



EXPANSION PACK

SPORE™

galactic adventures



VAROVÁNÍ PŘED EPILEPSIÍ

Následující informace si přečtěte dříve, než začnete hru používat, nebo ji umožníte používat svým dětem.

Záblesky světla a blikající obrazy mohou u některých lidí vyvolávat epileptické záchvaty nebo ztrátu vědomí. K záchvatu může u takových lidí dojít i při sledování televizního obrazu anebo při hraní určitých počítačových her. To se může stát i osobám, které ve svých lékařských záznamech nemají epilepsii uvedenou a nikdy epileptickými záchvaty netrpěly. V případě, že jste vy anebo někdo jiný z vaší rodiny trpěli někdy příznaky epilepsie (záchvaty nebo ztrátou vědomí) v důsledku světelných záblesků, je třeba se před tím, než budete hrát, poradit s lékařem.

Doporučujeme rodičům, aby během hraní počítačových her věnovali svým dětem náležitou pozornost. Pokud máte vy sami nebo vaše děti při hraní počítačových her jakékoliv z následujících příznaků – závrat, rozmazané vidění, cukání očí či svalů, ztrátu vědomí, ztrátu orientace, jakýkoliv nechtěný pohyb anebo křeč – je třeba hraní OKAMŽITĚ přerušit a poradit se s lékařem.

PREVENTIVNÍ OPATŘENÍ PŘI HRANÍ

- ☞ Nesedte příliš blízko obrazovky. Sedte od ní v dostatečné vzdálenosti, jak to jen délka kabelů dovoluje.
- ☞ Při hraní je lepší používat malou obrazovku.
- ☞ Nehrajte, pokud jste unavení či nevyspalí.
- ☞ Zajistěte, aby místnost, v níž hrajete, byla dobře osvětlená.
- ☞ Při hraní počítačových her je třeba si udělat každou hodinu přestávku dlouhou alespoň 10–15 minut.

OBSAH

VAROVÁNÍ PŘED EPILEPSÍ	1	UPRAVIT DOBRODRUŽSTVÍ	22
Preventivní opatření při hraní	1	SPORE KOMUNITA	22
INSTALACE HRY	3	Sdílení	22
SPUŠTĚNÍ HRY	3	Stahování	22
VESMÍR JE VAŠÍM PÍSKOVIŠTĚM ...	4	Spore body	22
ČEKÁ NA VÁS DOBRODRUŽSTVÍ	4	Obtížnost	23
Vesmírná dobrodružství	4	Získávání bodů	23
Rychlá hra	5	Tabulky nejlepších	23
Vytvořte nebo si vyberte		Medaile	23
vašeho kapitána	5	Úspěchy	23
Kapitánský krejčí	6	TIPY PRO ZLEPŠENÍ VÝKONU	24
Posádka	8	Aktualizace software	
Vaše mise, pokud se ji		Macintosh	24
rozhodnete přijmout	8	Potíže se spuštěním hry	24
Ovládání kapitána	9	Všeobecné tipy	
Planetární minimapa	10	při řešení problémů	24
Přítel či nepřítel	10	Potíže s rychlostí	
Péče o vašeho kapitána	11	připojení k internetu	24
VYTVOŘIT DOBRODRUŽSTVÍ	12	ZÁKAZNICKÁ PODPORA	25
Ovládání tvoření	12	ZÁRUKA	27
Vyberte si planetu	12	Omezená záruka	27
Režim terraformace	12		
Zápletky	14		
Umístěte výtvoř	15		
Chování postav	16		
Volby posádky	19		
Cíle	20		
Dokončování úkolů	21		



WWW.SPORE.COM

INSTALACE HRY

POZNÁMKA: Systémové požadavky naleznete na adrese <http://www.electronicarts.cz/>.

Instalace na PC (pokud máte herní disk):

Vložte disk do diskové jednotky a následujte pokyny na obrazovce.

Instalace na PC (pokud jste si hru stáhli z obchodu EA Store):

POZNÁMKA: Pokud máte zájem o další informace ohledně nákupu her EA ke stažení přímo z internetu, podívejte se na internetové stránky www.eastore.ea.com a klepněte na položku MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS.

Poté, co se hra pomocí aplikace EA Download Manager stáhne, klepněte na ikonu instalace a následujte pokyny na obrazovce.

Po instalaci hru spusťte přímo z aplikace EA Download Manager.

POZNÁMKA: Pokud jste si hru již zakoupili a přejete si ji nainstalovat na jiný počítač, nejdříve si na druhý počítač stáhněte a nainstalujte aplikaci EA Download Manager, poté ji spusťte a přihlaste se pod svým účtem EA. Vyberte si příslušnou hru ze seznamu a pro stažení dané hry klepněte na tlačítko start.

