



拡張パック

# SPORE™

galactic adventures

スポア ギャラクティック アドベンチャー



プレイマニュアル





拡張パック

# SPORE

## galactic adventures

ス ポ ア ギ ャ ラ ク テ ィ ッ ク ア ド ベ ン チ ャ ー

### CONTENTS

ゲームのセットアップ .....	1
ギャラクティック アドベンチャー .....	4
クイックプレイ .....	5
アドベンチャークリエイター .....	10
アドベンチャーの編集 .....	23
艦長のアクセサリの装備 .....	24
スポアペディア .....	26



#### [はじめに]

このたびは「SPORE ギャラクティック アドベンチャー」をお買い上げいただきありがとうございます。  
プレイする前にプレイマニュアルをお読みいただきますと、より一層楽しく遊ぶことができます。  
正しい使用法でご愛用ください。なお、プレイマニュアルは大切に保管してください。

※プレイマニュアルに掲載されている画面写真は開発中のものです。

### ゲームのセットアップ



#### ④ ディスクの準備

本ソフトをインストールする前に、スキャンディスク、デフラグ、ディスククリーンアップを行って、お使いのハードディスクが正しく動作することを確認しておきましょう。

#### ➤ スキャンディスク

- ① 「マイ コンピュータ」(Vistaの場合は「コンピュータ」)を開きます。
- ② チェックしたいドライブ(例C:)を右クリックします。
- ③ 「プロパティ」をクリックします。
- ④ 「ツール」のタブをクリックします。
- ⑤ 「チェックする」をクリックします。Vistaの場合は確認ウィンドウが表示されるので「続行」をクリックします。
- ⑥ 「開始」をクリックします。

※「不良セクタをスキャンし、回復する」にチェックマークを付けると、時間がかかる場合がありますが、より正確なチェックを行うことができます。

#### ➤ デフラグ

- ① 「マイ コンピュータ」(Vistaの場合は「コンピュータ」)を開きます。
- ② チェックしたいドライブ(例C:)を右クリックします。
- ③ 「プロパティ」をクリックします。
- ④ 「ツール」のタブをクリックします。
- ⑤ 「最適化する」をクリックします。Vistaの場合は確認ウィンドウが表示されるので「続行」をクリックします。
- ⑥ 「ディスクデフラグツール」が起動するので「最適化」(Vistaの場合は「今すぐ最適化」)をクリックします。

#### ➤ ディスククリーンアップ

- ① 「マイ コンピュータ」(Vistaの場合は「コンピュータ」)を開きます。
- ② チェックしたいドライブ(例C:)を右クリックします。
- ③ 「プロパティ」をクリックします。
- ④ 「全般」のタブをクリックします。
- ⑤ 「ディスクのクリーンアップ」をクリックします。Vistaの場合はオプションウィンドウが表示されるので「このコンピュータの全ユーザーのファイル」をクリックします。さらに確認ウィンドウが表示されるので「続行」をクリックします。
- ⑥ 「OK」をクリックすると、ディスククリーンアップが実行されます。
- ⑦ 操作を実行するかどうかのメッセージが表示される場合は「はい」(Vistaの場合は「ファイルの削除」)をクリックします。

## ◎ ゲームのインストール

### 関連ソフト

本ソフトには以下の関連ソフトがあります(すべて Windows 対応・日本語版)。本ソフトをインストール/アンインストールする際には、お持ちの関連ソフトをご確認ください。

#### ゲーム本編

SPORE(別売)

#### 追加パック

SPORE クリービー&キュート パーツパック(別売)

SPORE ギャラクティック アドベンチャー 拡張パック(本ソフト)

本ソフトのインストールを行うには、あらかじめお使いのコンピュータにゲーム本編「SPORE」をインストールしておく必要があります。ゲーム本編をインストールしていない環境では、本ソフトは動作しません。

## ◎ ゲームのインストール

以下の手順で本ソフトのインストールを行ってください。

### ▶ インストール方法

- ① EA ダウンロードマネージャーが起動しているのを確認し、ログインしていない場合はログインしてください。
- ② 購入された製品がリスト内にあります。ダウンロードが終了していない場合はダウンロードを開始してください。
- ③ 「インストール」をクリックし、インストール画面の指示に従ってインストールを行ってください。
- ④ インストールが終了したら、プレイ可能となります。

## ◎ ゲームのアンインストール

ゲームの動作に問題が発生した場合は、一度アンインストールを行ってから、再度インストールすることをおすすめします。

### ▶ アンインストール方法

タスクバーから「スタート」「コントロールパネル」「プログラムのアンインストール」を選択して、本ソフトの項目をクリックし、「削除」をクリックします。

### ▶ 再インストール方法

EA ダウンロードマネージャーにログインし、「インストール」をクリックします。

## ◎ ゲームの起動

インストールが終了したら、以下の手順でゲームを起動してください。

### ▶ アンインストール方法

EA ダウンロードマネージャーにログインし、「プレイ」をクリックします。



## ギャラクティック アドベンチャー



### ● 新たに追加された3つのモード

新たに追加された「ギャラクティックアドベンチャー」では、オリジナルアドベンチャーの作成や、スポアペディアからダウンロードしたアドベンチャーの編集/プレイ、新しい武器や防具の装備など、さまざまな新要素をプレイできます。ゲームを始めるときは、メインメニューから「ギャラクティック アドベンチャー」をクリックしてください。



### ▶ クイックプレイ

好みの艦長（クリーチャー）を選んで、さまざまなアドベンチャーをプレイしましょう。アドベンチャーをクリアするとポイントを手に入れ、一定ポイントがたまって艦長としてのランクが上がると、艦長のアクセサリ（P.24参照）をアンロックできます。なお、スポアペディアからダウンロードすれば、世界中のプレイヤーが作成したアドベンチャーをプレイすることも可能です。

