



DISCO DE EXPANSIÓN

# SPORE™

## Aventuras Galácticas



PC  
DVD  
ROM

Mac

12+  
TM

EA™

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

Se necesita **Spore™** para jugar.

# ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

**Lea esta advertencia antes de utilizar este videojuego o permitir que sus hijos lo utilicen.**

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida del conocimiento) al exponerse a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Recomendamos que los padres supervisen a sus hijos mientras utilizan los videojuegos. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, mientras utiliza un juego de videojuego, deje INMEDIATAMENTE de utilizar el sistema y consulte a su médico.

## PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- ☞ No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como lo permita la longitud del cable
- ☞ Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- ☞ Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido suficiente.
- ☞ Asegúrese de que la habitación donde está jugando esté bien iluminada.
- ☞ Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos por cada hora que juegue a un videojuego.

# ÍNDICE

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA .....	1	EDITAR AVENTURA .....	22
Precauciones que deben tomarse durante la utilización .....	1	COMUNIDAD DE SPORE .....	22
CÓMO INSTALAR EL JUEGO .....	3	Compartir .....	22
INICIO DEL JUEGO .....	3	Descargas .....	22
EL UNIVERSO ES TU PATIO DE RECREO .....	4	Puntos Spore .....	22
LA AVENTURA TE ESPERA .....	4	Dificultad .....	23
Aventuras espaciales .....	4	Puntuación .....	23
Partida rápida .....	5	Tabla de clasificación .....	23
Crea o elige a tu capitán .....	5	Medallas .....	23
Proveedor del capitán .....	6	Logros .....	23
Equipo .....	8	CONSEJOS SOBRE EL RENDIMIENTO .....	24
Tu misión, si eliges aceptarla .....	8	Actualización del software de Macintosh .....	24
Controles del capitán .....	9	Problemas al ejecutar el juego en PC .....	24
Minimapa planetario .....	10	Consejos generales para la resolución de problemas .....	24
¿Amigo o enemigo? .....	10	Problemas de rendimiento de Internet .....	24
Mantenimiento del capitán .....	11	ATENCIÓN AL CLIENTE .....	25
CREAR AVENTURA .....	12	GARANTÍA .....	27
Controles de creación .....	12	Garantía limitada .....	27
Elegir un planeta .....	12	Devolución tras el periodo de garantía .....	27
Modo terraformar .....	12		
Trama .....	14		
Colocar creaciones .....	15		
Conducta de los personajes .....	16		
Opciones del grupo .....	19		
Objetivos .....	20		
Completar objetivos .....	21		



WWW.SPORE.COM

# CÓMO INSTALAR EL JUEGO

**NOTA:** para consultar los requisitos del sistema, visita [electronicarts.co.uk](http://electronicarts.co.uk).

## **Para instalar en un PC (usuarios de disco):**

Coloca el disco en la unidad y sigue las indicaciones que aparecen en pantalla.

## **Para instalar en un PC (usuarios de EA Store):**

**NOTA:** si quieres obtener más información sobre las compras por descarga directa de EA, visita [www.eastore.ea.com](http://www.eastore.ea.com) y haz clic en MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS (MÁS SOBRE LAS DESCARGAS DIRECTAS).

Una vez descargado el juego con el Gestor de descargas de EA, haz clic en el icono de instalación que verás y sigue las indicaciones de pantalla.

Inicia el juego (cuando lo hayas instalado) directamente con el EA Download Manager.

**NOTA:** si ya has comprado un juego y te gustaría instalarlo en otro ordenador, descarga e instala en primer lugar el Gestor de descargas de EA en el otro ordenador, a continuación ejecuta dicha aplicación e inicia sesión con tu cuenta de EA. Selecciona tu juego entre los que aparecen en la lista y haz clic en el botón Iniciar para descargarlo.

## **Para instalar en un Macintosh:**

1. Inserta el disco de juego en tu unidad de DVD-ROM. En el escritorio aparecerá un icono de DVD que representa el disco del juego. Haz doble clic en el icono para abrir la aplicación que permite iniciar el juego.
2. Selecciona el icono del instalador del juego en la parte inferior de la aplicación de inicio para que se muestre el menú de instalación.
3. Sigue las instrucciones en pantalla para completar la instalación.

## **Para instalar en un PC o en un Macintosh (usuarios de terceras partes):**

Contacta con el distribuidor digital desde el que adquiriste este juego para obtener instrucciones de descarga o instalación de otra copia.

# INICIO DEL JUEGO

## **Para iniciar el juego:**

### **Para PC:**

En Windows Vista™ los juegos se encuentran en el menú **Inicio > Juegos** y en anteriores versiones de Windows™ en el menú **Inicio > Programas** (o **Todos los programas**).

**NOTA:** en Windows Vista Classic, los juegos se encuentran en el menú **Inicio > Programas > Juegos > Menú explorador de juegos**.

### **Para Macintosh:**

Abre una ventana del Finder, selecciona “Aplicaciones” y haz doble clic en el icono del juego.



# EL UNIVERSO ES TU PATIO DE RECREO

Embárcate en emocionantes misiones por los confines más lejanos del universo *Spore* o crea tus propias aventuras, desde una sencilla obra de un solo acto hasta una odisea espacial con ocho entregas repletas de tu propia mitología intergaláctica.

## LA AVENTURA TE ESPERA

*Spore™ Aventuras Galácticas* se instala con una serie de aventuras originales realizadas por Maxis. Las aventuras de arquetipos deben desbloquearse en el estadio del espacio de *Spore*. También puedes descargar aventuras adicionales que compartan los amigos que tienes en tu lista de colegas. Accede a todas las aventuras disponibles de forma continuada a través del estadio del espacio de *Spore* o al instante mediante la opción Partida rápida del menú de *Spore Aventuras Galácticas*.

Completar aventuras te hace ganar puntos *Spore* que hacen ascender automáticamente a tu capitán y te permiten desbloquear accesorios y armas especiales con las que poder equiparte en el proveedor del capitán.

Además, cada aventura tiene su propia clasificación de jugadores, en función del porcentaje completado y del tiempo empleado. ¡Los tres mejores jugadores ganarán una medalla!

## AVENTURAS ESPACIALES

Si eliges aceptar las misiones en el estadio del espacio de *Spore*, los imperios establecidos te asignarán aventuras. Para empezar una aventura, basta con que vayas volando al planeta indicado por el imperio que te dio la misión. Cuando estés listo, haz clic en ACEPTAR y descenderás a la superficie del planeta. Cuando hayas completado la aventura, deberás volver al planeta del imperio para cobrar tu recompensa. Si ganas bastantes puntos *Spore* durante la aventura, también podrás elegir una nueva arma o accesorio.



