESPAWN

Respawn bepaalt de snelheid waarmee wezens of voertuigen van elke soort, bevriend of vijandig, respawnen als ze zijn gedood of vernietigd. Als je niet wilt dat wezens of voertuigen respawnen, kies dan voor NOOIT.

OPTIES VOOR BEMANNING

Geef aan hoeveel bemanningsleden de kapitein mag hebben en voeg zelfs bepaalde personages aan de bemanning toe.

GEEN BEMANNING

De kapitein moet het alleen opknappen. Er is geen plek voor bemanningsleden.

GEKOZEN BEMANNING

De kapitein begint het avontuur met 1 tot 3 gekozen bemanningsleden. Er kunnen geen nieuwe bemanningsleden worden gerekruteerd.

BEMANNING SPELER

Kies 1 tot 3 vrienden om de kapitein te vergezellen. Een plek voor een bemanningslid is zichtbaar voor elk bemanningslid dat je mee op avontuur mag nemen.

GEMENGDE BEMANNING

Een combinatie van de andere opties. Je kunt bijvoorbeeld beginnen met één aangewezen bemanningslid, maar dan kun je er later één of twee aan toevoegen.

DOELEN



Om doelen aan een bepaald personage of voorwerp te verbinden, sleep je de doelmarkeerder naar een wezen of voorwerp en laat je hem vallen om een menu met beschikbare doelen te kunnen bekijken. Het doel dat je selecteert wordt toegepast op alle verschijningen van dat object in je huidige bedrijf. Dit is handig voor missies waarin een set voorwerpen op dezelfde manier moet worden behandeld. Je kunt slechts één doel plaatsen op een type wezen of voorwerp in elk bedrijf. Als je wilt dat hetzelfde doel in meerdere bedrijven van kracht blijft, moet je hetzelfde doel in elke missie toepassen. Voor elk bedrijf kun je maximaal drie doelen aanwijzen.



GA NAAR

Bereik de locatie van een bepaald wezen, voertuig, gebouw, gereedschap, obstakel of gebied.



DODEN

Dood een vijand, ontmantel een voertuig of laat een gebouw instorten. Kan op meer dan één doelwit per doel worden toegepast.



VRIENDSCHAP SLUITEN

Sluit vriendschap met een wezen of, indien er meerdere leden van een soort zijn, een groep wezens.



BONDGENOOTSCHAP SLUITEN

Sluit vriendschap met een wezen of wezens en ga dan verder met socialiseren om ze te rekruteren voor je bemanning.



PRAAT MET

Betrek een bepaald personage in een gesprek.



INGEDRUKT HOUDEN

Pak een bepaald gereedschapsvoorwerp op.



GEVEN

Bezorg een bepaald gereedschapsvoorwerp bij een bepaald personage.



VERZAMELEN

Gebruikt voor voorwerpen die niet in de hand (of de mond) vastgehouden hoeven te worden of aan iemand hoeven te worden gegeven. Ga naar het voorwerp om het te verzamelen.



BRENG NAAR

Combineer twee voorwerpen door ze samen te brengen.



BLOKKEREN

Voorkomt dat een bepaald wezen, voertuig of gereedschap in de buurt van een doelwit komt.



VERDEDIGING

Voorkomt dat een bepaald wezen, voertuig of gebouw wordt gedood of vernietigd.

DOELEN VERWIJDEREN

Om een doel bij een wezen of voorwerp weg te halen, je kunt ook op de knop 'verwijderen' drukken in de doeleninterface.

DOELEN BEREIKEN

Een groen vinkje naast het doel in de missiekaart geeft een voltooid doel aan. Als elk doel in een missie voltooid is, eindigt de missie en begint de volgende missie. Als de laatste missie voltooid is, is het avontuur afgelopen.

AVONTUUR BEWERKEN

Hussel een avontuur door elkaar om hem moeilijker te maken, het verhaal te herschrijven of het terrein te veranderen. Je kunt versies publiceren en delen van jouw wezens uit een andere werkelijkheid of andere creaties die via de Sporepedia zijn gedownload. Je kunt ook avonturen van Maxis bewerken, maar die kun je niet onder een andere naam publiceren.