### ▶ アドベンチャークリエイター

1つの惑星を舞台にしたオリジナルのアドベンチャーを作成できます。使用する惑星のカスタマイズや登場するクリーチャー、建物の配置、ストーリーの作成など、自由に発想して壮大なアドベンチャーを作り上げましょう。

※「クイックプレイ」のプレイ後に選択できるようになります。

### ▶ アドベンチャーの編集

自分で作ったアドベンチャーやスポアペディアからダウンロードした他のプレイヤーのアドベンチャーなど、作成されたアドベンチャーを自由に編集できます。プレイヤーの手で物語を新たなものへと編集しましょう。

※「クイックプレイ」のプレイ後に選択できるようになります。

### ● 宇宙ステージでもアドベンチャー

アドベンチャーは、宇宙ステージでミッションとして追加され、プレイできるようになります。

## クイックプレイ



### ● アドベンチャーに挑戦

プレイヤー自身が作成したアドベンチャーや、スポアペディアからダウンロードしたアドベンチャーをプレイできます。アドベンチャーをスタートするときは「クイックプレイ」をクリックしてください。

### STEP1 プレイするアドベンチャーを決める

「ランダム化」アイコンをクリックしてアドベンチャーをランダムで選ぶか、スポアペディア画面からプレイしたいアドベンチャーを選択してください。アドベンチャーを決定後に「進む」をクリックすると、STEP2に進みます。



- ① アドベンチャーイメージ（クリックでスポアペディア画面へ）
- ② 艦長未決定アイコン（下記STEP2参照）
- ③ 戻る（アドベンチャー画面）
- ④ ランダム化
- ⑤ アドベンチャー名

- ⑥ 進む（1つ先）
- ⑦ 戻る（1つ前）
- ⑧ アドベンチャーのジャンル
- ⑨ アドベンチャーの制作者名
- ⑩ クリア時の獲得ポイント
- ⑪ アドベンチャーの詳細

### STEP2 艦長を決める

プレイヤーが操作する艦長を選択します。「ランダム化」アイコンをクリックするか、スポアペディア画面から使用するクリーチャーを選択してください。スポアペディア画面で「自分で作成する」をクリックすると、新しいクリーチャーを作成してプレイができます。なお艦長未決定アイコンがないアドベンチャーは、挑戦する艦長が固定（ロック）されています。



## ◎ アドベンチャーをプレイするときの操作方法

アドベンチャーはSPORE本編のクリーチャーステージと同じ要領で操作してください。攻撃スタンスでのホットキー操作①②③④は登録されている能力によって変化します。



操作	アクション
W / ↑	前に進む
S / ↓	後ろにさがる
A / ←	左を向く
D / →	右を向く
E	右横移動
Q	左横移動
Space	ジャンプ、滑空（能力がある場合）
Z	スニーキング能力の切り替え
K	オブジェクトを落とす
Tab	近くにいるクリーチャーを選択する
Shift	ダッシュ能力の切り替え
F	社交スタンスと攻撃スタンスの切り替え
①	1に登録されている能力の使用
②	2に登録されている能力の使用
③	3に登録されている能力の使用
④	4に登録されている能力の使用
+ / ▢ または マウスホイール	ズームイン／ズームアウト
⌂ / ▢	カメラの左／右回転
右クリックしながらマウスを動かす	カメラの回転／上下角調整
クリック	選択の決定
Back / Space	遠吠え

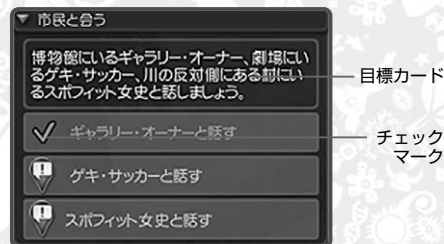
## ◎ アドベンチャーの進め方

惑星に転送された艦長を操作して、アドベンチャーを進めましょう。基本的には目標カードを確認して、目標をクリアしていくとアドベンチャー（ストーリー）が進みます。進み方が分からなくなったときは、目標カードのテキストやキャストとの会話などから手がかりを見つけてください。



### STEP1 目標カードを確認して目標をクリアする

目標カードには艦長が達成すべき目標が表示されています。目標を達成するとチェックマークが付きます。1つの章の中に設定された目標をすべて達成すると、次の章の目標カードに切り替わります。



### STEP2 章の目標をすべてクリアする

目標を達成し、すべての章を終了するとアドベンチャークリアとなります。クリア後はミッション結果の画面が表示され「リトライ」を選択すると、もう1度最初からプレイでき、「終了」を選択するとメインメニューに戻ります。





## ミニマップ

ミニマップにはプレイヤーを中心とした、周囲の様子が表示されています。基本的なミニマップの見方はSPORE本編と同様です。「ギャラクティック アドベンチャー」では目標となるクリーチャーや建物などに、目標マーカーが表示されます。目標カード(P.7参照)と合わせて確認しましょう。



### ミニアイコンの見方

- |                |               |
|----------------|---------------|
| 目標「近づく」の対象     | 目標「守る」の対象     |
| 目標「倒す／破壊する」の対象 | 目標「渡す」の対象     |
| 目標「仲良くなる」の対象   | 目標「持つ」の対象     |
| 目標「同盟する」の対象    | アドベンチャー開始位置   |
| 目標「話す／調べる」の対象  | 非表示の対象        |
| 目標「集める」の対象     | 艦長の位置と向いている方向 |
| 目標「連れて行く」の対象   | クリーチャー        |
| 目標「妨ぐ」の対象      | ビークル          |

## 体力ゲージとエネルギーゲージ

体力ゲージがクリーチャーなどからの攻撃を受けて0になってしまうとアドベンチャー終了となるので注意してください。エネルギーゲージはエネルギーを必要とする武器やアビリティを使用すると消費され、何もしていないと回復していきます。



