



LISÄOSA

SPÖRE™

Galaksissa kuhisee



PC
DVD
ROM



12+
TM

EA™

www.pegi.info

Pelaamiseen tarvitaan Spore™-peruspeli.

EPILEPSIAVAROITUS

Lue tämä varoitus huolellisesti ennen kuin aloitat pelaamisen tai annat lapsesi pelata.

Altistuminen tietynlaisille, arkielämän tilanteissakin tavanomaisille välkkyville valoille tai kuville voi laukaista joissakin ihmisissä epileptisen kohtauksen ja aiheuttaa jopa tajuttomuuden. Kuvaruudun katselu tai pelin pelaaminen saattaa laukaista tällaisen kohtauksen, vaikka henkilöllä ei olisi aiemmin todettu epilepsiaa eikä hän olisi koskaan aiemmin saanut epileptistä kohtausta. Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on joskus ollut epilepsiaan viittaavia oireita, kuten vilkkuvien valojen aiheuttamia lyhyitä kohtauksia tai tajunnan hämärtymistä, neuvottele lääkärin kanssa ennen pelaamista.

Aikuisten tulee aina valvoa lasten pelaamista. Jos huomaat sinulla tai lapsellasi pelaamisen aikana epilepsian oireita, kuten huimausta, näön hämärtymistä, silmälihasten tai muiden lihasten nykimistä, tajuttomuutta, epätietoisuutta ajasta ja paikasta, pakkoliikkeitä tai kouristuksia, keskeytä pelaaminen **VÄLITTÖMÄSTI** ja ota yhteyttä lääkäriin.

VAROTOIMET

- ☞ Älä istu liian lähellä kuvaruutua. Istu niin kaukana kuvaruudusta kuin laitteiston johdot sallivat.
- ☞ Pyri pelaamaan mahdollisimman pienellä kuvaruudulla.
- ☞ Vältä pelaamista väsyneenä tai huonosti nukutun yön jälkeen.
- ☞ Varmista, että pelitila on hyvin valaistu.
- ☞ Pidä jokaisen pelitunnin aikana 10–15 minuutin tauko.

SISÄLTÖ

EPILEPSIAVAROITUS.....	1	MUOKKAA SEIKKAILUA	22
Varotoimet.....	1	SPORE™YHTEISÖ	22
PELIN ASENTAMINEN	3	Jakaminen.....	22
PELAAMISEN ALOITTAMINEN.....	3	Lataaminen	22
UNIVERSUMI AUKEAA EDESSÄSI	4	Spore-pisteet.....	22
SEIKKAILU ODOTTAA!.....	4	Vaikeustaso.....	23
Avarusseikkailut	4	Pisteytys.....	23
Pikapeli.....	5	Tulostaulu.....	23
Luo tai valitse kapteeni.....	5	Mitalit	23
Kapteenin asustamo.....	6	Saavutukset	23
Miehistö.....	8	VIKATILANTEET	24
Tehtävät	8	Macintoshin	
Kapteenin ohjaus.....	9	järjestelmäpäivitykset	24
Planeetan pikkukartta.....	10	Jos peli ei käynnisty	24
Ystävät ja viholliset.....	10	Muita vinkkejä.....	24
Kapteenin ominaisuudet.....	11	Ongelmat verkkoyhteydessä.....	24
LUO SEIKKAILU	12	ASIAKASPALVELUSTA	
Luontikomennot	12	SAAT APUA.....	25
Valitse planeetta	12	TAKUU.....	26
Maankaltaistus	12	Rajoitettu takuu.....	26
Tarina.....	14	Takuvuajan jälkeiset	
Luomusten sijoittelu.....	15	palautukset.....	26
Käyttäytymismallit.....	16		
Miehistöasetukset.....	19		
Tavoitteet.....	20		
Tavoitteiden suorittaminen	21		



WWW.SPORE.COM

PELIN ASENTAMINEN

HUOMAUTUS: Laitteistovaatimukset ovat nähtävissä osoitteessa electronicarts.co.uk.

Asentaminen PC-tietokoneella (pelilevyn käyttäjät):

Aseta pelilevy levyasemaan ja noudata ruudulle tulevia ohjeita.

Asentaminen PC-tietokoneella (EA Storen asiakkaat):

HUOMAUTUS: Lisätietoja suoraladattavista peleistä ja ohjelmista ja niiden ostamisesta on osoitteessa www.eastore.ea.com.

Kun EA Download Manager on ladannut pelin, napsauta asennuskuvaketta ja noudata ruudulle tulevia ohjeita.

Asennuksen jälkeen voit käynnistää pelin suoraan EA Download Managerista.

HUOMAUTUS: Jos haluat asentaa ostamasi pelin toiseen tietokoneeseen, asenna tietokoneeseen EA Download Manager, käynnistä se ja kirjaudu sisään EA-tilisi avulla. Valitse sitten esiin tulevasta luettelosta haluamasi peli ja napsauta lopuksi aloituspainiketta, niin pelin lataus alkaa.

Asentaminen Macintoshilla:

1. Aseta pelilevy DVD-asemaan. Työpöydälle ilmestyy pelilevyn kuvake. Avaa pelin käynnistyssovellus tuplaklikkaamalla kuvaketta.
2. Valitse pelin asennuskuvake sovelluksen alareunasta, niin asennusvalikko avautuu.
3. Suorita asennus noudattamalla ruudulle tulevia ohjeita.

Asentaminen (verkkokauppojen asiakkaat):

Saat pelin myyjältä ohjeet, kuinka asennat pelin tai lataat sen uudelleen ja asennat toiseen tietokoneeseen.

PELAAMISEN ALOITTAMINEN

Pelin käynnistäminen:

PC-käyttäjät:

Napsauta pelin kuvaketta, joka sijaitsee Windows Vista™ -käyttöjärjestelmässä valikossa

Käynnistä > Pelit ja aiemmissa Windows™-versioissa valikossa **Käynnistä > Ohjelmat** (tai **Kaikki ohjelmat**).

HUOM: Windows Vistan perinteisessä Käynnistä-valikossa pelit sijaitsevat hakemistossa **Käynnistä > Ohjelmat > Pelit > Peliselain**.

Macintosh-käyttäjät:

Avaa Finder, valitse Ohjelmat ja tuplaklikkaa pelin kuvaketta.

UNIVERSUMI AUKEAA EDESSÄSI

Hyppää mukaan huimiin seikkailuihin, jotka vievät sinut aina *SPORE™*-universumin kaukaisimpiin kolkkiin asti. Voit lisäksi luoda omia seikkailujasi aina lyhyistä pikapeleistä eppisiin kahdeksannäytöksiin avaruusseikkailuihin, joissa pääset kehittämään omaa intergalaktista saagaasi.

SEIKKAILU ODOTTAA!

SPORE™ – Galaksissa kuhisee sisältää sarjan hauskoja Maxisin luomia seikkailuja. Arkkityypeillä on erilaisia seikkailuja, jotka pitää avata pelaamalla *SPORE™*-avaruuspelejä. Voit myös ladata peliisi seikkailuja, jotka kaverilistasi kaverit ovat jakaneet kanssasi. Kaikki seikkailut voidaan aloittaa suoraan *SPORE™*-avaruuspelistä tai *SPORE™ – Galaksissa kuhisee* -valikon uudella Pikapeli-painikkeella.

Seikkailuja suorittamalla ansaitset Spore-pisteitä, joilla kapteenisi kohoaa urallaan sekä saa käyttöönsä uusia erikoisvarusteita ja aseita, jotka voi ottaa käyttöön kapteenin asustamosta. Lisäksi jokaiselle seikkailulle on omat tulostaulunsa, joilla pelaajat kohoavat suoritusprosenttinsa tai aikansa perusteella. Kolme parhaiten suoritunutta pelaajaa saa mitalin suorituksestaan!

AVARUUSSEIKKAILUT

Jos haluat valita tehtävät *SPORE™*-avaruuspelissä, tarkkaile avaruusvaltakuntien sinulle tarjoamia tehtäviä. Voit aloittaa seikkailun lentämällä tehtävää tarjonneen valtakunnan määrittämälle planeetalle. Kun olet valmis, napsauta hyväksymispainiketta, niin siirryt alas planeetan pinnalle. Kun olet suorittanut seikkailun, lennä takaisin tehtävän antaneen valtakunnan planeetalle, niin saat palkkiosi. Kun ansaitset seikkailusi aikana riittävästi Spore-pisteitä, voit valita kapteenillesi uusia aseita ja varusteita.