Selecciona **PARTIDA RÁPIDA** en el menú principal de *Spore Aventuras Galácticas* para acceder a la edición *Spore Aventuras Galácticas* de la Sporepedia y examinar todas las aventuras disponibles.



Además de las aventuras, la barra de navegación de la izquierda te permite examinar todas tus creaciones favoritas de *Spore*, como criaturas, vehículos y edificios. También puedes acceder a tu página de MySpore y publicar tus propias aventuras mediante el Sporecast. Comparte con tus amigos las aventuras que hayas creado y ellos también podrán competir por el puesto más alto.

**Elige una aventura** para pasar directamente a ella

Toda aventura necesita un héroe. Elige a un miembro de cualquier especie de la Sporepedia para reclutar a tu capitán.



Al completar aventuras y ganar puntos *Spore*, tu capitán irá ascendiendo. Con cada nuevo rango, eliges un accesorio o arma que desbloquear. Estos objetos especiales mejoran las habilidades sociales y de combate, además de subir las capacidades de salud y energía.

## PROVEEDOR DEL CAPITÁN

En los confines más recónditos del espacio, tu capitán debería estar equipado para todo. Cuando se encuentre en el espacio, equipa a tu capitán en cualquier momento con las armas y accesorios desbloqueados haciendo clic en el historial del capitán o cuando estés a punto de descender a un planeta para una de tus aventuras. También puedes entrar en el proveedor del capitán seleccionando la ficha del capitán en la Sporepedia.



Cuando desbloquee el último accesorio de una fila, a tu capitán se le concederá un título honorífico en función de cuántas partes de esa fila lleve equipadas.

## ARMAS

Ajusta el nivel de potencia en el proveedor del capitán. Por lo general, cuanto más energía utilices, más potentes serán tus armas... Y, cuanto más potentes sean tus armas, más energía consumirán con cada uso.

Ataques armados	Daño	Capacidad de recarga	Energía
Corte energético 1	30	1.44	55
Corte energético 2	50	1.5	70
Corte energético 3	90	1.75	90
Emisión de pulso 1	20	1.55	80
Emisión de pulso 2	35	1.9	100
Emisión de pulso 3	55	2.5	125
Relámpago 1	35	1.5	80
Relámpago 2	70	1.75	110
Relámpago 3	115	2.1	135
Ataque de misil 1	35	3	150
Ataque de misil 2	60	3.5	180
Ataque de misil 3	90	4.5	220

En el estadio del espacio de *Spore*, al capitán también se le concederá una superarma para la nave espacial. Por ejemplo, desbloquear todos los accesorios de guerrero te dará la patente de corso.

## REGULADORES DE ENERGÍA



Puedes dar forma a las armas a tu antojo, como ocurre con los demás accesorios. Los reguladores de energía especializados no solo harán que tus armas parezcan más formidables, sino que también aumentarán su potencia. Pero recuerda que, cuanto más potente sea un arma, más energía consumirá.

## BLINDAJE

Los accesorios de blindaje se engloban en tres categorías distintas: los que simplemente reducen el daño, los que lo reducen usando energía y los que lo reducen aumentándola.

## MOVIMIENTO

Los accesorios de movimiento amplifican las habilidades de esprintar, sigilo, salto y planeo cuando están activadas.

## SOCIAL

Los accesorios sociales amplifican las habilidades de canto, encanto, baile y pose cuando están activadas.

## SALUD

Ciertos accesorios de salud aumentan la cantidad total de la misma, mientras que otros ayudan a curar cualquier daño. Los accesorios de salud de nivel bajo funcionan lentamente y proporcionan una cantidad mínima de salud, mientras que los de nivel alto funcionan rápidamente y la proporcionan en grandes cantidades.

## BATERÍAS Y GENERADORES

Aunque no tengas baterías ni generadores, puedes seguir usando los accesorios que consumen energía. No obstante, tu capacidad máxima de energía será baja y recargarás a un ritmo muy lento. Si no mejoras tus componentes de energía, solo podrás activar los accesorios de niveles bajos.



## MEDIDOR DE COMPLEJIDAD



Complejidad baja.



Cuando la complejidad esté al máximo, el medidor destellará y no le podrás poner más accesorios al capitán.

El medidor de complejidad, que se muestra en la esquina superior derecha de la pantalla, indica la complejidad total de la apariencia de tu capitán. Cuantos más objetos añadas a tu apariencia, más compleja será. No puedes exceder el límite de complejidad.

## EN TIERRA

Cuando completes tu apariencia, haz descender a tu viajero capitán espacial a la superficie de planetas exóticos y gánate el reconocimiento universal defendiendo a los débiles y luchando contra malévolos enemigos. Explora solo o recluta a una variopinta tripulación para que te ayude.

## GRUPO

Dependiendo del tipo de aventura y del número de espacios que haya disponibles para la tripulación, tu capitán podrá emprender las aventuras solo o hasta con tres tripulantes.



Recluta a la tripulación entre los aliados que hagas en el estadio del espacio de *Spore*. La selección de tripulantes puede guardarse de una aventura para otra. Pero, si pierdes a un aliado entre una aventura y la siguiente, habrás perdido para siempre a ese tripulante. No te olvides de llenar las vacantes antes de embarcarte en la siguiente aventura.

## TU MISIÓN, SI ELIGES ACEPTARLA

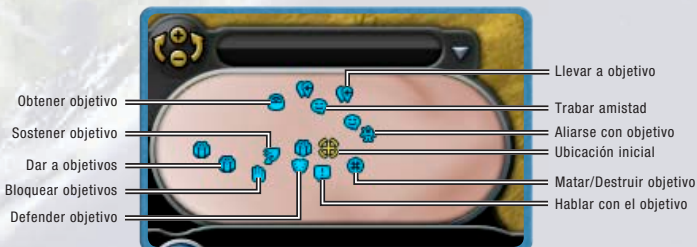
Tras descender, empieza la aventura buscando a las criaturas que necesiten ayuda. Estos personajes clave están indicados mediante un bocadillo de diálogo encima de su cabeza. Haz clic en un personaje para hablar con él y obtener un objetivo. Los objetivos aparecen representados como pequeños iconos en el minimapa. El estado de ciertos objetivos se muestra en la esquina superior izquierda de la pantalla de la ficha de misión.