①体力ゲージ ②エネルギーゲージ

## アドベンチャー終了後のスコア

アドベンチャーに勝利または敗北すると、結果画面が表示されます。達成率やタイムなどを確認してください。また勝利したときには、アドベンチャーに設定されているポイントを獲得できます。ポイントがたまると、報酬として艦長のアクセサリ(P.24参照)がもらえます。なお「ランキング」「メダル」「難易度」は、スポアベディアにログインすると確認できるようになります。



## アドベンチャークリエイター



### ◎ オリジナルアドベンチャーの作成

クリーチャーなどの配置や惑星のカスタマイズ、ストーリーの作成など、何もない惑星にプレイヤーの思い描いた自由な物語を創造できます。メインメニューの「ギャラクティック アドベンチャー」、またはメインメニューの「作成する」をクリックしてから「アドベンチャークリエイター」をクリックすると作成を開始します。



#### ▶ 惑星を選択する

アドベンチャークリエイターでは最初にベースとなる惑星を選択します。表示されたスポアベディア画面からベースにしたい惑星にカーソルを合わせてダブルクリックするか、惑星を選択後に画面右下のチェックアイコンをクリックしてください。

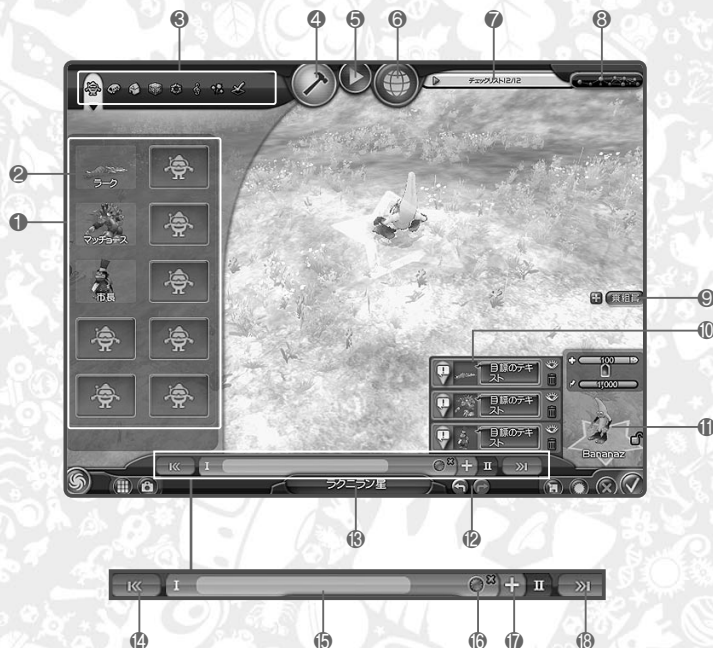
#### ▶ アドベンチャー作成中の操作方法

アドベンチャークリエイターではおもにマウスを使用して操作を行いますが、一部の操作はホットキーを使って操作することもできます。なお、惑星を動かすときは動かしたい方向と逆方向にカーソルを動かすことも可能です（例えば惑星を左に回したいときは、カーソルを右端に動かします）。

操作	アクション
W / ↑	惑星を前に回す
S / ↓	惑星を後ろに回す
A / ←	惑星を右に回す
D / →	惑星を左に回す
+/= または マウスホイール	惑星にズームイン／ズームアウト
クリックしてドラッグ	掴む／置く
クリック	選択
パーツパレット内のキャストを 右クリック	キャストを画面の中央に表示（同じキャストが複数配置されている場合は右クリックのたびに切り替わる）

### ◎ アドベンチャークリエイター画面の見方

ベースとなる惑星を選択すると、アドベンチャークリエイター画面が表示されます。画面中央に表示されている惑星がベースとして選択した惑星です。



- ① 選択中のパーツパレット一覧
- ② キャストアイコン
- ③ フィルター
- ④ 作成モード (P.12 参照)
- ⑤ テストモード (P.21 参照)
- ⑥ テラフォームモード (P.19 参照)
- ⑦ チェックリスト
- ⑧ 複雑度ゲージ（ゲージが満タンになるとパーツの追加はできません）
- ⑨ 乗組員（プレイヤーの仲間）
- ⑩ 目標カード一覧
- ⑪ 艦長パネル
- ⑫ 取り消し／やり直し
- ⑬ アドベンチャー名（詳細の表示）
- ⑭ 紹介 (P.18 参照)
- ⑮ 章の名称（章の解説とBGMの設定）
- ⑯ 章の制限時間
- ⑰ 章の追加
- ⑱ 勝利／敗北 (P.18 参照)

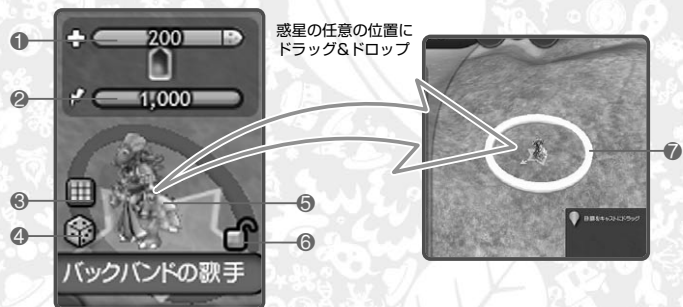
## ◎ 作成モード

オリジナルアドベンチャーを構成する、艦長とキャストの配置やストーリーの作成を行います。作成モードのさまざまな機能を使いこなして、他のプレイヤーが思いもつかない、あなただけのアドベンチャーを完成させましょう。

※「チェックリスト (P.11 参照)」で作成の流れを確認できるので参考にしてください。

### ▶ 惑星に艦長を配置する

主人公となる艦長を惑星に配置しましょう。艦長の配置は画面右下の艦長パネルで行います。まずは①をクリックしてスポアベディアから選択するか、④をクリックして艦長を設定してください。設定後に艦長をドラッグし、惑星の任意の位置でドラッグを解除すれば艦長を配置できます。配置した艦長を選択して [Shift] キーを押しながらマウスホイールをスクロールすると、拡大または縮小が可能です。艦長を配置しないとセーブ (P.18 参照) はできません。