SPORE-COMMUNITY

LICENTIEOVEREENKOMST VOOR EINDGEBRUIKERS VEREIST OM TE SPELEN. VOOR TOEGANG TOT ONLINE FUNCTIES EN/OF DIENSTEN IS EEN INTERNETACCOUNT VAN EA VEREIST, PLUS EEN REGISTRATIE MET DE BIJGESLOTEN SERIALCODE. REGISTRATIE VOOR ONLINE FUNCTIES IS BEPERKT TOT ÉÉN EA-ACCOUNT PER SERIALCODE EN IS NIET OVERDRAAGBAAR. RAADPLEEG www.electronicarts.nl of .be VOOR ALGEMENE VOORWAARDEN VAN EA ONLINE. JE MOET DERTIEN JAAR OF OUDER ZIJN OM JE TE KUNNEN REGISTREREN VOOR EEN INTERNETACCOUNT VAN EA.

EA BEHOUDT ZICH HET RECHT VOOR ONLINE FUNCTIES TE BEÏNDIGEN NA EEN OPZEGTERMIJN VAN 30 DAGEN OP www.ea.com.



DELEN

Deel je creaties op Spore.com door de knop 'delen' te gebruiken. Net als bij je creaties in *SPORE* is het een goed idee om je avonturen labels geven, zodat andere spelers ze eenvoudig kunnen vinden.

DOWNLOADEN

Bekijk en download avonturen op internet via Spore.com of via de zoekfunctie van de Sporepedia op internet. Gedownloade avonturen zijn via snel spel toegankelijk of gedeelde avonturen in de ruimtetafel.

EEN MAATJE VINDEN

Voeg internetvrienden aan je maatjeslijst toe om direct toegang te krijgen tot de wezens, voertuigen en gebouwen die zij creëren, en ook hun originele avonturen.

SPORECASTS

Een Sporecast is een verzameling creaties van Maxis, van jou of van een andere speler in het *SPORE*-universum. Meld je aan voor de Sporecast van een ander om direct toegang te krijgen tot hun avonturen.

SPORE-PUNTEN

Spore-punten verdienen je niet alleen als je creëert, deelt en avonturen speelt, maar ook als jouw creaties worden gebruikt en een waardering krijgen. Kijk op je My Spore-pagina om te kijken hoeveel punten je hebt verdiend.

MOEILIKHEIDSGRAAD

Avonturen worden overal gespeeld, en het aantal gewonnen en verloren gedownloade avonturen bepaalt de moeilijkheidsgraad.

PUNTENTELLING

Aan het eind van een avontuur in snel spel krijgt de speler twee scores: een op basis van het voltooide percentage is en de andere op basis van de tijd waarin dat voltooid is.

PERCENTAGESCORE

Deze score wordt berekend op basis van het aantal voltooide bedrijven gedeeld door het totale aantal bedrijven. Een bedrijf dat deels voltooid is, draagt bij met een percentage dat gelijkstaat aan het aantal voltooide doelen gedeeld door het totale aantal doelen in het bedrijf.

TIJDSORE

Deze score is alleen gebaseerd op de tijd die nodig was om het avontuur van begin tot eind te voltooien. Of er nu een echte tijd klok in het bedrijf zat of niet, deze score wordt toch geteld om de plaats in het klassement van *Spore Ruimteavonturen* te bepalen.

KLASSEMENTEN

Na een avontuur krijg je te zien hoe goed je het hebt gedaan in vergelijking met andere spelers van *Spore Ruimteavonturen*. Je kunt jouw score vergelijken met die van je maatjes of de rest van de wereld. Je kunt je plaatsing ook bekijken op Spore.com.

MEDAILLES

Je wint gouden, zilveren of bronzen medailles als je een van de drie hoogste scores van een avonturenklassement hebt. De medailles worden je echter weer afgenomen als iemand jouw score overtreft.

