



EXPANSION PACK

SPORE™

galactic adventures



PC
DVD
ROM

Mac

12+
TM

EA™

www.pegi.info

Requires Spore™ to play.

ADVARSEL OM EPILEPSI

Læs venligst følgende, før du spiller spillet eller lader dine børn spille det.

Nogle mennesker er disponerede for epileptiske anfald eller tab af bevidsthed, når de udsættes for visse former for blinkende lys eller lysmønstre i dagligdagen. De kan risikere at opleve anfald, når de ser på fjernsynsbilleder eller spiller visse spil. Det kan endda ske, selvom personen ikke tidligere har oplevet epilepsianfald. Hvis du eller nogen i din familie nogensinde har haft epilepsirelaterede symptomer (anfald eller bevidsthedstab) efter at have været udsat for blinkende lys, bør I konsultere en læge, før I spiller.

Vi anbefaler, at forældre overvåger deres børns brug af spil. Hvis du eller dit barn oplever et eller flere af følgende symptomer – svimmelhed, synsforstyrrelser, ryk i øjne eller muskler, tab af bevidsthed, desorientering eller ufrivillige bevægelser og krampes – mens I spiller et spil, bør I stoppe ØJEBLIKKELT og søge lægehjælp.

FORHOLDSREGLER UNDER BRUG

- ☞ Undgå at sidde for tæt på skærmen. Sid et godt stykke væk – så langt væk, som muligt.
- ☞ Spil helst spillet på en lille skærm.
- ☞ Undgå at spille, hvis du er træt eller ikke har fået nok søvn.
- ☞ Sørg for, at rummet, du sidder i, er ordentligt oplyst.
- ☞ Hvil dig mindst 10 til 15 minutter per time, mens du spiller et spil.

INDHOLD

ADVARSEL OM EPILEPSI	1	TILPAS EVENTYR	22
Forholdsregler under brug	1	SPORE-FÆLLESSKAB	22
INSTALLATION AF SPILLET	3	Deling	22
SÅDAN STARTER DU SPILLET	3	Download	22
UNIVERSET ER DIN LEGEPLADS	4	Spore-point	22
EVENTYR VENTER DERUDE	4	Sværhedsgrad	23
Rumeventyr	4	Bedømmelse	23
Lynspil	5	Ranglister	23
Skab eller vælg din kaptajn	5	Medaljer	23
Kaptajnudstyrer	6	Bedrifter	23
Mandskab	8	TIPS TIL BEDRE YDELSE	24
Din mission er, hvis du vælger at acceptere den	8	Software-opdateringer til Macintosh	24
Styring af kaptajn	9	Problemer med at køre spillet	24
Minikort - Planet	10	Generelle tips til problemløsning	24
Ven eller fjende	10	Problemer med internet og ydelse	24
Brug af din kaptajn	11	KUNDESUPPORT - VI ER HER FOR AT HJÆLPE DIG!	25
SKAB EVENTYR	12	GARANTI	26
Styring i spildelen Skab	12	Begrænset garanti	26
Vælg en planet	12	Ombytning efter garantiudløb	26
Terraform	12		
Historie	14		
Placér kreationer	15		
Figuradfærd	16		
Mandskabsindstillinger	19		
Mål	20		
Gennemførelse af mål	21		



WWW.SPORE.COM

INSTALLATION AF SPILLET

BEMÆRK: Gå til electronicarts.co.uk for at få information om systemkrav.

Installation på en pc (disk-brugere):

Sæt disken ind i dit disk-drev og følg instruktionerne på skærmen.

Installation på en pc (EA Store-brugere):

BEMÆRK: Hvis du vil have mere information om, hvordan du køber direkte downloads fra EA, skal du besøge www.eastore.ea.com og klikke MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS.

Når spillet er blevet hentet af din EA Download Manager, skal du klikke på installationsikonet, der kommer frem, og følge instruktionerne på skærmen.

Start spillet (når det er installeret) direkte fra din EA Download Manager.

BEMÆRK: Hvis du allerede har købt en titel og vil installere den på en anden pc, skal du først hente og installere en EA Download Manager på den anden pc. Start derefter applikationen, og log ind med din EA-konto. Vælg den ønskede titel fra listen, der kommer frem, og klik på startknappen for at begynde download af spillet.

Installation på en Macintosh:

1. Sæt spildisken ind i dit DVD-ROM-drev. Et DVD-ikon, der repræsenterer spillets disk, kommer frem på dit skrivebord. Dobbeltklik på ikonet for at åbne spillets startvindue.
2. Vælg spillets installationsikon i bunden af startvinduet for at gå til installationsmenuen.
3. Følg instruktionerne på skærmen for at fuldføre installationen.

Installation på en pc eller Macintosh (fra tredjeparts-forhandlere online):

Vær venlig at kontakte den digitale forhandler, som du har købt spillet fra, for at få vejledning i, hvordan du installerer eller downloader og installerer endnu en kopi af titlen.

SÅDAN STARTER DU SPILLET

For at starte spillet:

På pc:

Spil er på Windows Vista™ placeret i menuen Start > Spil. På tidligere versioner af Windows™ findes de i menuen Start > Programmer (eller Alle programmer).

BEMÆRK: I den klassiske visning af startmenuen i Windows Vista vil spil kunne findes under Start > Programmer > Spil > Spilcenter.

På Macintosh:

Et Finder-vindue åbnes. Vælg Applications, og dobbeltklik på spillets ikon.

UNIVERSET ER DIN LEGEPLADS

Kast dig ud i spændende eventyr til de fjerneste egne af Spore-universet eller skab dine egne eventyr — alt lige fra et overskueligt skuespil i én akt til en episk rumfortælling over otte akter fyldt til randen med din egen intergalaktiske mytologi.

EVENTYR VENTER DERUDE

Spore™ Galactic Adventures er ledsaget af en lang række originale eventyr skabt af Maxis. Arketype-eventyrerne skal låses op under Rumalderfasen i Spore. Du kan også downloade ekstra eventyr fra venner på din venneliste. Du har adgang til alle tilgængelige eventyr via Rumalderfasen i Spore eller direkte via Hurtigt spil-valgmuligheden på *Spore Galactic Adventures*-menuen.

Du scorer Spore-point, når du gennemfører eventyr. De gør, at din kaptajn automatisk stiger i rang, låser op for specialudstyr og våben, du kan benytte i Kaptajnudstyren.

Derudover har hvert eventyr dets egen rang blandt spillere, sorteret efter hvor mange, der har gennemført det, og hvor lang tid det tog. De tre bedste spillere får en medalje!