- ① 艦長の体力 (体力の下バーをスライドすると体力値を任意に変更可能)
- ② エネルギー (P.8 参照)
- ③ スポアベディア
- ④ ランダム化
- ⑤ 艦長の見た目と名前
- ⑥ 艦長のロック/アンロック。ロックするとプレイ時に艦長が固定されます
- ⑦ 向き調整リング (ドラッグしてマウスを動かすと、艦長の向きを調整可能)

### ✧ 艦長の仲間となる乗組員を設定する

艦長には仲間となる乗組員 (クリーチャー) を3匹設定できます。画面右側の「乗組員」の横にある「+」アイコンをクリックして乗組員枠を追加してください。乗組員枠をクリックするとスポアベディアが表示され、クリーチャーを選択すると乗組員が決定します。なお、目標カード (P.17 参照) で「同盟する」を設定する場合は、クリーチャーを設定しない乗組員枠を用意しておく必要があります。



### ▶ パーツパレットにキャストを登録する

キャスト (クリーチャーやオブジェクト、音声など) を惑星に配置するには、パーツパレットにキャストを登録する必要があります。フィルター項目でどのキャストを登録するか選択すると、パーツパレットに各キャストのキャストアイコンが表示されます。キャストアイコンをクリックするとスポアベディア画面が開くので、登録したいキャストを決定してください。決定後はキャストアイコンが下記のようにになります。

フィルター項目	
クリーチャー	クリーチャーを登録できます
ビークル	乗り物を登録できます
建物	建物を登録できます
固定オブジェクト	オブジェクトを登録できます
ゲームプレイオブジェクト	パワーアップやカギなどを登録できます
音声	音声を登録できます
効果	爆発や雨などの効果を登録できます
使用中のキャスト	惑星に配置したキャストが登録されています



### ▶ キャストを惑星に配置する

キャストアイコンをドラッグ&ドロップして惑星に配置してください。配置したキャストの場所を変える場合は、惑星上のキャストをドラッグ&ドロップして移動させます。また、クリーチャーと陸上ビークルは海の上に配置できません。

#### クリーチャー

向きの調整	リングを掴んでマウスを動かす
キャストのコピー	[Alt] キーを押しながらキャストをドラッグ&ドロップ
拡大/縮小	[Shift] キーを押しながらマウスホイールをスクロール
徘徊範囲の拡大/縮小	範囲ハンドルを掴んでマウスを動かす

#### ビークルの配置調整



範囲ハンドル



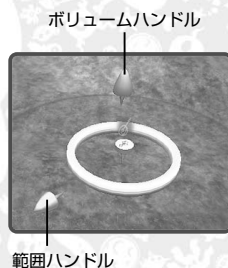
## 建物 固定オブジェクト ゲームプレイオブジェクトの配置調整

向きの調整	リングを掴んでマウスを動かす
キャストのコピー	[Alt] キーを押しながらキャストをドラッグ&ドロップ
拡大／縮小	[Shift] キーを押しながらマウスホイールをスクロール
高さを固定して移動	[Shift] キーを押しながらキャストを掴んでマウスを動かす
高さの変更	[Ctrl] キーを押しながらキャストを掴んでマウスを前後に動かす
傾きの調整	傾きハンドルを掴んでマウスを動かす



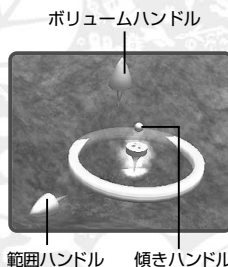
### 音声の配置調整

ピッチの調整	リングを掴んでマウスを動かす
キャストのコピー	[Alt] キーを押しながらキャストをドラッグ&ドロップ
音声範囲の拡大／縮小	[Shift] キーを押しながらマウスホイールをスクロール／範囲ハンドルを掴んでマウスを動かす
高さを固定して移動	[Shift] キーを押しながらキャストを掴んでマウスを動かす
高さの変更	[Ctrl] キーを押しながらキャストを掴んでマウスを前後に動かす
ボリュームの調整	ボリュームハンドルを掴んでマウスを前後に動かす



### 効果の配置調整

向きの調整	リングを掴んでマウスを動かす
キャストのコピー	[Alt] キーを押しながらキャストをドラッグ&ドロップ
拡大／縮小	[Shift] キーを押しながらマウスホイールをスクロール／範囲ハンドルを掴んでマウスを動かす
高さを固定して移動	[Shift] キーを押しながらキャストを掴んでマウスを動かす
高さの変更	[Ctrl] キーを押しながらキャストを掴んでマウスを前後に動かす
ボリュームの調整	ボリュームハンドルを掴んでマウスを前後に動かす
傾きの調整	傾きハンドルを掴んでマウスを動かす



### ※配置したキャストを取り消す

惑星上に配置したキャストを選択し、[Delete] キーを押すと配置したキャストを取り消すことができます。

## キャストの行動パターンを設定する

行動アイコン (P.13 参照) をクリックしてキャストの行動パターンを設定しましょう。さまざまな行動パターンを設定することで、キャストたちの動きが感情豊かなものへと変化します。キャストによっては設定できない項目もあります。



- 1 章の適用状況 (クリックすることによっての章に変更を適用するかどうか設定可能)
- 2 前の章/次の章
- 3 キャスト名
- 4 行動パターン設定画面を閉じる
- 5 個性の設定。アイコン左から、平和的、中立、知性なし、縄張り意識あり、攻撃的、高度に設定できます (下記参照)
- 6 認識度の設定。数値が大きいくほど察知範囲が広がります
- 7 スピードの設定。数値が大きいくほど移動速度が速くなります
- 8 ダメージボーナスの設定。数値が大きいくほど与えるダメージが大きくなります
- 9 アドベンチャー開始時の体力
- 10 キャストのセリフ/字幕 (下記参照)
- 11 キャストメンバーの表示/非表示
- 12 配置数
- 13 チーム行動とパターン (P.16 参照)
- 14 復活のタイミング (P.16 参照)