PIKAPELI

Valitse *SPORE™ – Galaksissa kuhisee* -päävalikosta Pikapeli, niin siirryt Spore-keskuksen *SPORE™ – Galaksissa kuhisee* -osioon, josta käsin voit selata kaikkia saatavilla olevia seikkailuja.



Seikkailujen lisäksi vasemman reunan palkissa ovat kaikki *SPORE™*-suosikkiluomuksesi, kuten otukset, ajoneuvot ja rakennukset. Voit myös siirtyä OmaSpore-sivuille ja julkaista ainutlaatuisia seikkailuja omassa Sporemassasi. Jaa luomasi seikkailut kaveriesi kanssa, niin voitte yhdessä kilpailla tulostaulun kärkisijasta.

Valitse seikkailu -vaihtoehdolla voit aloittaa seikkailun saman tien!

LUO TAI VALITSE KAPTEENI

Seikkailu tarvitsee sankarin. Valitse mikä tahansa laji Spore-keskuksesta ja värvää lajin edustaja kapteeniksesi.



Kun suoritat seikkailuja ja keräät Spore-pisteitä, kapteenisi kohoaa arvoasteikolla. Jokaisen uuden sijan myötä saat käyttöösi uusia aseita tai varusteita. Nämä erikoisvarusteet kohentavat seurustelu- ja taistelutaitojasi sekä lisäävät kapteenisi kuntoa ja energiaa.

KAPTEENIN ASUSTAMO

Avaruuden käymättömiä korpimaita koluavan kapteenin kannattaa varautua kaikkeen mahdolliseen. Avaruudessa lentäessäsi voit varustaa kapteenin hankkimillasi uusilla aseilla ja varusteilla napsauttamalla kapteenin lokia. Voit vaihtaa varustusta myös ennen planeetalle siirtymistä. Pääset kapteenin asustamoon myös valitsemalla kapteenin kortin Spore-keskuksesta.



Kun saat käyttöösi rivin viimeisen varusteen, kapteenisi saa uuden arvonimen sen mukaan, kuinka monta osaa riviltä on käytössä.

ASEET

Kapteenin asustamossa voit säätää aseiden energiatasoa. Mitä enemmän energiaa sinulla on käytettävissäsi, sitä voimakkaampia ovat aseesi. Mitä voimakkaampia taas aseesi ovat, sitä enemmän energiaa ne kuluttavat.

Hyökkäykset	Vahinko	Palautumisnopeus	Energia
Energiaisku 1	30	1.44	55
Energiaisku 2	50	1.5	70
Energiaisku 3	90	1.75	90
Energia-ammus 1	20	1.55	80
Energia-ammus 2	35	1.9	100
Energia-ammus 3	55	2.5	125
Salamoitin 1	35	1.5	80
Salamoitin 2	70	1.75	110
Salamoitin 3	115	2.1	135
Raketinheitin 1	35	3	150
Raketinheitin 2	60	3.5	180
Raketinheitin 3	90	4.5	220

Kapteenisi saa alukseensa *SPORE™*-avaruuspelissä uuden erikoisaseen. Jos esimerkiksi hankit käyttöösi kaikki soturin erikoisvarusteet, saat käyttöösi kaapparikutsun.

ENERGIASÄÄTIMET



Voit säätää aseiden toiminnan mieleiseskseen samaan tapaan kuin muidenkin varusteiden toiminnan. Erityisen energiasäätimen avulla voit muokata aseensa ulkoasua sekä tehostaa sen vaikutusta. Muista kuitenkin, että voimakas ase kuluttaa runsaasti energiaa.

PANSSARIT

Panssareita on kolmenlaisia: ensimmäiset vähentävät vahinkoa, toiset vähentävät vahinkoa, mutta kuluttavat energiaa, ja kolmannet vähentävät vahinkoa ja muuntavat sen energiaksi.

LISÄVARUSTEET

Näillä lisävarusteilla voit tehostaa kapteenisi juoksunopeutta, häiveominaisuuksia ja hyppytaitoja sekä saada hänet jopa leijumaan ilmassa. Kyseisiä taitoja täytyy kuitenkin erikseen käyttää.

SEURUSTELUVARUSTEET

Nämä varusteet kasvattavat kapteenisi laulu-, hurmaus-, tanssi- ja poseerauspyrkimyksiä, kun seurustelutaitoja käytetään.

KUNTO

Osa kuntovarusteista kasvattaa kunnon kokonaismäärää, kun taas osa parantaa kaikki vammat. Pienitehoiset kuntovarusteet vaikuttavat hitaasti ja parantavat pienen osan vammoista, kun taas suuritehoiset kuntovarusteet vaikuttavat nopeasti ja parantavat suurelkin vammat.

AKUT JA GENERAATTORIT

Voit käyttää energialaitteita jopa ilman akkuja ja generaattoreita. Tällöin energian enimmäismäärä jää alhaiseksi ja laitteiden varaus palautuu hitaasti. Jos et päivitä energiavarusteitasi, voit käyttää vain pienitehoisia varusteita.

MONIMUTKAISUUSMITTARI



Monimutkaisuusaste on pieni.



Kun monimutkaisuus saavuttaa huippunsa, mittari välähtää merkiksi siitä, ettei kapteenisi voi saada enää uusia varusteita.

Ruudun oikeassa yläkulmassa on monimutkaisuusmittari, joka kuvastaa kapteenisi asuste- ja varusteyhdistelmän monimutkaisuutta. Mitä useamman asusteen tai varusteen lisäät kapteenisi asustukseen, sitä monimutkaisempi kokonaisuudesta tulee. Et voi ylittää monimutkaisuuden enimmäisastetta.

SEIKKAILU KUTSUU!

Kun varusteet on valittu, seikkailijakapteenisi voi siirtyä alas eksoottisten planeettojen pinnalle ja nousta maineeseen puolustamalla heikkoja ja päihittämällä kammottavia otuksia. Voit seikkailla yksin tai palkata avuksesi kaikenkarvaisten otusten ryhmän.

MIEHISTÖ

Seikkailutyyppistä ja vapaista miehistöpaikoista riippuen kapteenisi voi ottaa avukseen jopa kolme miehistön jäsentä.



Voit värvätä miehistöösi jäseniä *SPORE™*-avaruuspelin liittolaisvaltakunnista. Voit myös tallentaa valitsemasi miehistön ja käyttää sitä seuraavissa seikkailuissasi. Jos kuitenkin menetät liittolaisen seikkailujen välillä, valtakuntaa edustanut miehistön jäsen menetetään pysyvästi. Muista värvätä tilalle uusi miehistön jäsen ennen seuraavaa seikkailua.

TEHTÄVÄT

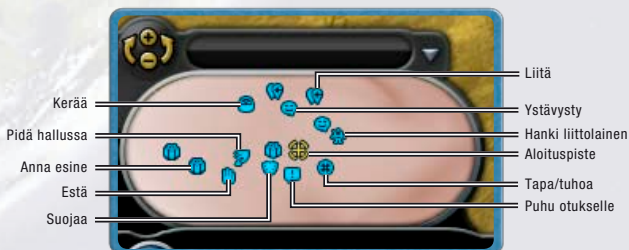
Kun siirryt alas planeetalle, etsi aluksi apua kaipaavat otukset. Nämä avainhahmot on merkitty pään yläpuolella näkyvällä puhelukuplalla. Napsauta avuntarvitsijaa, niin kapteenisi keskustele hänen kanssaan ja saa häneltä ensimmäisen tavoitteensa. Tavoitteet näkyvät pikkukartalla pieninä kuvakkeina. Tavoitteen tila näkyy tehtäväkortin vasemmassa yläkulmassa.