# CONTROLES DEL CAPITÁN

Acción	Control
Avanzar	W/flecha arriba
Moverse hacia atrás	S/flecha abajo
Girar a la izquierda	A/flecha izquierda
Girar a la derecha	D/flecha derecha
Paso de lado hacia la izquierda	Q
Paso de lado hacia la derecha	E
Mochila de salto/planeo	<b>BARRA ESPACIADORA</b>
Alternar sigilo/invisibilidad	<b>Z</b>
Alternar esprintar	<b>MAYÚS</b>
Seleccionar/Fijar objetivo	Hacer clic
Fijar objetivo en la criatura más cercana	<b>TABULADOR</b>
Alternar actitud social/de combate	<b>F</b>
Usar habilidad 1	<b>1</b>
Usar habilidad 2	<b>2</b>
Usar habilidad 3	<b>3</b>
Usar habilidad 4	<b>4</b>
Dejar objeto	<b>K</b>
Acercar/alejar imagen	<b>+/-</b>
Girar la cámara a izquierda o derecha	<b>,/.</b>
Girar la cámara/ajustar la inclinación	Mantener pulsado el botón derecho y mover el ratón



## MINIMAPA PLANETARIO



Usa el minimapa para determinar dónde estás respecto a tus objetivos.



## ¿AMIGO O ENEMIGO?

En cada aventura, tu capitán se encontrará con toda suerte de personajes y criaturas. Algunos pueden estar dispuestos a ayudarte o puede que sean ellos los que necesiten ayuda, mientras que otros solo albergan malas intenciones. Reacciona en consecuencia.



### ACTITUD DE COMBATE

Ciertos objetivos y situaciones requieren que ataques a enemigos hostiles o te defiendas de ellos. Apunta a los enemigos haciendo clic en ellos con la actitud de combate activa. Ataca haciendo doble clic en el enemigo o usando los atajos de teclado del **1** al **4**, en función de la habilidad de combate que quieras usar.



### ACTITUD SOCIAL

Muchos objetivos requieren que interactúes con criaturas amistosas o que incluso las reclutes como tripulantes. Igual que en el estadio de criatura de *Spore*, hazte amigo de las demás criaturas y personajes mediante las interacciones sociales, como el canto, el baile y el encanto.

# MANTENIMIENTO DEL CAPITÁN

## ENERGÍA

 1:500

Las armas y accesorios del capitán necesitan energía para funcionar. Debes equilibrar la producción y el consumo de energía para que todo marche correctamente.

### USO DE LA ENERGÍA

La energía se gasta en el medidor cuando activas un accesorio que la necesite (lanzamisiles, propulsores de salto, etc.), pero se recarga automáticamente con el tiempo. Aunque la velocidad inicial de recarga es escasa, puedes aumentarla si añades accesorios de recarga.

### CAPACIDAD DE ENERGÍA

El capitán se embarca en cada aventura con el medidor de energía completamente cargado, pero desbloquear mejoras de almacenamiento de energía y equiparlo con ellas aumentará la capacidad máxima.

## SALUD

 104

Para completar cualquier aventura dada, el capitán ha de salir con vida. Los distintos tipos de blindaje reducen el daño en combate en diversa medida, mientras que ciertos accesorios aumentan la capacidad de salud del capitán o aseguran que ésta se le reponga gradualmente.





# CREAR AVENTURA

Desde sencillas misiones secundarias hasta la siguiente gran saga interestelar, *Spore Aventuras Galácticas* te otorga el poder de concebir y crear nuevas y originales aventuras en el espacio profundo. Ponte a prueba a ti y a otros jugadores de *Spore* del mundo y más allá. El único límite es tu imaginación.

## CONTROLES DE CREACIÓN

Acción	Control
<b>Seleccionar</b>	Hacer clic
<b>Coger/colocar</b>	Clic y arrastrar
<b>Avanzar</b>	Flecha arriba
<b>Moverse hacia atrás</b>	Flecha abajo
<b>Girar hacia la izquierda</b>	Flecha izquierda
<b>Girar hacia la derecha</b>	Flecha derecha
<b>Zoom +/-</b>	+/- o rueda del ratón
<b>Localizar elemento o recurso</b>	Clic derecho en el panel izquierdo para encontrar el que esté más cerca; otro clic para pasar al siguiente
<b>Redimensionar recurso</b>	Mayús y mover rueda del ratón
<b>Localizar al capitán</b>	Clic derecho en el panel del capitán
<b>Mover recurso verticalmente en el mundo</b>	CTRL + clic y arrastrar
<b>Duplicar recurso seleccionado</b>	ALT + clic y arrastrar
<b>Abrir/cerrar la paleta activa</b>	G
<b>Alternar cámara libre Sí/No</b>	CTRL + ALT + C

## ELEGIR UN PLANETA

Ya estés buscando un exuberante retiro tropical o un páramo desolado, es indudable que la localización marca el ambiente de tu aventura. Empieza por seleccionar un modelo de planeta inicial en blanco en la ventana del navegador.

## MODO TERRAFORMAR

El modo terreno proporciona temas y herramientas para personalizar el planeta de tu aventura. Elige los colores del terreno vivo y del muerto, del agua e incluso de la propia atmósfera. Excava valles en las montañas. Haz emerger islas de los océanos. Especifica los tipos de flora y afecta a la abundancia de la misma cambiando el clima. ¡Experimenta cuanto quieras!



### TEMAS PLANETARIOS

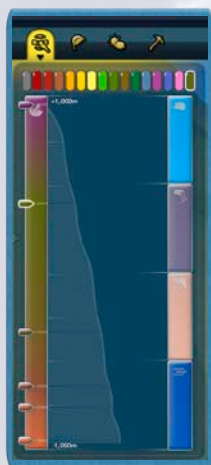
Pon a punto completamente el aspecto de tu planeta con un solo clic. Cada tema prediseñado comprende colores predefinidos para el terreno vivo y muerto, la distribución de la flora, el agua y la atmósfera.



## COLORES DEL TERRENO

Ya prefieras el cielo verde y la hierba azul, o viceversa, la paleta de colores del terreno te permite ajustar selectivamente el color del terreno, del agua y de la atmósfera.

Elige una elevación del terreno y aplícale un color. Desliza el marcador de elevación a un nivel diferente. Puedes quitar y poner colores de elevación para darle un aspecto estratificado y una estética planetaria. Elige una barra de categoría para ajustar los colores del agua, los acantilados, las playas y la atmósfera.