RUMEVENTYR

Hvis du vælger at acceptere missioner i Rumalderfasen af *Spore*, vil etablerede imperier give dig nye eventyr. Du starter et eventyr ved at flyve til den planet, som imperiet fortalte dig om, da du fik missionen. Når du er klar, skal du klikke på ACCEPTÉR, hvorefter du bliver beamet ned til planetens overflade. Når eventyret er gennemført, skal du flyve tilbage til imperiets planet for at få din kontante aflønning. Hvis du tjener nok Spore-point i løbet af dit eventyr, kan du også vælge mellem et nyt våben eller et stykke tilbehør.



LYNSPIL

Vælg LYNSPIL fra *Spore Galactic Adventures*-hovedmenuen for at få adgang til *Spore Galactic Adventures*-udgaven af Sporepedia, hvor du kan gennemse de tilgængelige eventyr.



I navigationsmenuen til venstre finder du, udover eventyr, alle dine yndlingskreationer fra *Spore*, som f.eks. væsener, fartøjer og bygninger. Du kan også gå til din MySpore-side og offentliggøre dine originale eventyr via din Sporecast. Del dine egne eventyr med dine venner, så de også kan konkurrere om at nå til tops.

Vælg et eventyr, du vil kaste dig ud i!

SKAB ELLER VÆLG DIN KAPTAJN

Ethvert eventyr har brug for en helt. Vælg et medlem fra en vilkårlig race fra Sporepedia, når du vil rekruttere din kaptajn.



Din kaptajn stiger i rang, når du gennemfører eventyr og scorer Spore-point. For hver ny rang kan du vælge mellem nyt tilbehør eller et våben. Disse unikke genstande forbedrer både kampfærdigheder og sociale færdigheder, samt helbred og energi.

KAPTJNUDSTYRER

I universets mørke afkroge bør din kaptajn være udstyret til enhver form for fare. Du kan udstyre din kaptajn med våben og tilbehør, du har låst op. Det gør du ved at klikke på din kaptajns logbog, eller når du beamer ned til en planet. Du kan også gå til Kaptajnudstyreren ved at vælge kaptajnens Sporepedia-kort.



Når du låser op for det sidste stykke tilbehør i en række, får din kaptajn en ærestitel baseret på, hvor mange dele i den række, der er udstyret.

VÅBEN

Du tilpasser powerniveau i Kaptajnudstyreren. Generelt set er dine våben mere kraftige, desto mere energi du har — og jo mere kraftige dine våben er, desto mere energi vil de forbruge hver gang.

Våbenangreb	Skade	Genopladning	Energi
Energiangreb 1	30	1.44	55
Energiangreb 2	50	1.5	70
Energiangreb 3	90	1.75	90
Pulsblaster 1	20	1.55	80
Pulsblaster 2	35	1.9	100
Pulsblaster 3	55	2.5	125
Lynangreb 1	35	1.5	80
Lynangreb 2	70	1.75	110
Lynangreb 3	115	2.1	135
Missilangreb 1	35	3	150
Missilangreb 2	60	3.5	180
Missilangreb 3	90	4.5	220

I Rumalderfasen i *Spore* får din kaptajn også tildelt et supervåben til dit rumskib. Låser du f.eks. op for alt krigertilbehør, får du adgang til krigerens supervåben.

STRØMHÅNDTAG



Du kan tilpasse våben, som med andet udstyr, efter smag og behag. Specialiserede strømhåndtag får ikke kun dine våben til at syne af mere, men øger også deres kraft. Husk blot på, at jo kraftigere dit våben er, desto mere energi forbruger det.

RUSTNING

Rustning falder i tre forskellige kategorier: Dem, der reducerer skade, dem der reducerer skade og forbruger energi, og endelig dem, der reducerer skade og forøger energi.

BEVÆGELSE

Bevægelsestilbehør forøger spurten, snigen, hoppen og svæven, når de færdigheder er aktiveret.

SOCIAL

Sociale færdighedstilbehør forøger sang, charmering, dans og poseringer, når de færdigheder er aktiveret.

HELBRED

Bestemte former for helbredstilbehør forøger den samlede mængde helbred, mens andre helbreder alle skader. Helbredstilbehør på lavt niveau fungerer langsomt og giver ikke meget helbred, mens tilbehør på højt niveau fungerer hurtigt og giver store mængder helbred.

BATTERIER/GENERATORER

Du kan stadig bruge energitilbehør uden batterier og generatorer. Din maksimale energigrænse vil dog være lav, og du vil oplade langsomt. Opgraderer du ikke dine energidele, kan du kun aktivere tilbehør på lavt niveau.

KOMPLEKSITETSMÅLER



Lav kompleksitet.



Når du har nået den maksimale kompleksitet, blinker måleren. Dermed kan du ikke tilføje mere tilbehør til kaptajnen.

Øverst til højre på skærmen kan du se den samlede kompleksitet for kaptajnens udstyr. Jo flere genstande, du tilføjer, desto mere komplekst bliver dit udstyr. Du kan ikke overskride kompleksitetsgrænsen.

FYR DEN AF

Når du er færdig med at udstyre din kaptajn, kan du beame ham ned på eksotiske planeter og blive kendt i hele universet ved at beskytte de svage og kæmpe mod ondsksfulde fjender. Du kan gå på opdagelse alene eller rekruttere et hold, der kan hjælpe dig.

MANDSKAB

Alt efter typen af eventyr og antallet af ledige mandskabspladser, kan din kaptajn gå på eventyr alene eller sammen med op til tre ledsagere.



Du rekrutterer dit mandskab fra de allierede, du har skabt kontakt til i Rumalderfasen af *Spore*. Valg af mandskab kan gemmes fra et eventyr til det næste. Hvis du mister en allieret mellem eventyr, er dette mandskabsmedlem tabt for evigt. Husk at udfylde den tomme plads, før du kaster dig ud i dit næste eventyr.

DIN MISSION ER, HVIS DU VÆLGER AT ACCEPTERE DEN ...

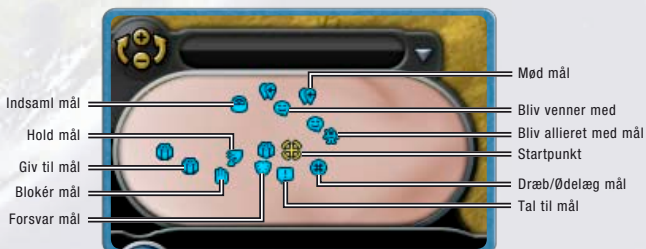
Efter du beamer ned, skal du starte dit eventyr med at finde væsener, der har brug for hjælp. Disse nøglefigurer har taleboller over hovedet. Klik på en figur for at starte en samtale og få et mål. Mål bliver vist på minikortet som små ikoner. Status på bestemte mål bliver vist øverst til venstre på skærmen på missionskortet.