KAPTEENIN OHJAUS

Toiminto	Komento
Liiku eteenpäin	W/nuolinäppäin YLÖS
Liiku taaksepäin	S/nuolinäppäin ALAS
Käännä vasemmalle	A/nuolinäppäin VASEMMALLE
Käännä oikealle	D/nuolinäppäin OIKEALLE
Liiku vasemmalle	Q
Liiku oikealle	E
Käytä hyppypatjaa/leiju	VÄLILYÖNTI
Aloita tai lopeta hiipiminen/näkymättömyys	Z
Aloita tai lopeta juoksu	SHIFT -näppäin
Valitse/ota kohteeksi	Napsauta hiiren vasenta painiketta
Valitse lähin otus kohteeksi	SARKAIN
Vaihda seurustelu- tai taisteluvalmiuteen	F
Käytä ominaisuutta 1	1
Käytä ominaisuutta 2	2
Käytä ominaisuutta 3	3
Käytä ominaisuutta 4	4
Pudota esine	K
Kohdenna lähemmäs ja kauemmas	PLUS - ja MIINUS -näppäin
Käännä kuvakulmaa vasemmalle tai oikealle	< - ja > -näppäin
Kallista kuvakulmaa	Pidä hiiren oikea painike painettuna ja liikuta hiirtä



PLANEETAN PIKKUKARTTA



Pikkukartalta näet oman ja tavoitteiden sijainnin.



YSTÄVÄT JA VIHOLLISET

Kapteenisi kohtaa seikkailujensa aikana kaikenlaisia otuksia. Toiset haluavat auttaa kapteeniasi, toisilla taas on pahat mielessä. Vastaa otusten toimiin tilanteen mukaan.



TAISTELUVALMIUS

Tietyt tavoitteet ja tilanteet edellyttävät sinun hyökkäävän vihamielisten otusten kimppuun tai puolustautuvan vihamielisiltä otuksilta. Aseta otuksesi hyökkäysvalmiuteen ja kohdista toimesi vihollisiin napsauttamalla näitä hiiren vasemmalla painikkeella. Hyökkää kaksoisnapsauttamalla vihollista hiiren vasemmalla painikkeella tai valitse haluamasi hyökkäys painamalla numeronäppäintä 1–4 valintasi mukaan.



SEURUSTELUVALMIUS

Monien tavoitteiden saavuttaminen edellyttää, että toimit yhdessä ystävällisten otusten kanssa ja värväät niitä osaksi miehistöäsi. Toimi kuten *SPORE™*-otuspeleissä: ystävysty toisten otusten kanssa laulamalla ja tanssimalla niille tai hurmaamalla ne muulla tavoin.

KAPTEENIN OMINAISUUDET

ENERGIA

 1,500

Kapteenin aseet ja varusteet tarvitsevat energiaa toimiakseen. Etsi tasapaino energiatuotannon ja -kulutuksen välillä, niin aseet ja varusteet toimivat halutusti.

ENERGIAANKULUTUS

Kun käynnistät energiaa kuluttavan laitteen (raketinheittimen, hypyttimen, tms.), energia alkaa kulua ja mittarin lukema pienenee. Energia kuitenkin palautuu ajan kuluessa. Energian palautumisnopeutta voi kasvattaa hankkimalla kapteenille latausvarusteita.

ENIMMÄISENERGIA

Kapteenisi lähtee seikkailulle täysin energiasäiliöin. Kun kapteenisi etenee urallaan, hän saa käyttöönsä suurempia energiasäiliöitä, joiden ansiosta energian enimmäismäärä kasvaa.

KUNTO

 104

Kapteenin on pysyttävä elossa, jotta hän voi läpäistä seikkailun. Erilaiset panssarit vähentävät taistelussa kärsityn vahingon määrää, kun taas tietyt lisävarusteet kasvattavat kapteenin enimmäiskuntoa tai varmistavat, että vammat parantuvat nopeammin.



LUO SEIKKAILU

SPORE™ – Galaksissa kuhisee tarjoaa pelaajille tilaisuuden luoda omia avaruusseikkailujaan aina pienistä pikapyrähdyksistä laajoihin avaruusoopperoihin. Luo seikkailu, joka haastaa *SPORE™*-pelaajat kautta universumin. Rajana on vain mielikuvituksesi.

LUONTIKOMENNOT

Toiminto	Homento
Valitse	Napsauta hiiren vasenta painiketta
Tartu/sijoita	Napsauta ja vedä
Liiku eteenpäin	Nuolinäppäin YLÖS
Liiku taaksepäin	Nuolinäppäin ALAS
Liiku vasemmalle	Nuolinäppäin VASEMMALLE
Liiku oikealle	Nuolinäppäin OIKEALLE
Kohdenna lähemmäs tai kauemmas	PLUS- tai MIINUS- näppäin tai hiiren rulla
Etsi kohde	Voit etsiä lähimmän kappaleen napsauttamalla vasemmassa paneelissa olevaa kohdetta hiiren oikealla painikkeella. Napsauta kohdetta uudelleen, niin kuva siirtyy seuraavan kappaleen luo.
Muuta kohteen kokoa	Pidä SHIFT -näppäin painettuna ja pyöritä hiiren rullaa
Etsi kapteeni	Napsauta kapteenin kuvaa hiiren oikealla painikkeella
Siirrä kohdetta pystysuunnassa	Pidä CTRL -näppäin painettuna + napsauta ja vedä
Kopioi valittu kohde	Pidä ALT -näppäin painettuna + napsauta ja vedä
Avaa tai sulje käytetty valikoima	G
Kytke vapaa kuvakulma päälle tai pois	CTRL + ALT + C

VALITSE PLANEETTA

Ympäristö antaa seikkailulle kehysten, joten tee valintasi huolella. Valinnanvaraa riittää rehevistä viidakkoplaneetoista yltiöteknisiin tieteismaailmoihin ja kaikkeen siltä väliltä. Aloita valitsemalla selainikkunasta tyhjä aloitusplaneetta.

MAANKALTAISTUS

Maankaltaistuksessa saat käyttöösi teemoja ja muita toimintoja, joilla voit muokata seikkailusi näyttämöstä mielesi mukaisen. Valitse elävän ja kuolleen maaston, veden ja ilmakehän värit. Uurra vuoristoihin syviä solia ja laaksoja. Kohota saaria meren keskeltä. Määritä planeetan kasvusto ja sen runsaus vaihtamalla ilmasto sopivaksi. Kokeile kaikenlaisia yhdistelmiä!



PLANEETTOJEN TEEMAT

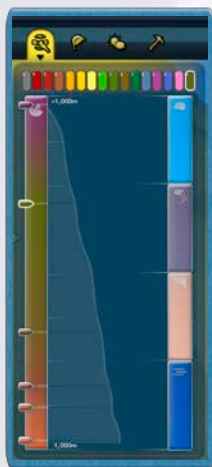
Teemojen avulla voit muuttaa planeettasi ulkoasua yhdellä napsauksella. Kullakin ennalta määritellyllä teemalla on omat värensä elävälle ja kuolleelle maastolle, kasvustolle, vedelle ja ilmakehälle.



MAASTON VÄRIT

Voit värittää kaiken mielesi mukaan. Tee taivaasta vihreä ja ruohosta sininen, jos niin haluat. Värivalikoiman ansiosta voit muuttaa maaston, veden ja ilmakehän värit juuri mieleisiksesi.

Valitse vain maaston kohouma ja lisää siihen väri. Siirrä kohouman säädin haluamallasi tasolle. Voit lisätä ja poistaa kohouman värejä ja luoda planeetallesi värikerroksia. Valitse luokka, niin voit määrittää värit vedelle, kalliaille, rannoille ja ilmakehälle.



KASVIT

Voit valita planeetallesi enintään yhdeksän kasvilajia. Kun olet valinnut kasvit, ne alkavat automaattisesti kasvaa kaikkialla planeetalla. Lämpötila ja maanmuodot määrittävät kasvien kasvupaikat ja kasvutiheyden. Kasvit kasvavat vain elävässä maastossa ja suotuisassa ilmastossa. Valitse tavallinen ruohopeite tai karu kivinen maasto. Valitse liukusäätimellä rehevä, karu tai haluamasi välimuoto.



SÄÄ

ILMAKEHÄN TIHEYS

Ilmakehä koostuu erilaisista kaasuista, kuten hapestä, jotka yhdessä luovat planeetalle suotuisat elinolot. Tiheys määrittää, miten hyvin ilmakehä suojaa planeettaa ja miten se vaikuttaa sääoloihin. Ohut ilmakehä päästää meteorit syöksymään planeetan pinnalle. Tiheä ilmakehä taas tuottaa paksun pilvipeitteen ja voimakkaita ukkosmyrskyjä.