### ※キャストの個性を設定する

キャストが他のキャストや艦長に会ったときにどんな態度で接してくるかを設定します。各アイコンをクリックすることで「平和的」「中立」「知性なし」「縄張り意識あり」「攻撃的」に設定できます。またクリーチャー時に [Ctrl] キーを押しながらいずれかの個性アイコンをクリックすると、キャストそれぞれに対して細かく個性を設定できます。



### ※キャストのセリフ/字幕を設定する

「セリフ/字幕」をクリックすると、テキストの入力画面が表示されるので入力してください。入力画面では話すときの「感情」と「ふきだしの形状」も選択できます。また画面上部のアイコンをクリックして、会話の種類を「雑談」または「調査/話す」に切り替えてください。



## ※ キャストのチーム行動とパターンを設定する

各アイコンをクリックすると、選択中のキャストのチーム分けやオブジェクトを拾ったときの行動、移動パターンなどを設定できます。

### チーム設定項目

チームなし	チームを組まず単体で行動をします
仲間チーム	艦長の仲間として行動します
敵対チーム 1 / 2 / 3	チーム1 / チーム2 / チーム3に登録されている他のキャストと行動します

### 拾う設定項目

なし	オブジェクトを見つけても無視します
任意	拾うことができるオブジェクトをランダムに拾います
目標	ターゲットに指定したオブジェクトのみを拾います。ターゲットを決める場合は、拾うアイコンの下に表示された目標マークを、ターゲットにしたい対象にドラッグ&ドロップしてください

### 渡す設定項目

なし	オブジェクトを誰にも渡しません
任意	配置されている誰かにオブジェクトを渡します
目標	ターゲットに指定した相手にオブジェクトを渡します。ターゲットの設定方法は「拾う設定項目」の目標と同様です

### 移動設定項目

位置固定	移動を行わず、配置した場所から動きません
徘徊する	配置した場所の周囲を自由に徘徊します
巡回する	周囲を巡回するように動きます。巡回マークをドラッグすると巡回コースを変更できます。また[Ait]キーを押しながら巡回マークをドラッグすると、巡回マークを増やすことができます
近づく	上記「巡回する」と同様に巡回マークを辿って移動しますが、最終巡回マークまで移動するとその場所に止まります
追尾する	ターゲットに指定したキャストを追って移動をします。ターゲットの設定方法は「拾う設定項目」の目標と同様です

## ※ 復活時間を設定する

復活時間を設定することで、キャストを1度倒したり破壊したりしても復活するようになります。復活のタイミング(P.15参照)アイコンをクリックしてから、復活する時間を設定してください。死亡／破壊後に設定した時間が経過すると、初期に配置した場所で復活します。

## ※ ストーリーを作成する

アドベンチャーの中心となるストーリーを作成しましょう。開始時や終了時のコメント、各章の目標まで、オリジナルのストーリーを作ることができます。

## ※ 目標を作成する

目標カード一覧内にある目標マークを、キャストにドラッグ&ドロップすることで目標を設定できます。ドラッグ&ドロップすると右の画面が表示されるので、アイコンをクリックして設定してください。キャストによっては設定できない項目もあります。



### 目標カード設定項目

近づく	設定したキャストの場所に行くことと目標達成です。キャストが複数の場合は、目標カード一覧内でいくつのキャストに近づけば目標達成になるか設定できます
倒す／破壊する	設定したキャストを倒す／壊すことと目標達成です。キャストが複数の場合は、目標カード一覧内でいくつのキャストを倒す／壊すと目標達成になるか設定できます
仲良くなる	設定したクリーチャーと仲良くなると目標達成です。キャストが複数の場合は、目標カード一覧内で何匹のクリーチャーと仲良くなれば目標達成になるか設定できます
同盟する	設定したクリーチャーを仲間（乗組員）にすると目標達成です。キャストが複数の場合は、目標カード一覧内で何匹のクリーチャーを仲間にすれば目標達成になるか設定できます。なお、この目標を設定するには、乗組員（P.12参照）に空きが必要です
話す／調べる	指定したキャストと話すか調べると目標達成です。この目標を設定したときは、目標カード一覧内に表示された「目標のテキスト」をクリックしてテキストを入力してください
集める	設定したキャストに近づいて集めると目標達成です。キャストが複数の場合は、目標カード一覧内でいくつのキャストを集めると目標達成になるか設定できます
連れて行く	指定したキャストをもう1つの指定したキャストの場所まで連れて行くことと目標達成です。この目標を設定したときは、目標カード一覧内に表示されたもう1つの目標マークを設定する必要があります
妨ぐ	設定した2つのキャストが会わないようにすると目標達成です。この目標を設定したときは、目標カード一覧内に表示されたもう1つの目標マークを設定する必要があります
守る	設定したキャストが倒されない／壊されないようにすると目標達成です。キャストが複数の場合は、目標カード一覧内でいくつのキャストが倒されない／壊されないことと目標達成になるか設定できます
渡す	設定したオブジェクトを拾い、もう1つの指定したクリーチャーに渡すことと目標達成です。この目標を設定したときは、目標カード一覧内に表示されたもう1つの目標マークを設定する必要があります
持つ	設定したゲームプレイオブジェクトを拾うと目標達成です

## ※ アドベンチャー開始時／終了時に表示されるテキストを作成する

プロローグにあたるテキストと、アドベンチャー勝利時／敗北時に表示されるテキストを入力しましょう。画面下部の紹介アイコンをクリックするとプロローグ、勝利／敗北アイコンをクリックすると勝利時／敗北時のテキスト入力画面が表示されます。入力後は「OK」をクリックしてください。