PRESTATIES

Bekijk de verschillende mijlpalen die je hebt bereikt tijdens het spelen van *Spore Ruimteavonturen*.

Je kunt prestaties vrijspelen door avonturen in snel spel te spelen of door avonturen in de ruimt fase te spelen en je kapiteins de hoogste plaatsing te laten halen.

Je speelt ook prestaties vrij door avonturen te maken en met de *Spore*-community te delen.

TIPS OM DE SPELPRESTATIE TE VERBETEREN

UPDATE VAN MACINTOSH SOFTWARE

Een oude versie van de systeemsoftware van je MacOS X kan leiden tot problemen met prestaties van de game. Kies om er zeker van te zijn dat je de meest recente versie van MacOS X gebruikt 'Software Update...' uit het Apple-menu en volg de instructies op voor het bijwerken van je systeemsoftware.

PROBLEMEN MET HET UITVOEREN VAN DE GAME

- ☛ Controleer of je systeem voldoet aan de minimale vereisten voor deze game en of je de meest recente stuurprogramma's (drivers) hebt voor je videokaart en je geluidskaart:

Voor NVIDIA-videokaarten kun je deze downloaden van www.nvidia.com.

Voor ATI-videokaarten kun je deze downloaden van www.ati.amd.com.

- ☛ Voor pc-gebruikers: Als je een cd/dvd-versie hebt van deze game, installeer dan DirectX opnieuw vanaf de cd/dvd. Meestal vind je dit programma in de map DirectX in de basis van de disk. Als je internettoegang hebt, kun je de meest recente versie van DirectX downloaden van www.microsoft.com.

ALGEMENE TIPS BIJ HET OPLOSSEN VAN PROBLEMEN

- ☛ Voor pc-gebruikers: Als je een cd/dvd-versie hebt van deze game, en het automatische startscherm voor het installeren of spelen niet wordt weergegeven, klik dan met de rechtermuisknop op het pictogram van het cd/dvd-station in Deze computer en selecteer Automatisch afspelen.
- ☛ Als de game traag reageert, kies dan lagere instellingen voor een aantal video- en geluidsopties. Dit doe je in het instellingenmenu van de game. Het verlagen van de resolutie leidt vaak tot betere prestaties.
- ☛ Voor betere prestaties is het ook aan te raden achtergrondtaken uit te schakelen (behalve de toepassing EADM, mits aanwezig).

PROBLEMEN BIJ HET SPELEN VIA INTERNET

Sluit, voordat je online gaat spelen, alle programma's af die gebruikmaken van file sharing, streaming audio of chatfunctionaliteit. Deze programma's gebruiken soms een groot deel van de bandbreedte van je verbinding, waardoor er vertraging of andere problemen kunnen optreden tijdens het spelen.

CUSTOMER SUPPORT

Als je problemen hebt met deze game, kan de EA Customer Support hulp bieden.

Het bestand *EA Help* biedt oplossingen en antwoorden voor de meest voorkomende problemen en meest gestelde vragen over het gebruik van dit product.

Het bestand EA Help openen (wanneer de game al geïnstalleerd is):

Gebruikers van Windows Vista: ga naar **Start > Ontspanning**, klik met de rechtermuisknop op het pictogram van de game en selecteer de gewenste supportlink uit het menu dat verschijnt.

Gebruikers van eerdere versies van Windows: klik op de link **Technische ondersteuning** in de directory van de game die zich in het volgende menu bevindt:

Start > Programma's (of **Alle programma's**).

Het bestand EA Help openen (wanneer de game nog niet geïnstalleerd is):

1. Plaats de gamedisc in het dvd-romstation.
2. Dubbelklik op het pictogram Deze Computer op het bureaublad. (Voor Windows XP kan het nodig zijn om in het menu **Start** het pictogram Deze Computer te selecteren).
3. Klik met de rechtermuisknop op het dvd-romstation waar de gamedisc zich bevindt en selecteer vervolgens OPEN.
4. Open het bestand
Support > Europese hulpbestanden > Electronic_Arts_Technical_Support.htm.