PLANEETAN LÄMPÖTILA

Äärimmäinen kuumuus tai kylmyys tuottaa luonnostaan karun ja aution ympäristön. Vaikutus on kuitenkin täysin esteettinen. Äärimmäisistä olosuhteista huolimatta voit silti asettaa planeetalle otuksia ja kasveja.

PLANEETAN VEDENKORKEUS

Planeetan vedenkorkeus määrittää planeetan mantereiden koon ja suhteen vesimassoihin verrattuna. Kun kohotat vedenkorkeutta, mantereet kutistuvat saariksi. Jos taas lasket vedenkorkeutta, saaret kasvavat mantereiksi.

VUOROKAUDENAIKA

Vuorokaudenaika vaikuttaa seikkailusi ilmapiiriin siinä missä muukin ympäristö. Jos kyseessä on diplomaattinen neuvottelutehtävä, kapteeni kannattaa laittaa asialle päiväsaikaan. Jos kyseessä taas on salamyhkäinen vakoilutehtävä, vaikutelma on tehokkaampi pimeällä. Luonnollisesti seikkailu saattaa myös edellyttää, että kapteeni matkaa planeetan sille puolelle, jolla vallitsee toinen vuorokaudenaika.

MAASTO



Kun mittari muuttuu keltaiseksi, se on ylittänyt puolivälin. Helppokäyttöisillä maastomerkeillä voit muokata maailmasi aivan alusta asti. Valitse haluamasi maastonmuodostelma, kuten vuori tai laakso. Vedä valittu maastomerkki sitten planeetan pinnalle ja napsauta kohdassa, johon haluat merkin sijoittaa. Käännä ja liikuta maastosäätimä, niin voit muokata kohteen suuntaa, korkeutta ja kokoa. Yhdistele erilaisia merkkejä, niin näet miten yksi muodostelma vaikuttaa muihin. Kannattaa kokeilla kaikenlaisia yhdistelmiä! Mielikuvitustasi rajoittaa vain yhdistelmän monimutkaisuusrajoitus. Muista, että jalan liikkuvat otukset eivät välttämättä pääse kulkemaan jyrkkiä rinteitä.

PERUSTOIMINNOT

Kohota, madalla ja tasoita maastoa ja muunna meri maaksi tai maa mereksi.

MANTEREET JA SAARET

Muodosta mantereita sijoittamalla maata haluamiisi paikkoihin.

VUORET JA KUKKULAT

Kohota alueita sijoittamalla ylänköjä, harjuja ja muita vuoria.

LAAKSOT JA JOET

Erottele suuret huiput syvillä kanjoneilla ja rotkoilla. Voit jättää laaksot kuiviksi ja karuiksi tai sijoittaa niiden pohjalle jokia.

MERET JA JÄRVET

Luo planeetan pinnalle suuria syvänteitä, jotka vedellä täyttyessään muodostavat laajoja vesialueita.

ERIKOISMAASTO

Tee ympäristöstä vaarallista täyttämällä se tulivuorilla ja laavajärvillä. Jotkin toiminnot vaikuttavat koko planeettaan. Tällaisia ovat esimerkiksi kaiken maaston kohottaminen, tasoittaminen ja laskeminen.

TIET

Rakennusten ja kulkuneuvojen lisäksi myös tiet kertovat paljon planeetan sivilisaation tasosta. Valitse sorateiden, mukulakatuojen, asfaltiteiden ja teknoteiden välillä.

TARINA

Olet nyt luonut seikkailusi tapahtumapaikan, mutta mitä seikkailussasi oikein tapahtuu? Olkoon seikkailusi mittakaava mikä hyvänsä, sankarikapteenisi kohtaamat esteet ja vastustajat määrittävät seikkailun merkittävyyden. Muista, että parhaat ja hauskimmat seikkailut ovat haastavia, mutta eivät tuskastuttavan vaikeita.

NIMI

Nimeä seikkailusi napsauttamalla seikkailun nimikenttää. Seikkailun nimi on yksi ensimmäisistä asioista, jonka *SPORE™*-pelaajat näkevät etsiessään ladattavia seikkailuja. Varmista siis, että nimi on iskevä!

ESITTELY

Napsauta esittelypainiketta, niin esiin tulee tekstiruutu, jossa voit esitellä seikkailusi ja samalla määrittää sen tunnelman.

NÄYTÖKSET

Tarinat jaetaan näytöksiin. Jokainen näytös alkaa ensimmäisen tehtävän esittelyllä ja päättyy, kun kaikki tehtävät on suoritettu. Valitse I, niin pääset kuvailemaan ensimmäistä näytöstä. Napsauta PLUS-painiketta, niin voit jatkaa tarinaasi uusilla näytöksillä. Yhdessä seikkailussa voi olla enintään kahdeksan näytöstä, joissa kussakin voi olla enintään kolme tavoitetta.

MUSIIKKI

Tapahtumapaikan lisäksi seikkailun tunnelmaan vaikuttaa merkittävästi myös sen musiikki. Valitse mieleisesi valmiiksi luoduista sävellyksistä.



LUOMUSTEN SIOJITTELU

Herätä maailmasi eloon sijoittamalla sinne roppakaupalla otuksia, kulkuneuvoja, rakennuksia ja muita esineitä. Napsauta Spore-keskuksen selainkuvaketta, niin pääset valitsemaan haluamasi luomukset. Jos haluat valita satunnaisen kohteen, napsauta noppakuvaketta. Siirrä otus planeetalle napsauttamalla ja vetämällä. Sijoita otus haluamaasi paikkaan vapauttamalla painike.



OTUKSET

Asuta planeettasi erilaisilla mieleenpainuvilla otuksilla. Kun otus on valittu, napsauta jin-jang-kuvaketta, niin pääset valitsemaan otuksen yksityiskohtia. Niihin kuuluvat muun muassa luonne, tarkkaavaisuus, nopeus, vahinko, kunto, puhemalli ja suhde muihin otuksiin (katso lisää sivulta 17 kohdasta *Tarkemmat käytösmallit*).



KULKUNEUVOT

Monet otukset kulkevat mieluiten jollakin maa-ajoneuvolla, vesikulkuneuvolla tai ilma-aluksella. Kaikissa planeetalle sijoitetuissa kulkuneuvoissa on automaattisesti miehistö. Ne käyttäytyvät samalla tavalla kuin lajin muutkin edustajat.



RAKENNUKSET

Yhteen joukkoon asetetut rakennukset muodostavat kaupungin, kun taas yksinäinen rakennus on vain suojaton etuvartioasema. Rakennukset ovat joka tapauksessa merkkejä sivistyksestä.



PELIKOHTEET

Voit sijoittaa pelimaailmaan esineitä, joita otukset sitten käyttävät. Tällaisia esineitä ovat esimerkiksi räjähtävät tynnyrit ja kaukosiirtimet. Valintasi mukaan nämä esineet voivat olla normaalisti näkyviä, näkymättömiä tai naamioituja. Kaksi jälkimmäistä vaihtoehtoa ovat käytännöllisiä, jos haluat asettaa otuksille ansan tai määrittää tietyille esineille toisenlaisen käyttötarkoituksen. Voit esimerkiksi määrittää portin toimimaan kaukosiirtimenä.



SIJOITETUT ESINEET

Voit sijoittaa planeetalle tiettyjä esineitä tai kohteita, jotka toimivat maamerkkeinä pelaajalle.



ÄÄNENLÄHTEET

Äänet tai niiden puuttuminen syventävät seikkailun kokonaisvaikutelmaa siinä missä visuaaliset elementitkin. Voit yhdistää äänen sen lähteeseen yksinkertaisesti napsauttamalla ja vetämällä. Erytysten äänisäätimien avulla voit määrittää kantaman kullekin äänelle.



ERIKOISTEHOSTEET

Erikoistehosteet lisäävät haluamiisi paikkoihin kimallusta, yllätyksellisyyttä ja oikeaa tunnelmaa.



KÄYTÖSSÄ OLEVAT HAAMOT

Täältä näet yhdellä silmäyksellä kaiken, mitä planeetallesi on sijoitettu.

KÄYTTÄYTYMISMALLIT

Otuksille ja kulkuneuvoille voi asettaa käyttäytymismalleja, jotka määrittävät, miten ne käyttäytyvät sekä keskenään että kapteeniasi kohtaan. Pääset määrittämään käyttäytymismalleja, kun valitset ensin otuksen ja napsautat sitten jin-jang-kuvaketta. Kun määrität käyttäytymismallin yhdelle otukselle, sama malli otetaan käyttöön kaikissa planeetalla olevissa otuksen tai kulkuneuvon kopioissa.