## FLORA

Selecciona hasta nueve tipos de plantas y mira cómo brotan automáticamente por todo tu mundo. La temperatura y la orografía marcan dónde crecen las plantas y la densidad con que lo hacen. La flora solo medra en los terrenos vivos y en climas hospitalarios. Elige el tipo de recubrimiento de hierba general o selecciona rocas para darle un aspecto yermo y escabroso. Ajusta el control deslizante de densidad para darle un aspecto exuberante o desértico o cualquier intermedio entre ellos.



## CLIMA

### DENSIDAD DE LA ATMÓSFERA

La atmósfera es una capa de gases, oxígeno incluido, que hace posible la vida en un planeta. La densidad determina la medida en que la atmósfera hace de escudo e influye en el clima. Una atmósfera fina dejará que los meteoritos la atraviesen intactos. Una atmósfera densa producirá nubarrones y rayos.

### TEMPERATURA GLOBAL

El calor y el frío extremos crean terrenos de un aspecto desolado natural. No obstante, el efecto es puramente estético. Puedes seguir poniendo criaturas y plantas incluso en las condiciones climáticas más extremas.

### NIVEL DEL AGUA GLOBAL

Este nivel determina el tamaño y alcance de las masas de tierra en relación con los cuerpos de agua. Sube el nivel de agua para reducir los continentes hasta que sean islas, o bájalo para convertir las islas en continentes.

## DÍA/NOCHE

El tiempo afecta a la atmósfera de tu aventura tanto como cualquier otro efecto ambiental. Para una misión diplomática, puede que quieras que el capitán se embarque a plena luz del día. Las de miedo o de sigilo son más propias de un entorno nocturno. Obviamente, puede que una aventura requiera que el capitán viaje por todo el planeta, acercándose o alejándose del sol del lugar.

## TERRENO



El medidor se pone amarillo cuando tiene lleno más de un 50%.

Esculpe tu mundo desde cero con intuitivos estampados del terreno. Selecciona un accidente geográfico, como una montaña o un valle, arrastra el estampado del terreno activo por la superficie del planeta y haz clic donde quieras colocarlo. Gira y ajusta los reguladores del terreno para alterar su orientación, altura y tamaño. Combina varios estampados para ver cómo un accidente afecta a otro. ¡Experimenta cuanto quieras! El único límite es la puntuación de complejidad.

Recuerda que los saltos de terreno pronunciado pueden ser infranqueables para las criaturas que vayan a pie.

## HERRAMIENTAS BÁSICAS

Sube, baja o nivela el terreno y convierte el mar en tierra o viceversa.

## CONTINENTES E ISLAS

Pon masas de tierra colocando terreno allá donde veas apropiado.

## MONTAÑAS Y COLINAS

Eleva las superficies poniendo mesetas, crestas y demás tipos de montañas.

## VALLES Y RÍOS

Separa y contrasta los grandes picos con profundas depresiones. Déjalas secas o permite que los ríos corran por ellas.

## OCÉANOS Y LAGOS

Haz dibujos en la superficie para crear grandes cuerpos de agua.

## PINCELES ESPECIALES

Llena el paisaje de peligros con volcanes y fosos de lava. Algunas herramientas aplican los cambios globalmente, como las de subir, nivelar o bajar todo el terreno.

## CAMINOS

Además de los edificios y los vehículos, los caminos son pruebas de civilización. Elige entre la tecnología de tierra, de adoquines o de pavimento.

## TRAMA

Ya tienes el lugar, pero, ¿qué hay de tu historia? Llegue hasta donde llegue tu aventura, el capitán se ha de mostrar al menos tan fuerte como los obstáculos y adversarios a los que se enfrenta. Recuerda: las misiones más memorables y divertidas son bastante difíciles, pero no frustrantemente imposibles.

## TÍTULO

Bautiza a tu aventura haciendo clic en **NOMBRE DE LA AVENTURA**. Es la primera cosa que verán los demás jugadores de *Spore* cuando examinen las aventuras que quieran descargar, ¡así que ponle un título con gancho!

## INTRODUCCIÓN

Haz clic en **INTRODUCCIÓN** para abrir el recuadro de texto y poner la premisa y el ambiente de tu aventura.

## ACTOS

Las historias se cuentan en distintos actos; cada uno empieza con la introducción a un objetivo al menos y termina cuando se completan todos los objetivos que lo componen. Selecciona el número romano I para indicar el primer acto. Haz clic en + para proseguir tu historia con más actos. Puedes poner hasta ocho actos por aventura, cada uno con tres objetivos.

## BANDA SONORA

La música crea la atmósfera, junto con la localización. Selecciónala entre las composiciones existentes.



## COLOCAR CREACIONES

Da vida a tu mundo con un amplio abanico de criaturas, vehículos y complementos. Haz clic en el icono del navegador de la Sporepedia para seleccionar creaciones específicas o haz clic en el icono del dado para determinarlos al azar. Haz clic en el elemento, mantenlo, arrástralo y suéltalo en el planeta.



### CRIATURAS

Puebla el planeta con un surtido de coloridos personajes y criaturas. Cuando tengas una criatura seleccionada, haz clic en el icono del yin y el yang para configurar la conducta: personalidad, percepción, velocidad, daño, salud, conversación, alineamiento con un equipo, etc. (Ver *Avanzado*, pág. 17)



### VEHÍCULOS

Muchas criaturas prefieren viajar en coche, barco o avión. Como todos los vehículos que aparecen están tripulados por defecto, su conducta se determina de la misma manera que la de las criaturas.





## EDIFICIOS

Tanto si se alzan juntos en una ciudad como si aparecen solos en un pequeño puesto de avanzada, los edificios son una señal de civilización.



## OBJETOS DEL JUEGO

Coloca objetos interactivos, como barriles explosivos y teletransportadores. Puedes decidir si estos objetos aparecerán de manera normal, invisible o disfrazada. Las últimas dos opciones son útiles para montar trampas o para dar a un objeto determinado una función distinta. Por ejemplo, puedes hacer que una puerta sea un teletransportador.



## OBJETOS FIJOS

Coloca diversos objetos más como puntos de referencia o escenario para el jugador.



## FUENTES DE SONIDO

El sonido, o la falta del mismo, contribuye tanto a una aventura como cualquier componente visual. Haz clic en los efectos de sonido y arrástralos hasta su fuente. Los reguladores especializados te permiten especificar la distancia a la cual puede oírse cada sonido.