STYRING AF KAPTAJN

Handling	Kommando
Bevæg fremad	W/Piletast op
Bevæg bagud	S/Piletast ned
Drej til venstre	A/Piletast venstre
Drej til højre	D/Piletast højre
Gå sidelæns til venstre	Q
Gå sidelæns til højre	E
Hoppepakke/svæv	MELLEMNUM
Slå snig/usynlighed til/fra	Z
Slå spurt til/fra	SKIFT
Vælg/Sigt	Klik
Sigt på nærmeste væsen	TAB
Skift mellem social/kamp	F
Brug færdighed #1	1
Brug færdighed #2	2
Brug færdighed #3	3
Brug færdighed #4	4
Smid genstand	K
Kamera zoom ind/ud	+/-
Kamera rotér venstre/højre	</>
Kamera rotér/tilpas vinkel	Højreklik og hold nede, bevæg derefter mus



MINIKORT - PLANET



Brug minikortet til at lokalisere, hvor du er i forhold til dine mål.



VEN ELLER FJENDE

I hvert eventyr støder din kaptajn på alle mulige figurer og væsener. Enkelte er ivrige efter at hjælpe eller har muligvis brug for hjælp — mens andre kun har skumle bagtanker. Brug din fornuft og håndtér situationerne, som de opstår.



KAMPTILSTAND

Bestemte mål og situationer kræver, at du angriber eller forsvaret dig mod fjender. Du tager sigte mod fjender ved at klikke på dem, mens du er i kamptilstand. Du angriber ved at dobbeltklikke på fjenden eller bruge tastaturgenveje 1 til 4, der svarer til den kampfærdighed, du vil benytte.



SOCIAL TILSTAND

Mange mål kræver, at du interagerer med venligtsindede væsener og muligvis rekrutterer dem til dit mandskab. Præcis som i Væsensfasen af *Spore*, så bliver du venner med andre væsener og figurer gennem sociale interaktioner som sang, dans og charme.

BRUG AF DIN KAPTAJN

ENERGI

 1,500

Kaptajnens våben og tilbehør kræver energi for at fungere. Du skal finde en balance mellem produktion og forbrug af energi, så alt kører som smurt.

ENERGIFORBRUG

Du bruger energi fra måleren, når du aktiverer tilbehør, der bruger energi (missilkaster osv.), men måleren fyldes langsomt med energi over tid. I begyndelsen vil denne energi blive gendannet langsomt, men du kan forøge hastigheden ved at tilføje tilbehør.

ENERGIKAPACITET

Din kaptajn begiver sig ud på hvert eventyr med en fuldt opladet energimåler, men kapaciteten kan øges ved at låse op for og udstyre energiopgraderinger.

HELBRED

 104

Din kaptajn skal være i live for at du kan gennemføre et eventyr. Du kan reducere skade, din kaptajn får under kamp, ved at bruge forskellige former for rustning. Eller øge kaptajnens samlede helbred med andre former for tilbehør, der også kan give helbred over tid.



SKAB EVENTYR

Fra nemme sidemissioner til den næste, store intergalaktiske saga: *Spore Galactic Adventures* giver dig de kreative værktøjer til at forme og skabe nye og originale eventyr i rummet. Skab udfordringer for dig selv og andre *Spore*-spillere over hele verden — og i resten af universet. Kun din fantasi sætter grænsen.

STYRING I SPILDELEN SKAB

Handling	Kommando
Vælg	Klik
Grib/Placer	Klik og træk
Bevæg fremad	Pil op
Bevæg bagud	Pil ned
Gå sidelæns til venstre	Venstre pil
Gå sidelæns til højre	Højre pil
Zoom ind/ud	+/- eller musehjul
Find element/tilbehør	Højreklik i venstre panel for at finde nærmeste. Klik igen for at finde næste kopi
Tilpas tilbehør	Hold Skift nede og scroll musehjul
Find kaptajn	Højreklik i Kaptajn-panelet
Flyt tilbehør op eller ned i verdenen	CTRL + klik og træk
Kopier valgte genstand	ALT + klik og træk
Åbn/Luk den aktive palet	G
Slå FreeCam til/fra	CTRL + ALT + C

VÆLG EN PLANET

Uanset om du leder efter tropiske omgivelser eller øde ørkenland, så afhænger stemningen i dit eventyr af det sted, du vælger. Begynd ved at vælge en ryddet startplanet.

TERRAFORM

I Terraform kan du vælge mellem temaer og værktøjer, så du kan tilpasse din eventyrplanet. Vælg farver til levende og dødt terræn, vand og endda atmosfæren. Skær dybe dale gennem bjergkæder. Løft øer op fra havet. Angiv typen af flora og påvirk, hvor frodig planeten skal være ved at tilpasse klimaet. Det er en god idé at prøve sig frem!



PLANETTEMAER

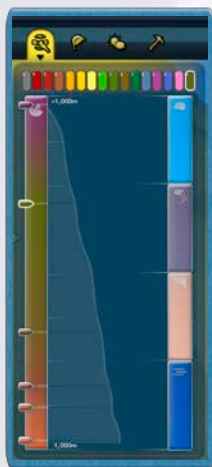
Du kan ændre udseendet på din planet med et enkelt klik. Hvert tema, der er designet, består af farvetemaer for levende og dødt terræn, angivelse af flora, vand og atmosfære.



TERRÆNFARVER

Uanset om du foretrækker en grøn himmel og blåt græs eller omvendt, kan du med denne sektion's farvepalet tilpasse farven på terrænet, vandet og atmosfæren.

Vælg et terræn og giv det en farve. Skub højdemarkøren til et andet niveau. Du kan tilføje og fjerne højdefarver i forsøget på at skabe nuancer og gøre din planet indbydende for øjet. Vælg en kategoribjælke for at angive farverne for vand, klipper, strande og atmosfære.



FLORA

Vælg op til ni slags planter og se dem vokse frem omkring dig i spilverdenen helt automatisk. Temperatur og geografi angiver, hvor planter vokser og hvor tæt, de gør det — flora trives kun på levende terræn og kun i et klima, der er passende. Vælg mellem de generelle former for græs eller vælg klipper for et mere nøgent og barskt look. Tilpas tæthedsmåleren i forsøget på at gøre din planet frodig eller god — eller alt indimellem.