MUOKKAUSPAINIKE

Kun olet lisännyt seikkailuusi useamman kuin yhden näytöksen, käytöseditoriin ilmestyy hahmon yläpuolelle muokkauspainike. Oletusarvoisesti otus käyttäytyy samalla tavalla läpi seikkailun. Jos haluat, voit kuitenkin määrittää valitun otuksen käyttäytymistä sellaiseksi, että se vaihtelee näytöksestä toiseen. Napsauta vain muokkauspainiketta niin, että käytösketju katkeaa. Voit sitten määrittää käytösmallit erikseen kuhunkin näytökseen. Tämä on kätevää, mikäli otukseen ystävystytään tarinan aikana – tai aiemmin ystävällinen otus muuttuuikin vihameliseksi.

LUONNE

Luonne määrittää sen, miten otukset ja kulkuneuvot reagoivat kapteeniisi ja muihin hahmoihin.

RAUHALLINEN

Rauhalliset otukset seurustelevat muiden kanssa mieluummin kuin taistelevat.

NEUTRAALI

Neutraalit otukset huolehtivat mieluiten omista asioistaan, mutta heidän kanssaan voi kyllä seurustella.

MIELIPUOLINEN

Jotkin otukset eivät yksinkertaisesti perusta lainkaan muista otuksista. He jatkavat omia puuhiaan, vaikka yrittäisit seurustella heidän kanssaan. He eivät reagoi edes hyökkäykseen.

ALUETTAAN PUOLUSTAVA

Aluettaan puolustavien otusten kanssa ei voi seurustella. Muiden tullessa lähelle ne vain murisevat. Mikäli niiden varoituksia ei noudateta, ne hyökkäävät.

AGGRESSIIVINEN

Aggressiivisuus ei automaattisesti tee otuksista pahoja. Aggressiiviset otukset vain taistelevat mieluummin kuin seurustelevat muiden kanssa.

TARKEMMAT KÄYTÖSMALLIT



Pidä **CTRL**-näppäin painettuna ja napsauta mitä tahansa luonnepainiketta, niin pääset muokkaamaan valitun otuksen luonteenpiirteitä tarkemmin. Tarkemmista käytösmaileista voit asettaa tietyt käytösmallit etusijalle ja määrittää ehtoja toisten käytösmallien toteutumiselle. Voit esimerkiksi asettaa otuksen pääasialliseksi toimeksi vaeltelun ja määrittää, että otus hyökkää vain, jos sen kimppuun hyökätään.

Voit asettaa käytösmallit

tärkeysjärjestykseen ylhäältä alas. Muuta tärkeysjärjestystä vetämällä haluttua piirrettä ylemmäs tai alemmas. Kun olet määrittänyt otuksen tarkemmat käytösmallit, otuksen luonnepalkkiin tulee näkyviin jin-jang-kuvake.

TARKKAARVAISUUS

Tarkkaavaisuus osoittaa sitä, kuinka kaukaa otus tai kulkuneuvo havaitsee muut otukset tai kulkuneuvot.



NOPEUS

Nopeus määrittää, kuinka nopeasti otus tai kulkuneuvo voi kulkea.

VAHINKOBONUS

Vahinkobonus määrittää, kuinka voimakkaita otuksen tai kulkuneuvon hyökkäykset ovat.

KUNTO

Kunto määrittää otuksen tai kulkuneuvon kuntosisteiden määrän.

RYHMITYS

Seikkailun otukset määritetään yleensä joko ystäviksi, vihollisiksi tai neutraaleiksi.

EI RYHMÄÄ

Nämä otukset ja kulkuneuvot pitäytyvät omissa puuhissaan.

LIITTOLAISRYHMÄ

Liittolaisotukset ja -kulkuneuvot eivät koskaan hyökkää kapteenin tai muiden liittolaisten kimppuun.

VIHOLLISRYHMÄ

Vihollisotukset ja -kulkuneuvot ovat yleisesti ottaen seikkailun pahiksia. Ne eivät hyökkää pelkästään kapteenisi, vaan myös kaikkien kapteenin liittolaisten ja jopa toisten vihollisryhmien kimppuun. Vihollisryhmiä voi olla enintään kolme.

NOSTAMINEN

Määritä, mitä työkaluja ja esineitä otus kerää.

EI MITÄÄN

Tämä on oletusarvoinen käytösmaali, joka takaa, että seikkailun taustahahmot eivät poimi kapteenillesi tarkoitettuja työkaluja ja esineitä.

NOSTA KAIKKI

Kulkiessaan otus nostaa kaikki huomaamansa esineet, ellei otus satu jo kantamaan työkalua.

NOSTA KOHDE-ESINE

Otus nostaa vain erikseen määritellyn esineen.

ESINEIDEN ANTAMINEN

Määritä millaisia työkaluja tai esineitä otus antaa ja kenelle.

EI MITÄÄN

Tämä käytösmaali varmistaa, että otuksesi ei anna työkaluja ja esineitä muille.

ANNA ESINE KENELLE VAIN

Kulkiessaan otus antaa työkalun tai esineen kenelle tahansa otukselle, mille tahansa kulkuneuvolle tai jopa rakennukselle.

ANNA ESINE MÄÄRITETYLLE KOHTEELLE

Otus antaa työkalun tai esineen vain määritetylle otukselle, kulkuneuvolle tai rakennukselle.

LIKKUMINEN

Liikkuminen määrittää, miten otukset ja kulkuneuvot liikkuvat planeetan pinnalla.

PAIKALLAAN PYSYVÄ

Otus tai kulkuneuvo pysyy paikallaan vaikka sen kimppuun hyökkättäisiin.

VAELTAVA

Otus tai kulkuneuvo vaeltelee päämäärättömästi ympäriinsä, mutta pysyttelee määritellyn etäisyyden päässä aloituspisteestä.

PARTIOIVA

Otus tai kulkuneuvo kulkee edestakaisin kahden määritetyn pisteen välillä. Jos sen kimppuun hyökätään, se vastaa hyökkäykseen tai pakenee ja palaa lopulta partioreitilleen.

Voit määrittää partioreitin asettamalla sille erityisiä partiomerkkejä. Voit määrittää reitille reittipisteen pitämällä ALT-näppäimen painettuna ja vetämällä merkin haluamaasi kohtaan.

MENE KOHTEEN LUO

Otus tai kulkuneuvo noudattaa määritettyä reittiä, kuten partioidessakin, mutta palaamisen sijaan se pysähtyy reitin päätepisteeseen.

SEURAAJA

Otus tai kulkuneuvo kulkee kohti määritettyä otusta, kulkuneuvoa, rakennusta tai esinettä. Kun se saavuttaa tavoitteen, se vaeltelee sen lähimaastossa.

PELIIN PALAAMINEN

Palaaminen määrittää nopeuden, jolla kaikenlaiset otukset tai kulkuneuvot palaavat peliin kuoltuaan tai tuhouduttuaan. Mikäli et halua otusten tai kulkuneuvojen palaavan peliin, valitse vaihtoehdoksi Ei koskaan.

MIEHISTÖASETUKSET

Valitse, kuinka monta miehistön jäsentä kapteenilla voi olla mukanaan. Voit myös määrittää tiettyjä otuksia kapteenin loittoryhmään.

EI MIEHISTÖÄ

Kapteeni suorittaa urotekonsa yksin. Miehistöpaikkoja ei tällöin ole vapaana.

VALITUT JÄSENET

Kapteenilla on seikkailussaan mukana 1–3 ennalta valittua jäsentä. Kapteeni ei tällöin voi värvätä loittoryhmäänsä uusia jäseniä.

OMA MIEHISTÖ

Valitse kapteenin loittoryhmään 1–3 liittolaista. Jokaista loittoryhmän jäsentä kohden on oma miehistöpaikka, joka on vapaana, kunnes se täytetään.

SEKOITUS

Loittoryhmä koostuu eri puolelta haalituista jäsenistä. Sinulla voi alussa olla mukanas vaikkapa yksi ennalta määritetty jäsen, mutta voit seikkailun aikana värvätä mukaan yhden tai kaksi uutta jäsentä.