Het bestand EA Help op een Macintosh openen:

1. Plaats de gamedisc in het dvd-romstation.
2. Klik op het Finder-pictogram (zoekpictogram) in het Dock.
3. Open een nieuw Finder-venster (zoekvenster) door 'New Finder Window' (nieuw zoekvenster) te selecteren in het bestandsmenu.
4. Klik op het pictogram van de gamedisc in het Finder-venster (zoekvenster).
5. Open het bestand **Support > Electronic Arts Technical Support.html**.

EA CUSTOMER SUPPORT VIA INTERNET

Als je toegang hebt tot Internet, neem dan eens een kijkje op de website van EA Technische ondersteuning:

<http://eusupport.ea.com>

Hier kun je allerlei informatie vinden over DirectX, gamecontrollers, modems en netwerken, maar ook informatie over hoe je je systeem kunt onderhouden en prestaties. Onze website bevat recente informatie over de meest voorkomende problemen, specifieke hulp voor de game en veelgestelde vragen (FAQ's). De oplossingen op deze site worden ook door Customer Support gebruikt. We werken de supportwebsite iedere dag bij, dus neem hier eerst een kijkje om je problemen zo snel mogelijk op te lossen.

CONTACTINFORMATIE CUSTOMER SUPPORT

Onze Customer Support is ook telefonisch bereikbaar:

Vanuit Nederland **0900 1001666**

Vanuit België **0900 10016**

LET OP: dit nummer kost € 0,45 per minuut.

De Customer Support is geopend:

Op werkdagen van 9.00 tot 22.00 uur

Op zaterdag van 12.00 tot 18.00 uur

Je kunt ons ook per e-mail bereiken. Stuur je e-mail naar:

nl.support@ea.com

Daarnaast kun je ons schriftelijk bereiken. Richt je brief aan:

Electronic Arts Benelux

Customer Support

Postbus 75756

1118 ZX Schiphol-Tripport

Nederland

LET OP: de meeste problemen kunnen eenvoudiger en sneller worden opgelost als je gebruik maakt van het online Support Centre. Customer Support verstrekt geen hints of tips over het spel.

GARANTIE

OPMERKING: Electronic Arts behoudt zich het recht voor, te allen tijde en zonder kennisgeving, verbeteringen aan te brengen aan het product dat in deze handleiding wordt beschreven. Er berust copyright op deze handleiding en alle software beschreven in deze handleiding. Alle rechten voorbehouden. Deze handleiding en de daarin beschreven software mogen niet worden gekopieerd, gereproduceerd, vertaald of geschikt gemaakt voor welk elektronisch medium of in welke mechanisch leesbare vorm dan ook, zonder de expliciete schriftelijke toestemming van Electronic Arts Limited, Customer Services, P.O. Box 181, Chertsey, KT16 0YL, England, United Kingdom.

BEPERKTE GARANTIE

Electronic Arts garandeert de oorspronkelijke koper van dit softwareproduct dat het opslagmedium waarop de software is vastgelegd, vrij is van defecten in materiaal of werking, tot en met 90 dagen na datum van aanschaf. Gedurende deze periode zal het defecte medium worden vervangen, als het originele product (disc(s), verpakking en handleiding) wordt geretourneerd aan Electronic Arts op het adres dat onder Technische ondersteuning en contactgegevens staat vermeld, samen met een aankoopbewijs voorzien van een datum, een beschrijving van het probleem, het retouradres en een vijfdeurbiljet (voor verzend- en administratiekosten). Deze garantie is een aanvulling op en in het geheel niet in strijd met de grondwettelijke rechten van de consument. Deze garantie is niet van toepassing op het softwareprogramma zelf, dat wordt geleverd als bij aanschaf, noch op opslagmedia die onderhevig zijn geweest aan schade of verkeerd gebruik.

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE EA-NIEUWS

Als je op de hoogte wilt blijven van het laatste nieuws, reviews en exclusieve interviews van Electronic Arts, kun je je natuurlijk registreren. Je ontvangt dan de officiële EA-nieuwsbrief rechtstreeks in je postvak.