## EFFECTOS VISUALES

Los efectos visuales contribuyen a dar chispa, sorpresa o, simplemente, el ambiente necesario allí donde haga falta.

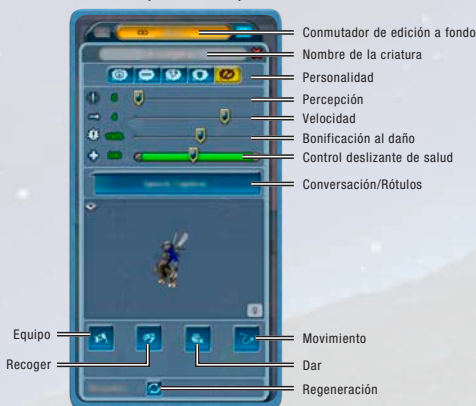


## REPARTO EN USO

Todo lo que hay en tu mundo de aventura en un lugar al alcance.

# CONDUCTA DE LOS PERSONAJES

Las conductas se asignan a las criaturas y vehículos para indicar cómo deben interactuar entre sí, así como con el capitán. Selecciona una criatura y haz clic en el símbolo del yin y el yang para editar las conductas. Configurar la conducta de un miembro del reparto la aplicará a cada copia de esa criatura o vehículo que se coloque en el mundo.



## CONMUTADOR DE EDICIÓN A FONDO

Una vez que hayas establecido más de un acto para tu aventura, aparecerá el conmutador de edición a fondo encima del nombre del personaje, en el editor de conductas. Por defecto, la conducta de las criaturas será igual durante todos los actos. No obstante, si quieres que la conducta de la criatura seleccionada cambie de un acto a otro, haz clic en el conmutador de edición a fondo para deshacer el vínculo. Entonces podrás configurar conductas que cambien de un acto a otro. Esto es particularmente útil si te haces amigo de una criatura durante el transcurso de la historia o si una criatura en principio amistosa se convierte en un enemigo.

## PERSONALIDAD

La personalidad determina cómo reaccionan las criaturas y los vehículos ante el capitán y demás personajes.

### PACÍFICA

Las criaturas pacíficas prefieren relacionarse a luchar.

### NEUTRAL

Las criaturas neutrales solo quieren ocuparse de sus propios asuntos, pero puedes relacionarte con ellas.

### DESCUIDADA

Esta conducta predeterminada para las criaturas hace que sigan ocupándose de sus propios asuntos incluso cuando las atacas o intentas relacionarte con ellas.

### TERRITORIAL

No puedes relacionarte con las criaturas territoriales, que se limitarán a gruñir cuando otros personajes se les acercan. Si no se hace caso de sus advertencias, atacarán.

### AGRESIVA

Aunque no son necesariamente malas, las criaturas agresivas preferirán luchar a relacionarse.

### AVANZADA



Haz **CTRL** clic en cualquier botón de la personalidad básica para acceder al panel de conductas avanzadas de esa criatura. Las conductas avanzadas te permiten priorizar comportamientos y configurar condiciones específicas en las cuales una criatura adopta una conducta en concreto. Por ejemplo, puedes configurar la preferencia principal de una criatura en PASEO y luego establecer que dicha criatura ataque solo cuando alguien la ataque.

Las conductas avanzadas se ordenan por prioridad de arriba a abajo. Puedes reordenar las preferencias arrastrando las conductas arriba o abajo de la lista.

Cuando hayas configurado las conductas avanzadas de una criatura, aparecerá un icono del yin y el yang en la barra de personalidad.



## PERCEPCIÓN

Determina lo lejos que las criaturas y vehículos pueden ver.

## VELOCIDAD

Determina lo rápido que puede desplazarse una criatura o un vehículo.

## BONIFICACIÓN AL DAÑO

Determina la potencia de los ataques de una criatura o de un vehículo.

## SALUD

Determina los puntos de vida de una criatura o de un vehículo.

## EQUIPO

En una aventura, muchos personajes pueden clasificarse como amigos, enemigos o ninguno de los dos.

## SIN EQUIPO

Estas criaturas y vehículos simplemente se ocupan de sus propios asuntos.

## EQUIPO ALIADO

Las criaturas y los vehículos aliados nunca atacan al capitán ni a ninguno de los buenos.

## EQUIPO ENEMIGO

Las criaturas y los vehículos enemigos son, básicamente, los malos de la historia. No solo atacan al capitán, también a cualquier otro miembro del equipo aliado o a otros equipos enemigos. Puedes tener hasta tres equipos enemigos.

## RECOGER

Determina qué clase de herramientas y objetos recoge una criatura.

## NADA

Esta conducta predeterminada hace que la criatura haga caso omiso de todas las herramientas y objetos.

## RECOGER TODO

Mientras esté de paseo, una criatura recogerá cualquier herramienta que vea a menos que ya esté llevando una.

## RECOGER OBJETIVO

La criatura solo recogerá la herramienta especificada.

## DAR

Determina qué clase de herramientas y objetos da una criatura y a quién se los da.

## NADA

Esta conducta predeterminada hace que la criatura no entregue ninguna herramienta u objeto.

## DAR A CUALQUIERA

Mientras esté de paseo, una criatura dará una herramienta a cualquier otra criatura, vehículo o incluso a un edificio.

## DAR A OBJETIVO

La criatura solo dará la herramienta a la criatura, el vehículo o el edificio especificado.

## MOVIMIENTO

Determina el modo en que las criaturas y vehículos se desplazan por el planeta.

### INMÓVIL

La criatura o el vehículo se quedan en su sitio incluso si son atacados.

### PASEO

La criatura o el vehículo se mueven al azar pero se quedan dentro una distancia específica respecto a su posición inicial.

### PATRULLA

La criatura o el vehículo viajan arriba y abajo entre dos puntos especificados. Combatirán o huirán si se les ataca y luego regresarán a la ruta de patrulla.

Usa los marcadores de patrulla para definir la ruta que la criatura intentará seguir. Pulsa **ALT** y arrastra el marcador para agregar puntos de ruta y definirla.

### IR A

Es como Patrulla, excepto que la criatura o vehículo se detendrán en el último marcador de la ruta.

### SEGUIR

La criatura o vehículo se moverá hacia la criatura, el vehículo, edificio u objeto que se le especifique. Cuando llegue al objetivo, la criatura o vehículo en cuestión se pondrá a pasear cerca de él.