TAVOITTEET



Voit määrittää tavoitteen koskemaan tiettyä hahmoa tai esinettä. Vedä tavoitemerkki haluamasi otuksen tai esineen kohdalle, niin esiin tulee luettelo saatavilla olevista tavoitteista. Valitsemasi tavoite määritetään koskemaan kaikkia valittuja kohteita nykyisessä näytöksessä. Tämä on käytännöllistä, jos seikkailussa on paljon tavoitteita, jotka kaikki saavutetaan samalla tavoin. Voit asettaa valitun tyyppiselle otukselle tai kohteelle vain yhden tavoitteen näytöstä kohden. Mikäli haluat saman tavoitteen olevan voimassa muissakin näytöksissä, sinun tulee valita sama tavoite kuhunkin tehtävään. Voit valita kuhunkin näytökseen kolme tavoitetta.



MENE KOHTEEN LUO

Tavoitteena on saavuttaa tietty otus, kulkuneuvo, rakennus, työkalu, esine tai alue.



TAPA

Tavoitteena on tuhota vihollinen, kulkuneuvo tai rakennus. Tavoite voi koskea useampaa kuin yhtä kohdetta.



YSTÄVYSTY OTUKSEN KANSSA

Tavoitteena on ystävystyä otuksen kanssa. Mikäli tavoite laajennetaan koskemaan useampaa kuin yhtä saman lajin edustajaa, kapteenin pitää ystävystyä otusryhmän kanssa.



HANKI LIITTOLAINEN

Ystävysty otuksen tai otusten kanssa. Jatka näiden otusten kanssa seurustelua, kunnes voit värvätä ne miehistöösi.



PUHU OTUKSELLE

Puhu tietylle otukselle.



PIDÄ HALLUSSA

Nosta tietty työkalu tai esine.



ANNA

Vie tietty työkalu tai esine tietylle hahmolle.



KERÄÄ

Tätä tavoitetta käytetään kohteisiin, joita ei tarvitse pitää kädessä (tai suussa) ja antaa jollekulle muulle. Voit kerätä kohteen menemällä sen lähetyville.



VIE KOHTEEN LUOKSE

Yhdistä kaksi esinettä viemällä ne samaan paikkaan.



TORJU

Estä tiettyä otusta, kulkuneuvoa tai esinettä saavuttamasta määritettyä tavoitetta.



SUOJAA

Estä tiettyä otusta, kulkuneuvoa tai rakennusta tuhoutumasta.

TAVOITTEIDEN POISTAMINEN

Jos haluat poistaa tiettyä otusta tai kohdetta koskevan tavoitteen, napsauta poistokuvaketta tavoitepaneelissa.

TAVOITTEIDEN SUORITTAMINEN

Tavoite on suoritettu, kun tavoitteen vieressä näkyy tehtäväkortissa vihreä oikein-merkki. Kun kaikki tehtävän tavoitteet on suoritettu, tehtävä päättyy ja seuraava alkaa. Kun viimeinenkin tehtävä on suoritettu, seikkailu on päättynyt.

MUOKKAA SEIKKAILUA

Lisää haastetta ja jännitystä muokkaamalla seikkailuja, kirjoittamalla tarina uudelleen tai vaikka muovaamalla maasto uuteen uskoon. Voit julkaista ja jakaa vaihtoehtoisia versioita omista luomuksistasi tai Spore-keskuksesta lataamistasi versioista. Voit muokata myös Maxisin luomia seikkailuja, mutta et voi julkaista niitä eri nimellä ominasi.

SPORE™-YHTEISÖ

PELAAMINEN VAATII KÄYTTÖOIKEUSSOPIMUKSEN HYVÄKSYMISEN. VERKKOTOIMINTOJEN JA -PALVELUJEN KÄYTTÖ EDELLYTTÄÄ EA ONLINE -TILIÄ JA REKISTERÖITYMISTÄ OHEISEN SARJANUMERON AVULLA. YHTÄ SARJANUMEROA KOHTI VOI VERKKOTOIMINTOJA VARTEN REKISTERÖIDÄ VAIN YHDEN EA ONLINE -TILIN. REKISTERÖINTIÄ EI VOI SIIRTÄÄ. EA ONLINE EHDOT JA SÄÄNNÖT OVAT LUETTAVISSA OSOITTEESTA WWW.EA.COM. VAIN YLI 15-VUOTIAAT VOIVAT LUODA EA ONLINE -TILIN. EA VOI LOPETTAA TUOTTEEN VERKKOTOIMINNOT, KUN ASIASTA ON ILMOITETTU 30 PÄIVÄN AJAN OSOITTEESSA WWW.EA.COM.



JAKAMINEN

Voit jakaa luomuksesi Spore.comissa napsauttamalla jakopainiketta. Muista määritellä seikkailusi samaan tapaan kuin muukin *SPORE™*-pelissä luomasi ja jakamasi sisältö. Näin muut pelaajat löytävät sen helposti.

LATAAMINEN

Voit selata ja ladata seikkailuja verkosta joko Spore.comin tai Spore-keskuksen kautta. Voit aloittaa ladatut seikkailut suoraan Pikapeli-valikosta tai avaruuspelein jaettujen seikkailujen joulukasta.

ETSI KAVERI

Lisää kavereita kaverilistallesi, niin saat käyttöösi heidän luomansa otukset, kulkuneuvot, rakennukset ja seikkailut.

SPORELMAT

Sporelma on kokoelma luomuksia, jotka on luonut Maxis tai kuka tahansa *SPORE™*-pelaaja. Kun ryhdyt toisen pelaajan Sporelman tilaajaksi, saat heidän luomansa seikkailut suoraan käyttöösi.

SPORE-PISTEET

Ansaitset Spore-pisteitä aina, kun luot, jaat ja pelaat seikkailuja. Lisäksi saat Spore-pisteitä myös muiden pelatessa ja arvostellessa omia luomuksiasi. Voit tarkistaa omat pisteesi OmaSpore-sivuilta.

VAIKEUSTASO

Kun seikkailua pelataan eri puolilla maailmaa, sen yleinen vaikeustaso arvioidaan sen mukaan, montako kertaa ladattu seikkailu on läpäisty tai montako kertaa siinä on epäonnistuttu.

PISTEYTYKS

Kun pikapelin seikkailu on ohi, pelaaja saa kahdet pisteet: ensimmäinen pisteluku perustuu seikkailun läpäisyprosenttiin ja toinen seikkailun läpäisynopeuteen.

LÄPÄISYPISTEET

Tämä pistemäärä lasketaan sen mukaan, kuinka monta seikkailun näytöksistä olet läpäissyt. Mikäli olet läpäissyt näytöksen vain osittain, sen pisteet lasketaan sen hetkessä näytöksessä suoritettujen tavoitteiden mukaan.

AIKAPISTEET

Tämä pistemäärä lasketaan sen mukaan, kuinka pitkään sinulta kesti läpäistä seikkailu alusta loppuun. Tämä pistemäärä lasketaan huolimatta siitä, onko näytöksissä varsinaista aikarajaa vai ei. Pisteiden lasku on tarpeen, jotta sijoituksesi *SPORE™ – Galaksissa kuhisee* -tulostauluilla voidaan määrittää.

TULOSTAULU

Kun läpäiset seikkailun, esiin tulee tiivistelmä, josta näet, miten hyvin pärjäsit verrattuna muihin *SPORE™ – Galaksissa kuhisee* -pelaajiin. Voit verrata tulostasi niin kaveriesi kuin koko muun maailman tuloksiin. Voit tarkistaa tuloksesi myös Spore.comista.

MITALIT

Kun saavutat seikkailun tulostaulussa jonkin kolmesta kärkisijasta, saat sijoituksesi mukaisesti joko kulta-, hopea- tai pronssimitalin. Jos joku päihittää tuloksesi, menetät mitalisi.

SAAVUTUKSET

Tarkista *SPORE™ – Galaksissa kuhisee* -pelin saavutuksesi.

Suoritat saavutuksia, kun suoritat seikkailuja pikapelinä tai osana avaruuspelejä ja kohotat kapteenisi korkeimpaan mahdolliseen arvoon.

Suoritat saavutuksia myös luomalla seikkailuja ja jakamalla niitä *SPORE™*-yhteisön kanssa.