Bezoek onze Nederlandse website op www.eagames.nl en meld je vandaag nog aan!

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, het EA-logo en SPORE zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Electronic Arts Inc. in de VS en/of andere landen. Alle rechten voorbehouden. RenderWare is een geregistreerd handelsmerk van Criterion Software Ltd. Op delen van de software berust copyright 1998-2009 Criterion Software Ltd. en licentiegevers. Alle overige handelsmerken zijn het eigendom van de betreffende eigenaren.

Dit product bevat software ontwikkeld door het OpenSSL Project voor gebruik met de OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>). Dit product bevat ook software geschreven door Eric Young (ey@cryptsoft.com). Zie het OpenSSL licentiebestand van Spore voor de van toepassing zijnde auteursrechten, gebruiksvoorwaarden en –bepalingen, en disclaimers.

Macintosh Conversion door TransGaming Inc.

Dit spel maakt gebruik van Cider(tm) Technology van TransGaming Inc. Cider(tm) met copyright © 2000-2009 TransGaming Inc.

Cider C/C++ runtime-componenten (msvcrt.dll, msvc71.dll, msvcp71.dll, msvc80.dll en msvcp80) bevatten delen van Visual C++ 6.0 runtime-componenten en delen van Dinkum Complete C/C++ Libraries. Visual C++ 6.0 runtime-componenten zijn copyright © 1999 van Microsoft Corp. Dinkumware-componenten zijn copyright © 1989-2006 van P.J. Plauger & Dinkumware Ltd.

Cider MFC & ATL-componenten (MFC42.dll, MFC71.dll) bevatten de Visual C++ 6.0 MFC & ATL-componenten. Visual C++ 6.0 MFC & ATL-componenten zijn copyright © 1992-1999 van Microsoft Corp.

Cider bevat libpng, copyright © 1995-2004 van auteurs van libpng project (zie <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt> voor een volledige lijst).

Deze software is deels op basis van werk van Independent JPEG Group. Cider behelst libjpeg, copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane.

Cider maakt gebruik van NVIDIA's Cg Toolkit, copyright © 2002-2008, NVIDIA Corporation.

Cider bevat dmalloc, copyright © 2001-2006 Wolfram Gloger.

Cider bevat CSRI malloc, copyright © 1988, 1989, 1993 University of Toronto.

Cider bevat SDL, copyright © 2001-2007 van de auteurs van project SDL (zie <http://libsdl.org/credits.php> voor een volledige lijst).

Cider bevat The Better String Library (bstring) copyright © 2002-2006 van Paul Hsieh.

Delen van deze software zijn copyright © 2006 van Industrial Light & Magic, een afdeling van Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Delen bijgedragen door en copyright van anderen zoals aangegeven. Alle rechten voorbehouden.

iniParser Portions copyright © 2000 van Nicolas Devillard.

Delen van deze software zijn copyright © 1996-2000 van The FreeType Project (www.freetype.org). Alle rechten voorbehouden.

Delen van deze software zijn copyright © 2006 van Simon Brown en deelnemers van project Squish (<http://sjbrown.co.uk/?code=squish>). Alle rechten voorbehouden.

Het Cider libquartz.dylib-component bevat delen van ffmpeg, copyright © 2000-2006 van Fabrice Bellard, e.a.

Delen van Cider zijn Copyright © 2002-2006 van de auteurs van project ReWind (zie <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind> voor een volledige lijst).

Delen van Cider zijn copyright © 1993-2008 van auteurs van project Wine (zie <http://source.winehq.org/source/AUTHORS> voor een volledige lijst).

Cider en gerelateerde componenten zijn uitgegeven onder de voorwaarden van de Cider Technology License en andere licenties, waaronder de GNU LGPL. Licentiedetails zijn beschikbaar in het bestand Gebruikersovereenkomst op de disk. Broncode voor LGPL gelicentieerde componenten is beschikbaar via: <http://transgaming.org/>

MXHO1606599MT