## ※ 章の設定を行う

章の名前入力や章の追加など章の各種設定を行います。章の名前は画面下部の「章の名称」をクリックして入力してください。クリックしたときに、章の解説とBGMを設定できるウィンドウが表示されます。章の解説はキーボードで入力、BGMはスポアベディアから選択するかランダム化アイコンをクリックすると設定できます。また「章の追加」をクリックすると新たな章が追加（8章まで）され、「章の制限時間」をクリックすると各章の制限時間を決めることができます。



## ※ アドベンチャーをセーブする

作成したアドベンチャーをセーブするには、艦長の配置（P.12 参照）とアドベンチャー名の入力が必要です。アドベンチャー名は、画面下部のアドベンチャー名アイコンをクリックして入力してください。このとき下の画面が表示されるので、アドベンチャーの紹介文やジャンル、詳細画像などアドベンチャーの詳細を設定してください。設定したアドベンチャーの詳細はスポアベディア画面で表示されます。



- ① アドベンチャー名の入力
- ② アドベンチャー名のランダム化
- ③ 自己紹介
- ④ タグ
- ⑤ ジャンル選択
- ⑥ 詳細画像の選択（アドベンチャーのイメージサムネイルです。開始時は惑星画像しかありませんが、画像を撮影することで使用できる画像が増えていきます。撮影方法はSPORE本編のプレイマニュアルを参照してください）
- ⑦ 詳細画像の削除

## ◎ テラフォームモード

テラフォームモードでは、天気や大気の状態を設定したり、新たな山や大陸を横断するような大きな川を形成したりと、惑星を自由にカスタマイズできます。

### ▶ 惑星の地形や天候などをカスタマイズする

テラフォームモードでカスタマイズを行うときは、画面右上に表示されるパレットをクリックしてください。パレットは下記の5種類があります。

パレット項目	
惑星のテーマ	用意されている惑星のテーマから好きなものに変更できます
惑星の色	惑星の地面や海の色などを変更できます
植物	惑星に自生する植物を設定できます
天候	大気密度や惑星の気温を設定できます
テラフォーム	山や川などの地形を追加できます

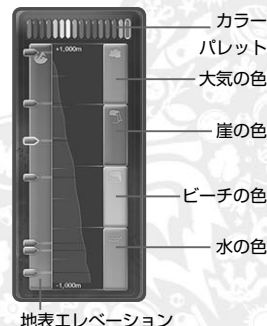
### ※ 惑星のテーマを変更する

用意されたテーマの中から好きなタイプの惑星を選択して変更できます。変更したいテーマをクリックすると変更完了です。パーツアイコン下部の「>」をクリックすると次のページに進み、「<」をクリックすると前のページへ戻ります。テーマを変更すると印象が大きく変わるので、配置したキャストを見直した方がよいかもしれません。



### ※ 惑星の色を変更する

左側の「地表エレベーション」は惑星の標高、右側はそれぞれ「大気」「崖」「ビーチ」「水」の色を表しています。「地表エレベーション」ではエレベーションマーカーを使って色を設定していきます。色を変更したい標高にエレベーションマーカーをドラッグし、カラーパレットで色を設定してください。エレベーションマーカーは地表エレベーションをクリックで追加、枠外にドラッグで削除が可能です。また「大気」「崖」「ビーチ」「水」の色は、クリックしてからカラーパレットで設定してください。なおカラーパレットはクリックしたまま押し続けると、色の選択肢が増えます。



## ✧ 惑星に自生する植物を設定する

植物(小/中/大)のパネルをクリックするとスポアペディア画面が表示されるので、自生させたい植物を選択してください。選択後はパネルの下にあるスライドバーを動かすことで植物の密度を調節できます。また地被植物のアイコンをクリックすると背丈の低い植物や小さい岩などを追加できます。地被植物を追加したときに「花」をクリックしてチェックを付けると花が咲きます。なお、植物は環境によって育たないことがあります。



## ✧ 惑星の時刻や天候を設定する

アドベンチャー開始時の時間帯や惑星の気温、海水の量などを設定できます。各項目にあるスライドバーをドラッグして左右に動かすことで設定を行ってください。またハザードをクリックしてチェックを付けると、厳しい環境になる場所にハザードアイコンが付きます。例えば、大気密度をハザードアイコンより濃くすると、雷が発生しやすくなります。設定中は画面内の惑星がすぐに変わるので、参考にしながら設定してください。



## ✧ テラフォームで地形を変更する

地形を自由に变形させることができます。以下の各項目をクリックするとパーツパレット画面が表示されます。パーツパレットの中から変形させたいアイコンを惑星にドラッグ&ドロップすれば変形完了です。変形後は「キャストを惑星に配置する(P.13参照)」と同様の操作方法で位置や向きを変えることもできます。



### パーツ項目

基本ツール	地形を変更する基本のツールです
丘	さまざまな形状の丘を作ることができます
山脈	ピラミッド型の山や入り組んだ山脈などを作ることができます
大陸と島	海や湖に島を作ることができます
海と湖	海や湖を作ることができます
河川	さまざまな形状の川を作ることができます
渓谷	さまざまな形状の渓谷を作ることができます
スペシャル	火山や溶岩坑を作ることができます
道路	砂利道や舗装道、ハイテク道などを作ることができます

## 🌀 テストモード

作成中のアドベンチャーをテストできます。テストモードでは「クイックプレイ(P.6参照)」と同様の操作で艦長を操作してプレイを行います。作成画面では惑星の上からしか確認することのできなかったキャストの配置位置などの確認や、行動パターンを設定したキャストたちがどんな動きをしているのかを確認してみましょう。



### 👉 テストモード画面の見方

テストモードでは目標カードにスキップ機能、写真や動画の撮影といった機能が備わっています。



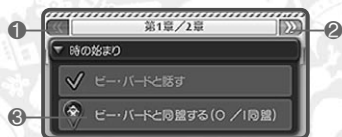
- ① フォト撮影
- ② ムービー録画
- ③ 目標カード (P.22 参照)

- ④ 作成モード (P.12 参照)
- ⑤ テラフォームモード (P.19 参照)