Instalace na Apple Macintosh:

1. Vložte herní disk do jednotky DVD-ROM. Na ploše se objeví ikona DVD představující herní disk. Poklepejte na ni a otevře se spouštěč hry.
2. Zvolte ikonu instalace hry ve spodní části spouštěče a otevře se instalační nabídka.
3. K dokončení instalace následujte pokyny na obrazovce.

Instalace na PC nebo Apple Macintosh (pokud jste si hru stáhli ze stránek třetích stran):

Pro pokyny ohledně instalace, stažení a přeinštalování vámi zakoupené hry kontaktujte svého internetového prodejce.

SPUŠTĚNÍ HRY

Na PC:

V systému Windows Vista™ jsou hry umístěny v nabídce **Start > Hry** a ve starších verzích systému Windows™ v nabídce **Start > Programy** (nebo **Všechny programy**).

POZNÁMKA: V klasické nabídce Start systému Windows Vista jsou hry umístěny v nabídce **Start > Programy > Hry > Prohlížeč her**.

Na Apple Macintosh:

Otevřete okno Finder, zvolte položku „**Applications**“, a poklepejte na ikonu hry.

VESMÍR JE VAŠÍM PÍSKOVIŠTĚM

Pustte se do vzrušujících dobrodružství v těch nejdálčenějších koutech vesmíru *SPORE* a vytvářejte také vaše vlastní dobrodružství – ať už prostě hry o jednom dějství nebo rozsáhlé vesmírné odyssey o osmi dějstvích, prostoupené vaší vlastní mezigalaktickou mytologií.

ČEKÁ NA VÁS DOBRODRUŽSTVÍ

SPORE™ Galaktická dobrodružství se nainstaluje se sadou původních dobrodružství od Maxis. Dobrodružství jednotlivých archetypů se zpřístupňují pouze prostřednictvím vesmírné fáze hry *SPORE*. Také si můžete stáhnout další dobrodružství nasdílená přáteli z vašeho Přehledu kamarádů. Do všech dostupných dobrodružství můžete plynule vstoupit z Vesmírné fáze hry *SPORE* nebo prostřednictvím volby Rychlá hra z menu *SPORE Galaktická dobrodružství*.

Za dokončená dobrodružství získáváte *SPORE* body, díky nimž je váš kapitán automaticky povyšován a které vám také umožňují zpřístupňovat speciální doplňky a zbraně, kterými se můžete vybavit v Kapitánském krejčím. Každé dobrodružství má navíc vlastní žebříček nejlepších hráčů, sestavený podle procenta dokončení a času. První tři hráči získávají medaili!

VESMÍRNÁ DOBRODRUŽSTVÍ

Ve Vesmírné fázi hry *SPORE* vám budou dobrodružství přiřazovat zavedená impéria. Dobrodružství spustíte jednoduše tím, že zaletíte na planetu, kterou dané impérium určilo při zadávání mise. Jakmile budete připraveni, klikněte na PŘIJMOUT, což vás teleportuje na povrch planety. Až dobrodružství dokončíte, musíte zaletět zpátky na planetu daného impéria pro vaši peněžní odměnu. Jestliže během plnění vašeho dobrodružství získáte dostatečné množství *SPORE* bodů, budete si také moci vybrat novou zbraň nebo nějaký nový doplněk.



RYCHLÁ HRA

Volba RYCHLÁ HRA z hlavního menu *SPORE Galaktická dobrodružství* vás přesune do edice Sporepedie *SPORE Galaktická dobrodružství*, ve které si budete moci prohlížet všechna dostupná dobrodružství.



Kromě dobrodružství si v nabídce na levé straně budete také moci prohlížet všechny vaše oblíbené *SPORE* výtvořky, jako jsou příšerky, vozidla či budovy. Také můžete navštívit vaši MySpore stránku a zveřejnit vaše vlastní dobrodružství prostřednictvím Sporekanálu. Sdílejte vaše vlastní dobrodružství se svými kamarády a umožněte usilovat o horní příčky i jim.

Vyberte dobrodružství a skočte rovnou na věc!

VYTVOŘTE NEBO SI VYBERTE VAŠEHO KAPITÁNA

Každé dobrodružství potřebuje hrdinu. Ve Sporepedii si za kapitána vyberte zástupce kteréhokoliv živočišného druhu.



Jak budete dokončovat dobrodružství, budete získávat *SPORE* body a váš kapitán bude stoupat po žebříčku. Na každém dalším stupni si zvolíte nějaký doplněk nebo zbraň, kterou budete chtít zpřístupnit. Tyto speciální věci vylepšují společenské a bojové dovednosti, stejně jako maximální množství životů a energie.