VIKATILANTEET

MACINTOSHIN JÄRJESTELMÄPÄIVITYKSET

Peli ei välttämättä toimi hyvin, jos käytössäsi on Mac OS X -käyttöjärjestelmän vanhentunut versio. Voit asentaa käyttöjärjestelmän uusimman version valitsemalla Apple-valikosta käyttöjärjestelmän päivityksen ja noudattamalla ruudulle tulevia ohjeita.

JOS PELI EI KÄYNNISTY

- ☛ Varmista, että tietokoneesi vastaa pelin vähimmäisvaatimuksia ja että siihen on asennettu uusimmat näytönohjaimen ja äänikortin ajurit:

NVIDIA-näytönohjainten uusimmat ajurit voit ladata osoitteesta **www.nvidia.com**
ja ATI-näytönohjainten osoitteesta **www.ati.amd.com**.

- ☛ PC-käyttäjät: Jos käytät pelilevyä, kokeile asentaa DirectX-sovellus uudelleen levyiltä. Asennustiedosto on yleensä pelilevyn DirectX-kansiossa. Jos käytössäsi on Internet-yhteys, voit myös ladata uusimman DirectX-version osoitteesta **www.microsoft.com**.

MUITA VINKKEJÄ

- ☛ PC-käyttäjät: jos käytät pelilevyä ja automaattisen käynnistyksen ikkuna ei avaudu automaattisesti kun asetat levyn levyasemaan, avaa Oma tietokone, napsauta hiiren oikealla painikkeella levyaseman kuvaketta ja valitse Automaattinen käynnistys.
- ☛ Jos peli toimii hitaasti, kokeile heikentää kuvan ja äänen laatua pelin asetuksista käsin. Kuvan tarkkuuden laskeminen parantaa usein suoritussykyä.
- ☛ Voit varmistaa parhaan mahdollisen suoritussyvyn sulkemalla kaikki ohjelmat, joita et tarvitse. Älä kuitenkaan sulje EA Download Manageria.

ONGELMAT VERKKOYHTEYDESSÄ

Varmista verkkoyhteyden sujuva toiminta sulkemalla tiedostojenjakoon, musiikin suoratoistoon ja pikaviestintään käytetyt ohjelmat ennen pelaamisen aloittamista. Nämä ohjelmat saattavat varata käyttöönään valtaosan verkkoyhteyden tiedonsiirtoakaistasta, mikä voi aiheuttaa viivettä ja muita ongelmia.

ASIAKASPALVELUSTA SAAT APUA

Peliin kuuluu aputiedosto, josta saat neuvoja mahdollisissa ongelmatapauksissa. Tiedostossa on ratkaisut useimpiin ongelmiin, joita peliä asennettaessa tai pelattaessa voi ilmetä.

Näin käytät aputiedostoa (kun peli on jo asennettu):

Jos käyttöjärjestelmä on Windows Vista, siirry hakemistoon **Käynnistä > Pelit**, napsauta pelin kuvaketta hiiren oikealla painikkeella ja valitse pudotusvalikosta sopiva tukivaihtoehto.

Jos käytössä on aiempi Windows-versio, napsauta Windowsin tehtäväpalkin Käynnistä-painiketta ja valitse **Ohjelmat > (tai Kaikki ohjelmat >) EA GAMES > (tai EA SPORTS >)**. Aputiedosto on samassa kansiossa kuin pelikin. Kokeile tiedostossa ehdotettuja ratkaisukeinoja ennen kuin otat yhteyttä EA:n asiakastukeen.

Jos et ole vielä asentanut peliä, noudata alla olevia ohjeita:

Näin käytät aputiedostoa, vaikka et olisi asentanut peliä:

1. Aseta pelilevy tietokoneesi levyasemaan.
2. Napsauta Käynnistä-painiketta ja valitse **Suorita...**
3. Kirjoita valintaikkunaan **D:\Support\European Help Files\EA_Help_Select.htm** ja napsauta OK-painiketta. Jos levyasemasi kirjaintunnus on jokin muu kuin **D:**, korvaa tunnus oikealla.

Jos haluat tarkistaa, että tietokoneesi vastaa pelin pakkauksessa mainittuja vähimmäisvaatimuksia, voit tehdä sen **dxdiag**-sovelluksella. Sovellus tarkistaa laitteistosi kokoonpanon ja järjestää tiedot yksityiskohtaiseksi raportiksi. Tämä raportti auttaa EA:n asiakaspalvelua ratkaisemaan ongelmiasi nopeammin.

Näin löydät tarvittavat tiedot:

1. Napsauta tehtäväpalkin Käynnistä-painiketta, valitse **Suorita...** ja kirjoita valintaikkunaan **dxdiag**. Napsauta sitten OK-painiketta.
2. Tallenna järjestelmätiedot napsauttamalla painiketta **TALLENNA KAIKKI TIEDOT**. Näin raporttia on helppo tarkistella ja se voidaan tulostaa. Varmista, että raportti on saatavilla, ennen kuin otat yhteyttä EA:n tekniseen tukeen.

Käy samalla myös EA:n Suomen nettisivuilla osoitteessa **<http://www.suomi.ea.com>**, josta löytyy uutisia ja perusteellisempia tietoja.

Electronic Arts -yhtiön asiakaspalveluosasto on valmiina auttamaan maanantaista perjantaihin klo 14.00-18.00 numerossa **09 231 943 56**.

Sähköposti: **tekninentuki@europe.ea.com**

Useimmat PC-pelien käytössä esiintyvät ongelmat on helpompi ja nopeampi ratkaista itse käyttämällä asiakaspalvelun Internet-tietopankkia. Asiakaspalvelusta et saa pelivinkejä tai muita neuvoja.

TAKUU

HUOM: Seuraavat takuut koskevat vain kaupassa myytäviä ohjelmistoversioita. Takuu ei koske EA Storen kautta verkossa myytäviä versioita.

RAJOITETTU TAKUU

Electronic Arts takaa tämän tietokoneohjelmiston alkuperäiselle ostajalle, että tallennusväline, jolle ohjelmisto on tallennettu, on materiaalin ja työn osalta virheetön. Tämä takuu on voimassa 90 päivää ostopäivästä lukien. Takuuaikana viallinen tuote vaihdetaan uuteen, mikäli alkuperäinen tuote palautetaan Electronic Artsille. Palautusosoitetta voi tiedustella Electronic Artsin asiakaspalvelunumerosta. Palautettavan tuotteen mukaan tulee liittää päivämäärällä varustettu todiste ostotapahtumasta, kuvaus viasta, viallinen tallennusväline sekä asiakkaan osoite. Tämä takuu myönnetään kuluttajalle hänen laillisten oikeuksiensa lisäksi ja se ei heikennä niitä millään tavalla. Takuu ei koske itse tietokoneohjelmistoa, joka toimitetaan sellaisenaan, eikä tallennusvälinettä, jota on käytetty väärin, joka on vahingoittunut, tai joka kulunut liiallisessa käytössä.