## 目標カードの使い方

目標を実際に達成しなくてもクリアできます。①のアイコンをクリックすると前の章に戻る、②のアイコンは次の章に進むことができ、③の目標アイコンをクリックすると設定された目標をクリアできます。



- ① 1つ前の章に戻る
- ② 1つ先の章に進む
- ③ 目標カードの内容。目標アイコンをクリックするとクリアできます

## スクリーンショットや動画を撮る

「ムービー録画」を選択するとプレイの動画を保存し、「フォト撮影」を選択すると画像を保存できます。撮影した動画と画像の保存場所や操作方法は、SPORE本編クリエイターの「フォト撮影」と「ムービーを作成する」と同様です。



## テストモードを終了する

テストモードを終了してアドベンチャー作成画面に戻るときは、作成モードかテラフォームモードのアイコンをクリックしてください。または、アドベンチャーをクリアし、「終了」をクリックしてアドベンチャー作成画面に戻することもできます。



## アドベンチャーの編集



### アドベンチャーを編集する

自分で作成したアドベンチャーや、スポアベディアからダウンロードしたアドベンチャーを編集できます。アドベンチャーを編集するときは「アドベンチャーの編集」をクリックしてください。選択後はスポアベディア画面が表示されるので編集したいアドベンチャーを選んでダブルクリックすると編集を始めることができます。



### アドベンチャーの編集でできること

アドベンチャーの編集では「アドベンチャークリエイター(P.10～22参照)」と同様の操作を行って編集できます。



### アドベンチャー作成のテクニックを得よう

ダウンロードしたアドベンチャーをプレイした後は、そのアドベンチャーを編集してみましょう。他のプレイヤーが使っている“作成のテクニック”が垣間見えるかもしれませんが、まずはテクニックをマネることからはじめ、改良を加えて自分のアドベンチャーに取り入れられれば、より良いアドベンチャーを作成できるはずです。



## 艦長のアクセサリの装備



### ⑦ 艦長のアクセサリで能力を強化

「クリーチャークリエイター」には「艦長服装クリエイター」が追加されています。艦長服装クリエイターでは、エネルギーを使用する艦長のアクセサリが用意されていて、クリーチャーに新たな能力を加えられます。なお、艦長のアクセサリはポイントをためて入手する(P.25 参照)必要があります。「宇宙ステージ」または「クイックプレイ (P.5 参照)」のみで効果を発揮します。

※「艦長服装クリエイター」は「クイックプレイ」のプレイ後に使用できるようになります。



### ➤ 艦長のアクセサリの装備方法

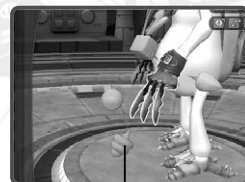
アクセサリの基本的な装備方法はSPORE本編の服装クリエイターと同様です。パーツのカテゴリから「艦長」タブをクリックすると、パーツパレットが表示されます。パーツパレットには今までに手に入れた艦長のアクセサリが並んでいるので、装備したいアクセサリを取り付けたい場所までドラッグしてください。他の服装と同様に、複雑度ゲージが最大の場合には新たにアクセサリを装備することはできません。



- |                  |               |            |
|------------------|---------------|------------|
| ① 「艦長」タブ         | ⑤ 複雑度ゲージ      | ⑩ シールド     |
| ② パーツパレット        | ⑥ 能力（艦長が持つ能力） | ⑪ エネルギーゲージ |
| ③ アクセサリ／武器／防具の名前 | ⑦ 攻撃          | ⑫ エネルギー再生  |
| ④ 装備時の性能         | ⑧ 社交          | ⑬ 体力再生     |
|                  | ⑨ スピード        | ⑭ 体力ゲージ    |

### ※ 艦長のアクセサリ（武器）のカスタマイズ

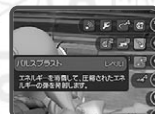
他のアクセサリと同様に白色のパーツハンドルをドラッグすると大きさや装備角度を調整できますが、艦長のアクセサリ（武器）には橙色のパーツハンドルがあるものもあります。この橙色のパーツハンドルをドラッグすると外見を変化させるだけでなく、対応するアビリティのレベルも変化します。ただし、アビリティのレベルをアップさせると、消費エネルギーも多くなるので注意してください。



パーツハンドル（橙色）

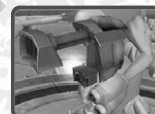
#### 初期状態

アビリティ..... レベル1  
消費エネルギー..... 小



#### カスタマイズ後

アビリティ..... レベル3  
消費エネルギー..... 大



### ※ 体力／エネルギーを補助する艦長のアクセサリ

艦長のアクセサリの中にはエネルギーの回復速度を早めてくれるものがあります。使用したエネルギーを回復させるには、何もしないで自動的に回復するのを待つしか方法がないので、装備しておくアドベンチャーを優先に進めることができるはずです。また体力／エネルギーの最大値を増やすアクセサリもあるので、装備してみてください。



### ポイントを獲得して艦長のアクセサリを揃えよう

スタート時の艦長はアクセサリを1つも持っていません。艦長のアクセサリを入手するには「宇宙ステージ」でアドベンチャーをプレイするか「クイックプレイ (P.5 参照)」でアドベンチャーをクリアしてポイントを獲得しましょう。ポイントが一定数たまると、任意のアクセサリを入手できます。ただし、高性能のアクセサリは低性能から順に入手する必要があります。

ログインしていない状態ではたまるポイントに限られます。ログインしてたくさんポイントをためてください。





## スポアベディア



### ◎ ギャラクティック アドベンチャーでのスポアベディア

「ギャラクティック アドベンチャー」では、さまざまな場面でスポアベディア画面が表示されます。操作方法や画面の見方は SPORE 本編とほとんど同様です。ここでは追加された機能を紹介します。