VEJR

ATMOSFÆRETÆTHED

Atmosfæren er forskellige lag af gasser — herunder oxygen — der gør livet muligt på en planet. Tætheden afgør, hvordan atmosfæren fungerer som et skjold og påvirker vejret. En tynd atmosfære gør det muligt for meteoror at passere igennem intakte. En tyk atmosfære skaber tunge skyer, lyn og torden.

GLOBAL TEMPERATUR

Ekstrem varme og kulde skaber et næsten øde terræn. Men denne effekt er kun æstetisk. Du kan stadig placere væsener og planter, selv i de mest ekstreme vejrforhold.

GLOBALT VANDNIVEAU

Det globale vandniveau afgør størrelsen og rækkevidden af landmasserne i relation til vandmasserne. Hæv vandniveauet for at forvandle kontinenter til øer, eller sænk vandniveauet for at udvide øer til kontinenter.

TID PÅ DAGEN

Tiden påvirker stemningen i dine eventyr i lige så høj grad som andre elementer. I en diplomatisk mission ønsker du måske, at kaptajnen begiver sig rundt i dagslys. Uhyggelige missioner er derimod måske bedre, hvis de foregår om natten. Det er selvfølgelig muligt, at et eventyr kræver, at kaptajnen rejser rundt på planeten tættere på eller længere væk fra den lokale sol.

TERRÆN



Måleren bliver gul, når den er over 50% fuld.

Du kan forme din verden helt fra bunden med de intuitive terrænskabeloner. Vælg en geografisk formation som f.eks. bjerge eller dale, og træk derefter den aktive terrænskabelon over planetens overflade og klik dér, hvor du vil placere den. Du kan rotere og tilpasse terrænhåndtagene for at tilpasse retningen, højden og størrelsen. Tilpas forskellige skabeloner for at se, hvordan en formation påvirker en anden. Det er en god idé at prøve sig frem! Kun kompleksitetsmåleren sætter en grænse.

Husk på, at drastiske højdeforskelle ikke kan passeres af væsener til fods.

GRUNDLÆGGENDE VÆRKTØJER

Hæv, sænk eller udjævn terræn — eller omvendt hav til land eller land til hav.

KONTINENTER OG ØER

Spred en lind strøm af landområder der, hvor du vil.

BJERGE OG BAKKER

Hæv overfladeområder ved at placere mesaer, bakkekamme og andre former for bjerge.

DALE OG FLODER

Adskil og skab mellemrum mellem store bjergtinder med dybe kløfter og dale. Lad vand løbe igennem dem eller efterlad dem tørre.

HAVE OG SØER

Skab dybe furer på overfladen for at skabe store vandområder.

SPECIELLE PENSLER

Fyld landskabet med farlige vulkaner og lavapøle. Enkelte værktøjer påvirker terrænet globalt, som f.eks. ved at hæve, udjævne eller sænke alt terræn.

VEJE

Udover bygninger og fartøjer, er veje også et tegn på civilisation. Vælg mellem grusveje, brostensbelagte veje, asfalterede veje og teknikveje.

HISTORIE

Nu har du omgivelserne, men hvad går din historie ud på? Uanset omfanget af dit eventyr, er den heroiske kaptajn kun så stærk, som forhindringerne og fjenderne, han møder undervejs. Husk på: De mest mindeværdige og underholdende missioner er udfordrende — men ikke frustrerende.

TITEL

Navngiv dit eventyr ved at klikke på NAVNGIV DIT SPIL. Det er det første, andre *Spore*-spillere ser, når de gennemser eventyr, de vil downloade, så tænk dig godt om!

INTRODUKTION

Klik på INDLEDNING for at åbne tekstboksen og skrive en kort tekst, der beskriver dit eventyr.

AKTER

Historier bliver fortalt over forskellige akter, der hver især fungerer som en introduktion til minimum en mission, og en slutning, hvor alle missioner er gennemført. Vælg det romerske tal I for at beskrive første akt. Klik på + for at fortsætte din historie over flere akter. Du kan have op til otte akter pr. eventyr, hver med tre mål.

SOUNDTRACK

Udover stedet, så har musikken også en indflydelse på stemningen. Vælg mellem de eksisterende kompositioner.



PLACÉR KREATIONER

Pust liv i din verden med et stort udvalg af væsener, fartøjer, bygninger og rekvisitter. Klik på Sporepedias gennemse-ikon for at vælge bestemte dele eller klik på terninge-ikonet for at vælge tilfældigt. Klik og hold knappen nede for at trække delen over til planeten. Slip derefter knappen.



VÆSENER

Befolk din planet med et udvalg af farverige figurer og væsener. Når et væsen er valgt, skal du klikke på yin-yang-ikonet for at angive opførsel — personlighed, arvågenhed, fart, skade, helbred, tale, tilhørsforhold, osv. (læs mere i afsnittet *Avanceret* på s. 17).



FARTØJER

Mange væsener foretrækker at rejse med bil, båd eller fly. Eftersom alle placerede fartøjer er bemannet som standard, bliver deres opførsel angivet på samme måde som med væsener.



BYGNINGER

Bygninger er tegn på civilisation, uanset om den står sammen med andre i en by eller alene i terrænet.



MÅL I SPILLET

Placér dine interaktive genstande, som f.eks. eksploderende tænder og teleportere. Du kan vælge om disse genstande skal vises normalt, være usynlige eller forklædte. De sidste to muligheder er nyttige, når du vil lave fælder eller når du vil give en genstand en anden funktion. Du kan f.eks. gøre en port til en teleporter.



FIKSEREDE GENSTANDE

Placér forskellige genstande som landemærker eller scenarie for spilleren.



LYDKILDER

Lyd, eller mangel derpå, tilføjer lige så meget til dit eventyr som andre visuelle komponenter. Klik og træk lydeffekter til deres kilde. Specielle lydhåndtag giver dig mulighed for at angive, hvor langt væk hver lyd kan høres.



VISUELLE EFFEKTER

Visuelle effekter tilføjer liv, overraskelse eller lige den rette stemning, når der er brug for det.



BENYTTET ROLLEBESÆTNING

Alt i dit eventyr på ét sted

FIGURADFAERD

Adfærd tildeles væsener og fartøjer for at angive, hvordan de interagerer med hinanden og kaptajnen. Vælg et væsen og klik på yin-yang-symbolet for at tilpasse dets adfærd. Når du angiver adfærd for en i rollebesætning, vil det gælde for alle væsener eller fartøjer af samme type.