## REGENERACIÓN

Determina la velocidad a la que las criaturas o vehículos de cualquier clase, aliados o enemigos, reaparecerán después de que mueran o sean destruidos. Si no quieres que las criaturas o vehículos se regeneren, basta con indicarlo.

## OPCIONES DEL GRUPO

Especifica el número de miembros que se le permite al capitán e incluso asigna personajes específicos a dicho grupo.

### SIN GRUPO

El capitán deberá ir solo. No se abren espacios para el grupo.

### GRUPO BLOQUEADO

El capitán empieza la aventura con de uno a tres miembros predeterminados. No puede reclutar ninguno más.

### GRUPO DEL JUGADOR

Elige de uno a tres aliados para que acompañen al capitán. Hay un espacio de grupo abierto por cada miembro que se permita llevar a la aventura.

### GRUPO MIXTO

Una combinación de las dos opciones anteriores. Por ejemplo, puedes empezar con un miembro del grupo ya asignado pero podrás añadir uno o dos más.



## OBJETIVOS



Para asociar objetivos a un objeto o personaje en particular, basta con que arrastres y sueltes el marcador de objetivos en la criatura u objeto para que aparezca un menú de los objetivos disponibles. El objetivo que selecciones se aplica a todas las copias de ese recurso que aparezcan en el acto actual. Esto resulta útil para las misiones en las que se ha de tratar con un grupo de objetos de la misma manera. Puedes poner solo un objetivo sobre un tipo determinado de criatura u objeto en cada acto. Si quieres que el mismo objetivo se mantenga durante varios actos, debes aplicar dicho objetivo dentro de cada uno. En cada acto puedes asignar hasta un máximo de tres objetivos.



### IRA

Llega hasta donde se encuentra una criatura, vehículo, edificio, herramienta, obstáculo o área del terreno específicos.



### MATAR

Mata a un enemigo, desmantela un vehículo o derriba un edificio. Destruye a más de un elemento por objetivo.



### TRABAR AMISTAD

Hazte amigo de una criatura o, cuando se aplica a más de un miembro de una especie, de un grupo de criaturas.



### ALIARSE CON

Hazte amigo de una criatura o criaturas y sigue relacionándote con ellas para reclutarlas para el grupo.



### HABLAR CON

Entabla una conversación con un personaje en particular.



## SOSTENER

Recoge un objeto herramienta concreto.



## DAR

Entrega un objeto herramienta concreto a un personaje determinado.



## OBTENER

Se utiliza para los objetos que no tienen que llevarse en la mano (o en la boca) ni se dan a nadie. Acércate al objetivo para obtenerlo.



## LLEVAR

Combina dos objetos uniéndolos.



## BLOQUEAR

Evita que una criatura, un vehículo o una herramienta en concreto se acerque al objeto objetivo.



## DEFENDER

Evita que una criatura, un vehículo o un edificio en concreto muera o se destruya.

## QUITAR OBJETIVOS

Para quitar un objetivo de una criatura u objeto, basta con que hagas clic en el botón de borrar en la interfaz de los objetivos.

## COMPLETAR OBJETIVOS

Una marca verde al lado del objetivo en la ficha de la misión indica que el objetivo se ha completado. Cuando se hayan completado todos los objetivos de cualquier acto determinado, éste terminará y empezará el siguiente. Cuando se complete la última misión, terminará la aventura.

# EDITAR AVENTURA

Mezcla aventuras para aumentar la dificultad, vuelve a escribir la historia o cambia el terreno. Puedes publicar y compartir versiones alternativas de tus propias creaciones o de otras creaciones que hayas descargado mediante la Sporepedia. Aunque también puedes editar las aventuras de Maxis, no podrás publicarlas aunque utilices nombres distintos.

## COMUNIDAD DE SPORE

**ACUERDO DE LICENCIA CON EL USUARIO FINAL NECESARIO PARA JUGAR. PARA ACCEDER A LAS PRESTACIONES Y SERVICIOS ONLINE SE REQUIERE UNA CUENTA DE EA Y EL REGISTRO CON EL CÓDIGO DE SERIE ADJUNTO. EL REGISTRO DE LOS SERVICIOS Y PRESTACIONES ONLINE SE LIMITA A UNA CUENTA DE EA POR CÓDIGO DE SERIE Y NO ES TRANSFERIBLE. LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES ONLINE DE EA ESTÁN DISPONIBLES EN [WWW.EA.COM](http://WWW.EA.COM). PARA REGISTRARTE EN UNA CUENTA DE EA ONLINE TIENES QUE TENER 16 AÑOS O MÁS.**

**EA PUEDE DEJAR DE PRESTAR EL SERVICIO ONLINE 30 DÍAS DESPUÉS DE PUBLICAR UN AVISO EN [WWW.EA.COM](http://WWW.EA.COM).**



## COMPARTIR

Comparte tus creaciones en Spore.com simplemente usando el botón Compartir. Como en cualquier otra de tus creaciones de *Spore*, asegúrate de usar etiquetas para describir tus aventuras, de modo que los jugadores puedan encontrarlas fácilmente.

## DESCARGAS

Navega y descarga aventuras online, ya sea mediante Spore.com o mediante la búsqueda online de la Sporepedia. Se puede acceder a las aventuras descargadas mediante Partida rápida o como aventuras compartidas en el Juego del espacio.

## ENCONTRAR A UN COLEGA

Agrega amigos online a tu lista de colegas para acceder directamente a las criaturas, los vehículos y los edificios que éstos creen, así como a sus aventuras originales.

## SPORECASTS

Un Sporecast es una colección de creaciones proporcionadas por Maxis, por ti o por cualquier otro jugador de *Spore*. Suscríbete al Sporecast de otro para acceder directamente a sus aventuras.

## PUNTOS SPORE

Los puntos *Spore* no se ganan solo cuando creas, compartes y juegas aventuras, sino también cuando juegan y valoran tus creaciones. Para ver cuántos puntos has ganado, revisa tu página MySpore.

## DIFICULTAD

A medida que las aventuras se juegan en todo el mundo, el número de veces que una aventura descargada se gana y se pierde se refleja en la valoración de la dificultad de la misma.

## PUNTUACIÓN

Cuando se termina una aventura de Partida rápida, el jugador recibe dos puntuaciones: una basada en el porcentaje completado de la aventura y otra basada en el tiempo invertido en completarla.