※下記の機能を使用するためにはログインする必要があります。



#### ▶ オリジナルアドベンチャーを公開する

プレイヤーが作成したアドベンチャーをスポアキャストに公開したい場合は、マイ・クリエーション画面で作成したアドベンチャーをクリックし、画面右下の「公開」を選択してください。なお、公開時にアドベンチャーのタグ (P.18参照) を入力しておくと、他のプレイヤーが検索しやすくなります。



#### ▶ アドベンチャーをダウンロードする

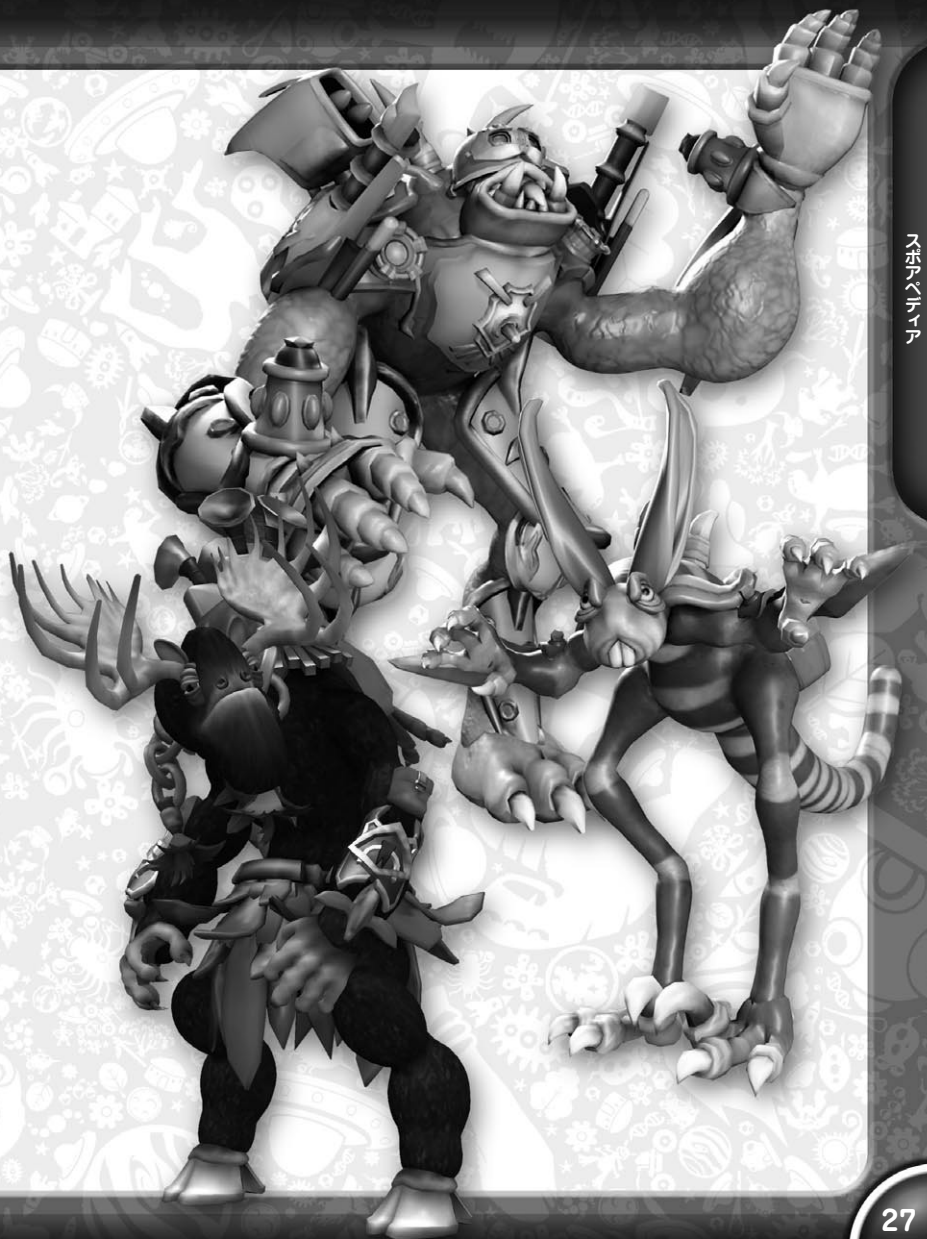
他のプレイヤーが公開したアドベンチャーをダウンロードできます。スポアベディアに公開されているアドベンチャーを検索してください。ダウンロード後は「クイックプレイ (P.5参照)」でプレイ、「アドベンチャーの編集 (P.23参照)」で編集が可能です。

#### ▶ 友達のアドベンチャーを入手する

「友達」を選択すると、クリーチャーやビークルと同様に、友達が作成したアドベンチャーをすぐにダウンロードできます。くわしくは「SPORE ガイド」内にある「スポアベディア」の「共有」を参照してください。

### ギャラクティック アドベンチャー以外でのスポアベディア

「ギャラクティック アドベンチャー」以外でのスポアベディア画面は SPORE 本編と同様となっています。





## エレクトロニック・アーツ株式会社

カスタマーサポートについては弊社ホームページをご覧ください。

エレクトロニック・アーツ

検索

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

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

Macintosh Conversion by TransGaming Inc.

This game uses Cider™ Technology from TransGaming Inc. Cider™ is Copyright © 2000-2009 TransGaming Inc.

Cider C/C++ runtime components (msvcrt.dll, msvcrt71.dll, msvcrt71.dll, msvcrt80.dll, and msvcrt80) include portions of Visual C++ 6.0 runtime components and portions of Dinkum Compleat C/C++ Libraries. Visual C++ 6.0 runtime components are Copyright © 1999 Microsoft Corp. Dinkumware components are Copyright © 1989-2006 by P.J. Plauger and Dinkumware Ltd.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

iniParser Portions Copyright © 2000 by Nicolas Devillard.

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

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

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

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

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

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

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

本ソフトは DynaFont を使用しています。DynaFont は、DynaComware Taiwan Inc. の登録商標です。