GLOBAL TILPASNING-KNAP

Efter du har etableret mere end en akt i dit eventyr, dukker den globale tilpasningsknap op over figurens navn i adfærdseditoren. Som standard gælder et væsens adfærd for alle akter. Men hvis du ønsker, at adfærden for det valgte væsen skifter fra akt til akt, kan du klikke på denne knap for at lave lokale ændringer. Du kan derefter angive adfærd, der skifter fra akt til akt. Det er især nyttigt, hvis du bliver venner med et væsen i løbet af et eventyr — eller hvis et ellers venligtsindet væsen bliver fjendtligt.

PERSONLIGHED

Personlighed har indflydelse på, hvordan væsener og fartøjer reagerer over for kaptajnen og andre figurer.

FREDFYLDT

Fredfyldte væsener vil hellere socialisere end kæmpe.

NEUTRAL

Neutrale væsener passer sig selv, men kan godt socialiseres.

TANKELØS

Denne standardopførsel for væsener gør, at de går rundt og passer sig selv, selv når de bliver angrebet eller socialiseret.

TERRITORIAL

Territoriale væsener kan ikke socialiseres og knurrer, når andre figurer nærmer sig. De går til angreb, hvis man ikke lytter til denne advarsel.

AGGRESSIV

Aggressive væsener er ikke nødvendigvis skurke, men de vil hellere slås end socialisere.

AVANCERET



CTRL-klik på en grundlæggende personlighedsknap for at gå til panelet for avanceret adfærd for det væsen. Avanceret adfærd giver dig mulighed for at prioritere adfærd og angive bestemte vilkår, hvor et væsen udviser en bestemt adfærd. Du kan f.eks. angive et væsens primære præference til **GÅ RUNDT** og derefter angive, at det væsen skal **KUN ANGRIBE, NÅR DET BLIVER ANGREBET AF ANDRE**.

Avanceret adfærd prioriteres fra top til

bund. Du kan flytte rundt på præferencer ved at trække dem op eller ned af listen. Efter du angivet en avanceret adfærd for et væsen, dukker et yin-yang-ikon op på personlighedsbjælken.

ÅRVÅGENHED

Årvågenhed angiver, hvor langt væsener og fartøjer kan se.



HASTIGHED

Hastighed angiver, hvor hurtigt et væsen eller fartøj kan bevæge sig.

SKADESBONUS

Skadesbonus afgør, hvor kraftigt et væsens eller fartøjs angreb er.

HELBRED

Helbred har indflydelse på, hvor mange helbredspoint et væsen eller fartøj har.

HOLD

I et eventyr er mange figurer angivet som venner, fjender eller ingen af delene.

INTET HOLD

Disse væsener og fartøjer passer sig selv.

ALLIERET HOLD

Allierede væsener og fartøjer kan aldrig angribe kaptajnen eller andre af de gode.

FJENDTLIGT HOLD

Fjendtlige væsener og fartøjer er essentielt set skurkene. De angriber ikke kun kaptajnen, men også andre medlemmer af det allierede hold — eller andre fjendtlige hold. Du kan have op til tre fjendtlige hold.

SAML OP

Afgør hvilken slags værktøjer og genstande, væsener indsamler.

INGEN

Denne standardadfærd sikrer, at væsener ignorerer alle værktøjer og genstande.

ALLE

Et væsen vil, når det vandrer rundt, samle alle værktøjer op, det støder på — undtagen hvis det bærer et værktøj allerede.

MÅL

Væsen vil kun samle angivne værktøjer op.

GIV

Afgør, hvilken type værktøjer og genstande væsener giver — og til hvem.

INGEN

Denne standardadfærd sikrer, at væsener ikke giver værktøjer eller genstande væk.

GIV TIL ENHVER

Et væsen vil, mens det vandrer rundt, give et værktøj til ethvert andet væsen, fartøj eller endda en bygning.

GIV TIL MÅL

Et væsen vil kun give værktøjet til et angivet væsen, fartøj eller bygning.

BEVÆGELSE

Bevægelse angiver den retning, væsener og fartøjer bevæger sig rundt på planeten.

STATIONÆR

Væsen eller fartøj bliver på stedet — selv under angreb.

TRAVETUR

Væsen eller fartøj bevæger sig tilfældigt rundt, men bliver inden for en angivet afstand fra den oprindelige position.

PATRULJÉR

Væsen eller fartøj rejser frem og tilbage mellem to angivne punkter. Kæmper eller flygter under angreb, og vender derefter tilbage til patruljeringsruten.

Brug Patruljér-markørerne til at angive ruten, væsenet skal tage. **ALT**-træk markøren for at tilføje pejlemærker og angive ruten.

GÅ TIL

Gå til er som patruljér, undtagen væsenet eller fartøjet stopper ved den sidste markør på ruten.

FØLG EFTER

Væsen eller fartøj går mod et angivet væsen, fartøj, bygning eller genstand. Når målet er nået, vil væsenet eller fartøjet holde sig tæt ved.

RESPAWN

Respawn angiver hvor lang tid der går, når et væsen eller fartøj, uanset om det er allieret eller fjenden, respawner efter det blev dræbt eller ødelagt. Hvis du ikke vil have væsener eller fartøjer til at respawne, kan du blot vælge **ALDRIG**.

MANDSKABSINDSTILLINGER

Angiv størrelsen på det mandskab, kaptajnen kan benytte, og vælg evt. bestemte figurer ud til mandskabet.

INTET MANDSKAB

Kaptajnen er på egen hånd. Der er ingen ledige mandskabspladser.

FASTLÅST MANDSKAB

Kaptajnen starter eventyret med 1-3 mandskabsmedlemmer, der er valgt på forhånd. Nyt mandskab kan ikke rekrutteres.

SPILLERMANDSKAB

Vælg 1-3 allierede, der skal ledsage kaptajnen. En åben mandskabsplads er synlig for hvert mandskabsmedlem, du kan tage med på eventyret.

BLANDET MANDSKAB

En kombination af de andre muligheder. Du kan f.eks. starte med et mandskabsmedlem, og senere tilføje op til to mere.

MÅL



Du knytter mål til en bestemt figur eller genstand ved at trække målmarkøren over til væsenet eller genstanden. Derved vises en menu med tilgængelige mål. Det mål, du vælger, gælder for alle eksemplarer af den genstand i din nuværende akt. Det er nyttigt i missioner, hvor en række genstande skal håndteres på samme måde. Du kan kun placere et mål på et væsen eller genstand i hver akt. Hvis du ønsker, at det samme mål fortsætter over flere akter, skal du angive det samme mål for hver mission. Du kan angive tre mål for hver akt.