### PUNTUACIÓN POR PORCENTAJE

Esta puntuación se calcula en base al número de actos completados dividido por el número total de actos. Un acto completado parcialmente suma un porcentaje igual al número de objetivos completados dividido por el número de objetivos que tenga el acto.

### PUNTUACIÓN POR TIEMPO

Esta puntuación se basa simplemente en la cantidad de tiempo invertido en completar la aventura de principio a fin. Con independencia de que haya o no un límite activo, esta puntuación se sigue anotando para determinar la clasificación en las tablas de clasificación de *Spore Aventuras Galácticas*.

## TABLA DE CLASIFICACIÓN

Cuando completes una aventura, un resumen final de la partida te mostrará lo bien que lo has hecho en relación con los demás jugadores de *Spore Aventuras Galácticas*. Puedes comparar tu puntuación con las de tus colegas o con las del resto del mundo. También puedes ver tu clasificación en Spore.com.

## MEDALLAS

Gana medallas de oro, plata y bronce por entrar entre las tres mejores puntuaciones de la clasificación de una aventura. No obstante, cuando alguien supere tu puntuación, te arrebatará la medalla.

## LOGROS

Repasa los diferentes hitos que has logrado durante la partida de *Spore Aventuras Galácticas*. Puedes desbloquear logros jugando aventuras de partida rápida o jugando aventuras en el estadio del espacio y haciendo que tu capitán consiga las clasificaciones más altas. También desbloquearás logros creando aventuras y compartiéndolas con la comunidad de *Spore*.





# CONSEJOS SOBRE EL RENDIMIENTO

## ACTUALIZACIÓN DEL SOFTWARE DE MACINTOSH

Si el software MacOS X de tu equipo está anticuado, puede que el rendimiento del juego se vea afectado negativamente. Para asegurarte de que dispones de la última versión de MacOS X, elige "Actualización de software..." desde el menú Apple y sigue las instrucciones para actualizar el software de tu equipo.

## PROBLEMAS AL EJECUTAR EL JUEGO EN PC

- ☛ Comprueba que cumples los requisitos mínimos de sistema para el juego y que tienes instalados los controladores actualizados de la tarjeta de vídeo y de sonido:

Si tienes una tarjeta de vídeo NVIDIA, búscalos y descárgalos en [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com)

Si tienes una tarjeta de vídeo ATI, búscalos y descárgalos en [www.ati.amd.com](http://www.ati.amd.com)

- ☛ Para usuarios de PC, si estás ejecutando el juego con la versión de disco, prueba a reinstalar DirectX desde éste. Normalmente se encuentra en la carpeta DirectX del directorio raíz del disco. Si tienes acceso a Internet, visita la página [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com) y descárgate la última versión de DirectX.

## CONSEJOS GENERALES PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- ☛ Para usuarios de PC, si tienes la versión de disco del juego y no aparece la pantalla de Reproducción automática para instalar o jugar, pulsa el botón derecho sobre el icono de la unidad de disco en Mi PC y selecciona Reproducción automática.
- ☛ Si el juego va muy lento, prueba a reducir la calidad de algunos ajustes de sonido y vídeo en el menú de opciones del juego. El rendimiento suele mejorar al disminuir la resolución de pantalla.
- ☛ Para obtener un rendimiento óptimo del juego, es posible que tengas que desactivar algunos procesos que se ejecutan bajo Windows (exceptuando la aplicación EADM, si estuviera en ejecución).

## PROBLEMAS DE RENDIMIENTO DE INTERNET

Para evitar un rendimiento insuficiente durante el juego en Internet, asegúrate de cerrar todos los archivos que estés compartiendo, las transmisiones de sonido bajo descarga directa o programas de chat antes de empezar a jugar. Estas aplicaciones podrían acaparar el ancho de banda de tu conexión y provocar retardos u otros efectos no deseados.

# ATENCIÓN AL CLIENTE

Si tienes algún problema con este juego, el servicio de atención al cliente de EA puede ayudarte. El archivo *EA Help* incluye soluciones y respuestas a las preguntas y problemas más habituales en cuanto a la utilización correcta de este producto.

## Para acceder al archivo EA Help (habiendo instalado previamente el juego):

Para usuarios de Windows Vista, dirígete a **Inicio > Juegos**, haz clic derecho sobre el icono y elige el acceso apropiado de soporte en el menú desplegable.

Para usuarios de versiones anteriores de Windows, haz clic en el enlace **Soporte técnico** del directorio del juego que encontrarás en el menú Inicio > **Programas** (o **Todos los programas**).

## Para acceder al archivo EA Help (sin haber instalado el juego):

1. Inserta el disco de juego en tu unidad de DVD-ROM.
2. Haz doble clic en el icono de Mi PC del Escritorio. (Para Windows XP, es posible que tengas que hacer clic en el botón **Inicio** y después hacer clic en el botón Mi PC).
3. Haz clic derecho en la unidad de DVD-ROM que tiene el disco del juego y selecciona **ABRIR**.
4. Abre el fichero **Soporte > Ficheros de ayuda europeos > Electronic\_Arts\_Technical\_Support.htm**.

## Para acceder al fichero de ayuda EA Help en Macintosh:

1. Inserta el disco de juego en tu unidad de DVD-ROM.
2. Haz clic en el icono Finder del Dock.
3. Abre una nueva ventana Finder eligiendo "Nueva ventana Finder" desde el menú Archivo.
4. Haz clic en el icono del disco de juego en la ventana Finder.
5. Abre el fichero **Soporte > Electronic Arts Technical Support.html**.

Si sigues teniendo problemas después de ver la información del archivo EA Help, contacta con el Servicio Técnico de EA.

## SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE DE EA EN INTERNET

Si tienes acceso a Internet, visita nuestra página web de servicio técnico:

**<http://eusupport.ea.com>**

En ella se incluye una gran cantidad de información sobre DirectX, mandos de juego, módems y redes, además de información acerca del rendimiento y mantenimiento regular de tu sistema. En nuestra web encontrarás información actualizada sobre los problemas más habituales, ayuda precisa sobre los juegos y las preguntas más frecuentes o FAQ. Se trata de la misma información que nuestros técnicos emplean para resolver los problemas de rendimiento. Esta página web de servicio técnico se actualiza todos los días, así que puedes buscar en ella soluciones sin tener que esperar.