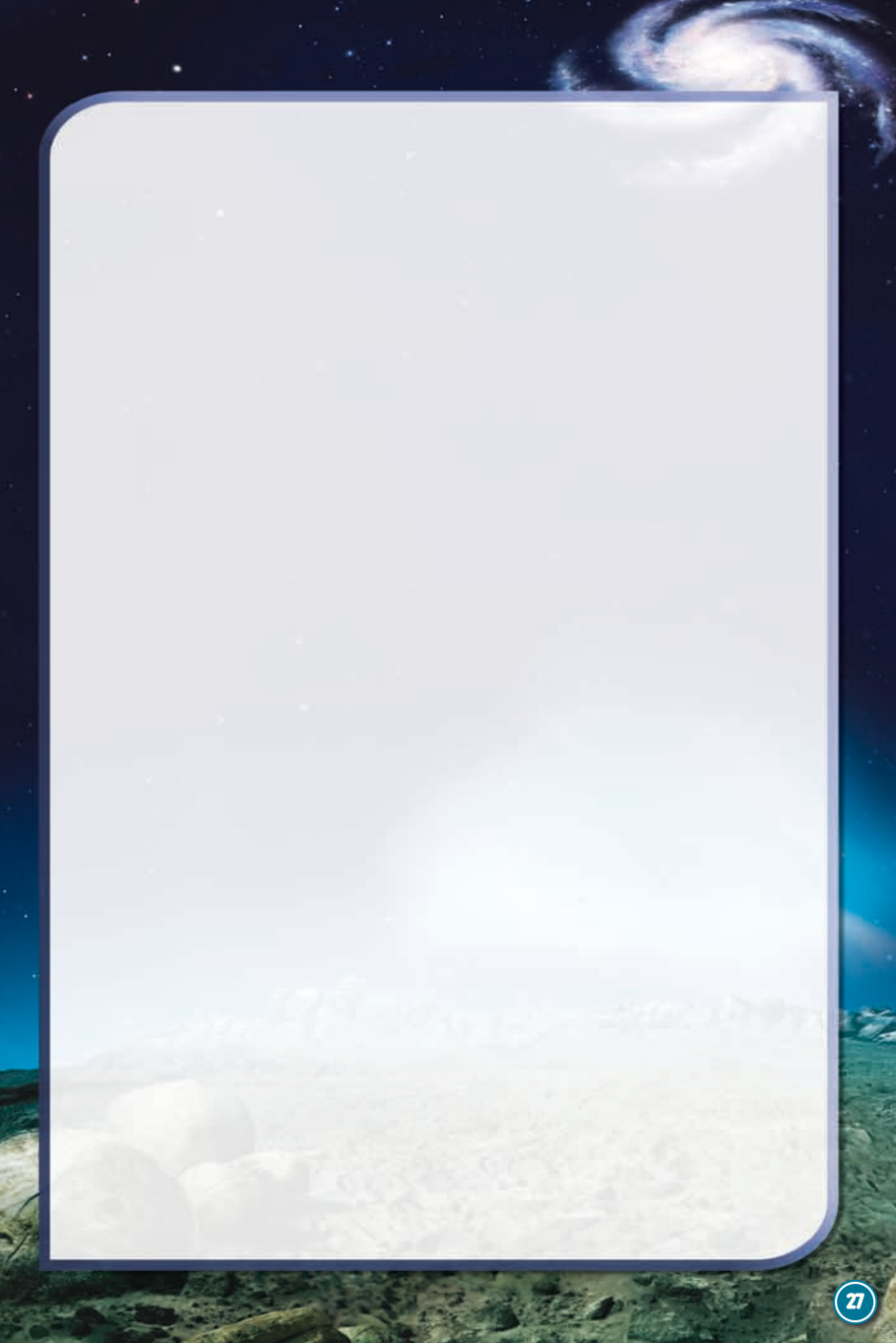
TAKUUAJAN JÄLKEISET PALAUTUKSET

Electronic Arts vaihtaa käyttäjän vahingoittaman ohjelmiston sen saatavuudesta riippuen, jos alkuperäisohjelmisto palautetaan. Liittäkää lähetykseen täydellinen selvitys viasta, oma nimenne ja osoitteenne sekä, jos mahdollista, puhelinnumero, josta teidät saa kiinni päiväsaikaan.

Electronic Artsin asiakaspalvelu vastaa tuotetta koskeviin kysymyksiin maanantaista perjantaihin klo 14.00-18.00 numerossa **09 231 943 56**.

Sähköposti: **tekninentuki@europe.ea.com**

Electronic Arts ei myönnä tuotteelle minkäänlaista takuuta, mikäli tuote on ostettu käytettynä ja ostaja ei ole tuotteen ensimmäinen käyttäjä.



© 2009 Electronic Arts Inc. EA, EA-tunnus ja SPORE ovat Electronic Arts Inc:n tavaramerkkejä tai rekisteröityjä tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja/tai muissa maissa. Kaikki oikeudet pidätetään. RenderWare on Criterion Software Ltd:n tavaramerkki tai rekisteröity tavaramerkki. Osa ohjelmistosta: tekijänoikeudet 1998–2009 Criterion Software Ltd. ja sen lisenssinhaltijat. Kaikki muut tavaramerkit ovat haltijoidensa omaisuutta.

Tämä tuote sisältää ohjelmistoa, jonka on kehittänyt OpenSSL Project käytettäväksi OpenSSL Toolkit -sovelluksessa (<http://www.openssl.org/>). Tämä tuote sisältää myös Eric Youngin kehittämää ohjelmistoa (eay@cryptsoft.com). Katso SPORE™-pelin OpenSSL-lisenssistä tiedot tekijänoikeuksista, käyttöäännoista ja -ehdoista sekä vastuuvapauksista.

Macintosh-versio: TransGaming Inc.

Peli hyödyntää Cider(tm)-tekniikkaa, jonka on kehittänyt TransGaming Inc. Cider(tm)-ohjelmiston tekijänoikeudet © 2000–2009 TransGaming Inc.

Cider C/C++:n ajonaikaiset komponentit (msvcrt.dll, msvcrt71.dll, msvcrt71.dll, msvcrt80.dll ja msvcp80) sisältävät osia Visual C++ 6.0:n ajonaikaisista komponenteista ja osia Dinkum Compleat C/C++ Libraries -kirjastoista. Visual C++ 6.0:n ajonaikaisten komponenttien tekijänoikeudet © 1999 Microsoft Corp. Dinkumware-komponenttien tekijänoikeudet © 1989–2006 P.J. Plauger ja Dinkumware Ltd.

Cider MFC- & ATL -komponentit (MFC42.dll, MFC71.dll) sisältävät Visual C++ 6.0 MFC- & ATL -komponentteja. Visual C++ 6.0 MFC- & ATL -komponenttien tekijänoikeudet © 1992–1999 Microsoft Corp.

Cider sisältää libpng-ohjelmistoa, jonka tekijänoikeudet © 1995–2004 libpng-projektin tekijät (kattava lista on osoitteessa <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt>)

Tämä ohjelmisto perustuu osin Independent JPEG Groupin työhön. Cider sisältää libjpeg-ohjelmistoa, jonka tekijänoikeudet © 1991–1998 Thomas G. Lane.

Cider hyödyntää NVIDIA Cg Toolkit -ohjelmistoa, jonka tekijänoikeudet © 2002–2008 NVIDIA Corporation.

Cider sisältää dmalloc-ohjelmistoa, jonka tekijänoikeudet © 2001–2006 Wolfram Gloger.

Cider sisältää CSRI malloc -ohjelmistoa, jonka tekijänoikeudet © 1988, 1989, 1993 Toronton yliopisto.

Cider sisältää SDL-ohjelmistoa, jonka tekijänoikeudet © 2001–2007 SDL-projektin tekijät (kattava lista on osoitteessa <http://libsdl.org/credits.php>).

Cider sisältää The Better String Library (bstring) -ohjelmistoa, jonka tekijänoikeudet © 2002–2006 Paul Hsieh.

Tekijänoikeudet osaan ohjelmistosta © 2006 Industrial Light & Magic, joka on Lucasfilm Entertainment Company Ltd:n jaosto. Muiden osuus kuten mainittu ja tekijänoikeudet ilmoitettu. Kaikki oikeudet pidätetään.

iniParser-osien tekijänoikeudet © 2000 Nicolas Devillard.

Tekijänoikeudet osaan ohjelmistosta © 1996–2000 The FreeType Project (www.freetype.org). Kaikki oikeudet pidätetään.

Tekijänoikeudet osaan ohjelmistosta © 2006 Simon Brown ja Squish-projektin osanottajat (<http://sjbrown.co.uk/?code=squish>). Kaikki oikeudet pidätetään.

Cider libquartz.dylib-komponentit sisältävät osia ffmpeg-ohjelmistosta, tekijänoikeudet © 2000–2006 Fabrice Bellard kumppaneineen.

Tekijänoikeudet osaan Cider-ohjelmistosta © 2002–2006 ReWind-projektin tekijät (kattava lista on osoitteessa <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind>).

Tekijänoikeudet osaan Cider-ohjelmistosta © 1993–2008 Wine-projektin tekijät (kattava lista on osoitteessa <http://source.winehq.org/source/AUTHORS>).

Cider ja siihen liittyvät komponentit toimitetaan Cider-tekniikkaa koskevan lisenssin ja muita lisenssejä koskevien ehtojen alaisena, mukaan lukien GNU LGPL -lisenssi. Lisenssiehdot ovat nähtävillä pelilevyllä olevassa käyttäjäopimuksessa.

Lisenssoitujen LGPL-komponenttien lähdekoodi on nähtävillä osoitteessa: <http://transgaming.org/>

MXHO1606599MT