GÅ TIL

Nå hen til et bestemt væsen, fartøj, bygning, værktøj, forhindring eller område.



DRÆB

Dræb en fjende, neutraliser et fartøj eller få en bygning til at falde sammen. Ødelæg mere end et mål pr. mål.



BLIV VENNER MED

Bliv venner med et væsen eller, når det benyttes på mere end et væsen af en race, en gruppe af væsener.



BLIV ALLIERET MED

Bliv venner med et væsen eller væsener, og fortsæt din socialisering for at rekruttere dem til dit mandskab.



TAL MED

Start en samtale med en figur.



HOLD

Saml en bestemt genstand op.



GIV

Aflevér en bestemt genstand til en bestemt figur.



INDSAML

Benyttes for genstande, der ikke skal holdes mellem hænderne (eller munden) eller gives til nogen. Flyt tæt på målgenstand for at indsamle.



TAG MED

Kombinér to genstande ved at føre dem sammen.



BLOKÉR

Forhindr et bestemt væsen, fartøj eller værktøj i at komme tæt på en målgenstand.



FORSVAR

Forhindr et bestemt væsen, fartøj eller bygning i at blive dræbt eller ødelagt.

FJERN MÅL

Du fjerner et mål fra et væsen eller genstand ved at klikke på sletteikonet i målbrugerfladen.

GENNEMFØRELSE AF MÅL

Et grønt afkrydsningsmærke ved siden af målet på missionskortet angiver, at målet er gennemført. Når alle mål i en given mission er gennemført, afsluttes missionen og den næste starter. Eventyret er forbi, når den sidste mission er klaret.

TILPAS EVENTYR

Tilpas eventyr for at øge udfordringen, omskrive historien eller tilpasse terrænet. Du kan offentliggøre og dele forskellige udgaver af dine egne kreationer eller kreationer, du har downloadet via Sporepedia. Du kan også tilpasse Maxis-eventyr, men du kan ikke offentliggøre dem under forskellige navne.

SPORE-FÆLLESSKAB

ACCEPT AF SLUTBRUGERLICENSAFTALE PÅKRÆVET FOR AT SPILLE. ADGANG TIL ONLINEFEATURES OG/ELLER TJENESTER KRÆVER EN EA ONLINE-KONTO OG REGISTRERING MED DEN VEDLAGTE SERIEKODE. REGISTRERING FOR ONLINEFEATURES ER BEGRÆNSET TIL EN ONLINEKONTO PR. SERIEKODE OG KAN IKKE OVERFØRES. EA'S BETINGELSER & VILKÅR SAMT OPDATERINGER KAN FINDES PÅ WWW.EA.COM. DU SKAL VÆRE 16 ÅR ELLER ÆLDRE FOR AT REGISTRERE EN EA ONLINE-KONTO.

EA KAN TRÆKKE ONLINEFUNKTIONERNE TILBAGE EFTER 30 DAGES VARSLING PÅ WWW.EA.COM.



DELING

Del dine kreationer på Spore.com ved at bruge Del-knappen. Som med dine kreationer i *Spore*, skal du tage dine eventyr, så spillere kan finde dem let og hurtigt.

DOWNLOAD

Gennemse og download eventyr online via enten Spore.com eller Sporepedia-søgefunktionen online. Eventyr, der er downloadet, kan hentes via Lynspil eller som delte eventyr fra Rumalder-fasen.

FIND EN MAKKER

Tilføj onlinevenner til din venneliste, så du har direkte adgang til væsener, fartøjer og bygninger, de skaber, samt deres originale eventyr.

SPORECASTS

En Sporecast er en samling indhold, som er skabt af dig, Maxis eller en anden spiller i *Spore*-universet. Du kan abonnere på en anden persons Sporecast for at få direkte adgang til deres eventyr.

SPORE-POINT

Du tjener Spore-point når du skaber, deler og spiller eventyr, men også når dine kreationer bliver spillet og vurderet. Tjek din My Spore-side for at se, hvor mange point du har tjent.

SVÆRHEDSGRAD

I takt med at eventyr bliver spillet over hele jordkloden, bliver sværhedsgraden på et eventyr sat efter, hvor mange det er gennemført og tabt.

BEDØMMELSE

Når et Lynspil-eventyr er forbi, får spilleren to scores: En baseret på den procentdel af eventyret, der blev gennemført, og den anden baseret på hvor længe spilleren var om at gennemføre det.

PROCENTSCORE

Denne score er beregnet på antallet af gennemførte akter divideret med det samlede antal akter. En akt, der er delvist gennemført, tilføjer en procent svarende til antallet af gennemførte mål divideret med antallet af mål i akten.

TIDSSCORE

Denne score er baseret på den mængde tid, det tog at gennemføre eventyret fra start til slut. Uanset om der rent faktisk er en timer i akten eller ej, bliver denne score stadig beregnet for at vurdere spillerens rang på *Spore Galactic Adventures*-ranglisterne.

RANGLISTER

Når du gennemfører et eventyr bliver en opsummering af din indsats vist. Her kan du se, hvordan du klarede dig i sammenligning med andre *Spore Galactic Adventures*-spillere. Du kan sammenligne din score med dine venner eller resten af verden. Du kan også se din rang på *Spore.com*.

MEDALJER

Vind guld-, sølv- og bronze-medaljer for at nå top 3 på et eventyrs rangliste. Disse medaljer mister du dog, når nogen slår din score.

BEDRIFTER

Gennemse de milepæle, du har nået i *Spore Galactic Adventures*.

Du kan låse op for bedrifter ved at spille Lynspil-eventyr eller gennemspille eventyr i Rumalderfasen, og kæmpe for at dine kaptajner når højeste rang.

Du låser også op for bedrifter ved at skabe eventyr og dele dem med *Spore*-fællesskabet.

TIPS TIL BEDRE YDELSE

SOFTWARE-OPDATERINGER TIL MACINTOSH

En forældet version af din MacOS X-systemsoftware kan lede til problemer med spillets ydelse. For at sikre dig, at du har den seneste version af MacOS X, skal du vælge 'Software-opdatering ...' fra Apple-menuen og følge instruktionerne til, hvordan du opdaterer din systemsoftware.