## INFORMACIÓN DE CONTACTO DEL CENTRO DE ATENCIÓN

Si necesitas más ayuda y prefieres hablar con un técnico, llama por teléfono a nuestro servicio de atención al cliente (de 10:00 a 14:00 y 15:00 a 19:00 de lunes a viernes):

**Teléfono:** 902 234 111

**NOTA:** el centro de atención al cliente no proporciona códigos o trucos.

**NOTA:** el coste de la llamada será el equivalente a una llamada provincial (dentro de la misma provincia). Las llamadas realizadas desde fuera de España se cobrarán en función de las tarifas internacionales.

**Para ayudarnos a diagnosticar el problema, genera un informe de diagnóstico de DirectX en tu PC antes de llamarnos:**

Haz clic en **Inicio > Ejecutar...** y teclea dxdiag. Haz clic en Aceptar y, cuando el informe se haya completado, haz clic en GUARDAR LA INFORMACIÓN... para guardar el informe en el escritorio de Windows.

# GARANTÍA

**NOTA:** esta garantía se aplica a juegos que no hayan sido comprados online en EA Store™ sino en establecimientos de venta al por menor.

## GARANTÍA LIMITADA

Electronic Arts garantiza al comprador original de este producto de software de ordenador que el soporte en donde se encuentran registrados los programas estará libre de defectos de material y fabricación durante 12 meses a partir de la fecha de su adquisición. Durante este período se cambiará el soporte defectuoso siempre que el producto original se devuelva a Electronic Arts en la dirección que figura anteriormente, acompañado de la prueba de fecha de la compra, unas líneas con la descripción de los defectos, el soporte que ha fallado y una dirección de remite. Esta garantía no afecta de ningún modo a sus derechos estatutarios. Esta garantía no se aplica a los programas de software en sí, los que se suministran "tal cual", ni a los soportes que hayan sido sometidos a una mala utilización, daño o desgaste excesivo.

## DEVOLUCIÓN TRAS EL PERIODO DE GARANTÍA

Electronic Arts cambiará soportes dañados por el usuario, siempre que haya en stock. Recuerda explicar con detalle el problema, dar tu nombre, dirección y, si es posible, un número de teléfono en el que se te pueda localizar durante el día.

**Electronic Arts Software, S.L.**  
**Servicio de Atención al Usuario**  
**Aptdo. de correos 50810, Madrid 28080**

Electronic Arts no acepta ninguna responsabilidad si el producto ha sido adquirido de segunda mano y el usuario no es el primer usuario final del producto.



© 2009 Electronic Arts Inc. EA, el logotipo de EA y SPORE son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los Estados Unidos y/u otros países. Todos los derechos reservados. RenderWare es una marca comercial o marca comercial registrada de Criterion Software Ltd. Partes de este software son copyright 1998-2009 de Criterion Software Ltd. y sus licenciarios. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

Este producto incluye software desarrollado por el proyecto OpenSSL para su uso en el kit de herramientas OpenSSL (<http://www.openssl.org/>). Este producto también contiene software creado por Eric Young ([ey@cryptsoft.com](mailto:ey@cryptsoft.com)). Consulta el archivo de licencia OpenSSL de Spore para conocer los avisos de copyright, términos, condiciones de uso y declinaciones de responsabilidad que corresponda aplicar.

#### Conversión a Macintosh por TransGaming Inc.

Este juego usa tecnología Cider(tm) de TransGaming Inc. Cider(tm) es copyright © 2000-2009 de TransGaming Inc.

Los componentes de tiempo de ejecución de Cider C/C++ (msvcrt.dll, msvcrt71.dll y msvcp71.dll) incluyen partes de los componentes de tiempo de ejecución de Visual C++ 6.0 y partes de las librerías Dinkum Compleat C/C++. Los componentes de tiempo de ejecución de Visual C++ 6.0 están protegidos por copyright © 1999 Microsoft Corp. Los componentes Dinkumware están protegidos por copyright © 1989-2006 por P.J. Plauger y Dinkumware Ltd.

Los componentes de Cider MFC y ATL (MFC42.dll, MFC71.dll) incluyen los componentes de Visual C++ 6.0 MFC y ATL. Los componentes de Visual C++ 6.0 MFC y ATL están protegidos por copyright © 1992-1999 Microsoft Corp.

Cider incluye libpng, protegido por copyright © 1995-2004 por los autores del proyecto libpng (véase <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt> para obtener una lista completa).

Este software está basado parcialmente en el trabajo del grupo Independent JPEG Group. Cider incluye libjpeg, protegido por copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane.

Cider utiliza las herramientas Cg de NVIDIA, protegidas por copyright © 2002-2006, NVIDIA Corporation.

Cider incluye dmalloc, protegido por Copyright © 2001-2006, Wolfram Gloger.

Cider incluye CSRI malloc, copyright © 1988, 1989, 1993 de la Universidad de Toronto.

Cider incluye SDL, copyright © 2001-2007 de los autores del proyecto SDL (véase <http://libsdl.org/credits.php> para una lista completa).

Cider incluye la librería The Better String Library (bstring), protegida por copyright (c) 2002-2006 Paul Hsieh.

Partes de este software son copyright © 2006 de Industrial Light & Magic, una división de Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Se indican las partes integradas por terceros o copyright de éstos. Reservados todos los derechos.

Las partes de iniParser están protegidas por copyright © 2000 de Nicolas Devillard.

Partes de este software son copyright © 1996-2000 de The FreeType Project ([www.freetype.org](http://www.freetype.org)). Reservados todos los derechos.

Partes de este software son copyright © 2006 de Simon Brown y de los colaboradores del proyecto Squish (<http://sjbrown.co.uk/?code=squish>). Reservados todos los derechos.

El componente de Cider libquartz.dylib incluye partes de ffmpeg, protegido por copyright © 2000-2006 Fabrice Bellard, et al.

Algunas partes de Cider están protegidas por copyright © 2002-2006 de los autores del proyecto ReWind (véase <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind> para obtener una lista completa).

Algunas partes de Cider están protegidas por copyright © 1993-2008 de los autores del proyecto Wine (véase <http://source.winehq.org/source/AUTHORS> para obtener una lista completa).

Cider y los componentes relacionados se distribuyen bajo los términos de la licencia de la tecnología Cider y otras licencias, incluida la licencia GNU LGPL. Los detalles de la licencia están disponibles en el acuerdo de licencia del usuario final que encontrarás en el disco.

El código fuente de los componentes licenciados de LGPL está disponible en <http://transgaming.org/>

MXHO1606599MT