PROBLEMER MED AT KØRE SPILLET

- ☛ Sørg for at opfylde systemets minimumskrav til spillet og for at have de seneste drivere til dine grafik- og lydkort installeret:

For grafikort fra NVIDIA skal du besøge **www.nvidia.com** for at finde og hente dem.

For grafikort fra ATI skal du besøge **www.ati.amd.com** for at finde og hente dem.

- ☛ Pc-brugere skal, hvis de bruger disk-versionen af spillet, forsøge at geninstallere DirectX fra disken. DirectX findes typisk i mappen DirectX i diskens rod. Hvis du har internetadgang, kan du besøge **www.microsoft.com** for at hente den seneste version af DirectX.

GENERELLE TIPS TIL PROBLEMLØSNING

- ☛ Pc-brugere, der har disk-versionen af spillet, men hvor skærmen Automatisk afspilning ikke kommer frem for at starte installation/spil, skal højreklikke på ikonet for disk-drevet, der findes i Denne computer og derefter vælge Automatisk afspilning.
- ☛ Hvis spillet kører langsomt, skal du prøve at reducere kvaliteten i nogle af indstillingerne for grafik og lyd i spillets indstillingsmenu. At reducere skærmpopløsningen kan ofte forbedre ydelsen.
- ☛ For at få bedst ydelse under spil kan du slå andre baggrundsfunktioner fra (undtagen EADM-applikationen, hvis det er relevant).

PROBLEMER MED INTERNET OG YDELSE

For at undgå dårlig ydelse under internetspil skal du sørge for at lukke enhver form for streaming af lyd, fildelings- eller chatprogram, før du går ind i spillet. Den type applikationer kan monopolisere din forbindelses båndbredde og skabe forsinkelse (lag) og andre problemer.

KUNDESUPPORT - VI ER HER FOR AT HJÆLPE DIG!

Hvis du efter opdatering af dit system stadig oplever problemer med at installere eller køre dit spil, kan du besøge vores hjemmeside for kundesupport <http://support.ea.dk>. De løsninger, du kan finde her, er de samme som dem, der benyttes af staben hos vores kundesupport, så du kan regne med, at de er præcise og opdaterede.

Vores Introduktionsvideo kan yderligere hjælpe med de mest generelle problemer omkring spil og eksplicit vise, hvordan computeren opdateres, baggrundsprocesser lukkes og meget mere.

For at se om du imødekommer minimumspecifikationerne beskrevet på spilæskan, kan du med hjælpeprogrammet **dxdiag** undersøge dit systems hardware og organisere information i en detaljeret rapport. Denne rapport vil også hjælpe EA's kundesupport med hurtigere at løse dit problem.

Sådan finder du dine systemoplysninger:

1. Klik på **Start** og vælg **Kør**. Indtast herefter **dxdiag** i dialogboksen og klik derefter på **Ok**.
2. Under fanebladet skærm kan du finde generelle systemoplysninger, mens fanebladet Skærm fortæller om grafikkortet.
3. Klik på **Gem Alle Informationer** for at gemme en kopi af rapporten til gennemlæsning og udprintning. Sørg venligst for at have denne rapport ved hånden, når du kontakter EA's tekniske support.

Hvis du ikke kan finde svar på dit spørgsmål, kan du med fordel kontakte os på den danske email-adresse **dk-support@ea.com**. Vi besvarer oftest henvendelser indenfor 24 timer alle hverdage, men du kan forvente hurtige og præcise besvarelser samt en hurtigere løsning på dit problem.

Hvis du ikke har internetadgang eller ønsker at tale med en supporter, kan du ringe til vores kundesupport (12.30-16.30, mandag-fredag) på telefon **70 14 23 67**.

BEMÆRK: Kundesupport yder ikke tip og råd til at komme videre i spillet.

GARANTI

BEMÆRK: De følgende garantier gælder kun for produkter, der er solgt i butikker. Disse garantier gælder ikke for produkter, der solgt online via EA Store.

BEGRÆNSET GARANTI

Electronic Arts yder garanti til den oprindelige køber af dette computer-softwareprodukt for, at det optagemedie, hvorpå softwareprogrammerne er optaget, vil være fri for defekter i materialer og kvalitet i de første 90 dage fra købstidspunktet. I løbet af denne periode vil defekte medier blive udskiftet gratis, hvis hele det originale produkt leveres tilbage til Electronic Arts sammen med et dateret købsbevis, en meddelelse, der beskriver defekterne og din returadresse. Denne garanti er en tilføjelse til og påvirker på ingen måde dine lovmæssige rettigheder på nogen måde. Denne garanti gælder ikke for softwareprogrammerne i sig selv, da de tilbydes i deres foreliggende form, og den gælder heller ikke for medier, som har været udsat for misbrug, skade eller overdreven slitage.

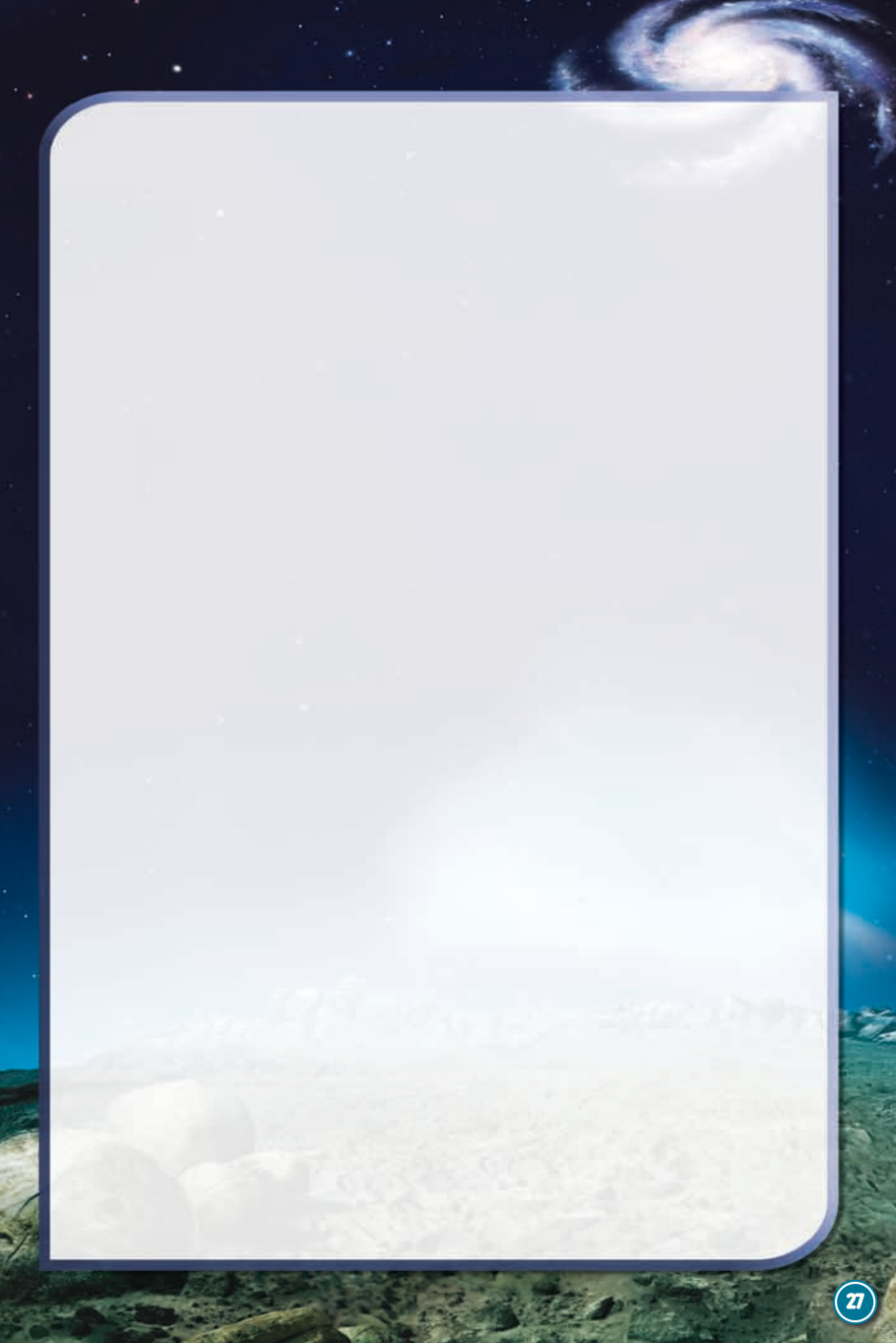
OMBYTNING EFTER GARANTIUDLØB

Hvis titlen er på lager, vil Electronic Arts bytte brugerbeskadigede produkter efter garantiens udløb, hvis originalmediet returneres. Kontakt altid vores support (bedst på e-mail:

dk-support@ea.com) for at spørge om spillet er på lager, før du returnerer dit spil. Vi opkræver en administrationsafgift på 100 kr. for at bytte spil efter garantiens udløb.

Hvis du har nogen spørgsmål angående denne garanti, kan du kontakte Electronic Arts' kundeservice for at få hjælp. Du kan kontakte os via vores websted: <http://support.ea.dk> eller, hvis du ikke har adgang til internettet, du kan ringe til os på: **70 14 23 67**, mandag til fredag, 12.30–16.30.

Electronic Arts yder ingen garanti på produktet, hvis det er købt brugt, og forbrugeren ikke er den første bruger af det.



© 2009 Electronic Arts Inc. EA, EA-logoet og SPORE er varemærker eller registrerede varemærker tilhørende Electronic Arts Inc. i USA og/eller andre lande. Alle rettigheder forbeholdes. RenderWare er et varemærke eller registreret varemærke tilhørende Criterion Software Ltd. Dele af denne software er copyrightet 1998-2009 Criterion Software Ltd. og licensorer. Alle andre varemærker tilhører deres respektive ejere.

Dette produkt indeholder software udviklet af OpenSSL Project til brug i OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>). Dette produkt indeholder også software skrevet af Eric Young (ey@cryptsoft.com). Læs SPORE OpenSSL-licensfilen for at se gældende copyright-bemærkninger, betingelser og vilkår for brug, samt ansvarsfralæggelse.

Macintosh-konvertering af TransGaming Inc.

Dette spil benytter Cider(tm) Technology fra TransGaming Inc. Cider(tm) er Copyright © 2000-2009 TransGaming Inc.

Cider C/C++-komponenter (msvcrt.dll, msvcr71.dll, msvc71.dll, msvcr80.dll og msvcp80) indeholder dele af Visual C++ 6,0-komponenter og dele af Dinkum Compleat C/C++-biblioteker. Visual C++ 6,0-komponenter er copyrightbeskyttede © 1999 Microsoft Corp. Dinkumware-komponenter er copyrightbeskyttede © 1989-2006 by P.J. Plauger og Dinkumware Ltd.

Cider MFC & ATL-komponenter (MFC42.dll, MFC71.dll) indeholder Visual C++ 6,0 MFC & ATL-komponenter. Visual C++ 6,0 MFC & ATL-komponenter er copyrightbeskyttede © 1992-1999 Microsoft Corp.

Cider omfatter libpng, Copyright © 1995-2004 libpng project-forfatterne (besøg <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt> for en komplet liste).

Denne software er delvist baseret på arbejdet fra Independent JPEG Group. Cider indeholder libjpeg, copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane.

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

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

Cider indeholder CSRI malloc, Copyright © 1988, 1989, 1993 University of Toronto.

Cider indeholder SDL, Copyright © 2001-2007 SDL-projektets forfattere (se <http://libsdl.org/credits.php> for en samlet liste).

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

Dele af denne software er copyright © 2006, Industrial Light & Magic, en division af Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Bidragede og copyrightede dele fra andre som angivet. Alle rettigheder forbeholdes.

iniParser Portions Copyright © 2000 af Nicolas Devillard.

Dele af denne software er copyrightet © 1996-2000 The FreeType Project (www.freetype.org). Alle rettigheder forbeholdes.

Dele af denne software er copyrightet © 2006 Simon Brown og bidragsydere fra Squish-projektet (<http://sjbrown.co.uk/?code=squish>). Alle rettigheder forbeholdes.

Cider libquartz.dylib-komponenterne indeholder dele af ffmpeg, Copyright © 2000-2006 Fabrice Bellard.

Dele af Cider er copyrightbeskyttet © 2002-2006 ReWind project-forfatterne (besøg <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind> for en komplet liste).

Dele af Cider er copyrightbeskyttet © 1993-2008 Wine project-forfatterne (besøg <http://source.winehq.org/source/AUTHORS> for en komplet liste).

Cider og relaterede komponenter er distribueret under betingelserne i Cider Technology-licensen og andre licenser, herunder GNU LGPL. Licensdetaljer er tilgængelige i Slutbrugerlicensaftalen på din disk.

Kildekode til LGPL-licenserede komponenter er tilgængelige via: <http://transgaming.org/>

MXHO16O6599MT