KAPITÁNSKÝ KREJČÍ

V těch nejvzdálenějších zákoutích vesmíru by váš kapitán měl být vybaven a připraven na úplně všechno. Ve vesmíru můžete vašeho kapitána kdykoliv vybavit zpřístupněnými zbraněmi či příslušenstvím, a to kliknutím na kapitánský záznam nebo těsně před teleportací na dobrodružnou planetu. Do Kapitánského krejčího se také můžete dostat prostřednictvím kartičky daného kapitána ve Sporepedii.



Jakmile zpřístupníte poslední doplněk v řadě, bude vašemu kapitánovi propůjčen čestný titul podle toho, kolika prvky z dané řady je momentálně vybaven.

ZBRANĚ

Úroveň síly nastavuje v Kapitánském krejčím. Obecně řečeno, více energie rovná se silnější zbraň a silnější zbraně spotřebovávají s každým použitím více energie.

Útoky zbraněmi	Poškození	Rychlost dobíjení	Energie
Energetický útok 1	30	1,44	55
Energetický útok 2	50	1,5	70
Energetický útok 3	90	1,75	90
Pulzní palba 1	20	1,55	80
Pulzní palba 2	35	1,9	100
Pulzní palba 3	55	2,5	125
Ochromení bleskem 1	35	1,5	80
Ochromení bleskem 2	70	1,75	110
Ochromení bleskem 3	115	2,1	135
Raketomet 1	35	3	150
Raketomet 2	60	3,5	180
Raketomet 3	90	4,5	220

Ve Vesmírné fázi *SPORE* bude vaše kapitánská loď také získávat superzbraně. Například za zpřístupnění všech válečných doplňků získáte Svolání útočníků.

OVLÁDACÍ PRVKY ZBRANÍ



Podobně jako jiné doplňky i zbraně si přizpůsobujete podle své chuti. Pomocí speciálních ovládacích prvků zbraní můžete vaše zbraně upravit tak, aby vypadaly hroživě, ale také můžete zvyšovat jejich sílu. Jenom nezapomeňte, že čím je zbraň silnější, tím více spotřebovuje energie.

ZBROJ

Tyto doplňky spadají do tří kategorií: zbroj, která jednoduše snižuje poškození, zbroj, která snižuje poškození a spotřebovává k tomu energii a zbroj, která snižuje poškození a zvyšuje energii.

POHYB

Pohybové doplňky zlepšují sprintování, utajení, skákání a vznášení se, když jsou tyto schopnosti aktivovány.

SPOLEČENSKÉ

Doplňky společenských schopností zesilují používané schopnosti zpěv, půvab, tanec a póza.

ŽIVOTY

Některé doplňky zvyšují celkový počet životů, zatímco jiné pomáhají léčit jakékoliv poškození.

Doplňky pro životy nižší úrovně pracují pomalu a dodávají minimální množství životů, zatímco doplňky vyšší úrovně fungují rychle a dodávají mnoho životů.

BATERIE/GENERÁTORY

Energetické doplňky můžete používat i bez baterií a generátorů. Vaše maximální množství energie bude ovšem nízké a dobíjení bude probíhat pomalu. Bez vylepšení vašich energetických součástí budete moci aktivovat pouze doplňky nízké úrovně.

UKAZATEL VÝVOJE



Nízká složitost.



Když dosáhnete maximální složitosti, ukazatel začne blikat a kapitánovi už nebudete moci přidat žádné další doplňky.

Ukazatel vývoje v pravém horním rohu obrazovky znázorňuje celkovou složitost kapitánovy výbavy. Čím více prvků k ošacení přidáte, tím bude složitější. Složitost má svá omezení, která nelze přesáhnout.

PUŠŤME SE DO TOHO

Jakmile budete s ošacováním hotovi, teleportujte vašeho vesmírného kapitána na exotické planety a získejte všeobecné uznání za to, že slabým pomůžete odrážet jejich zlomyslné nepřátele. Prozkoumávejte na vlastní pěst nebo si na pomoc přiberte různorodou posádku.

POSÁDKA

V závislosti na typu dobrodružství a na množství dostupných polí pro posádku se může váš kapitán dobrodružstvími procházet buď sám, nebo si může vzít na pomoc až tříčlennou posádku.



Do své posádky nabírejte členy z řad národů, se kterými jste ve Vesmírné fázi *SPORE* navázali spojení. Výběr posádky si můžete mezi jednotlivými dobrodružstvími ukládat. Pokud ovšem mezi dobrodružstvími o nějakého spojence přijdete, ztratíte daného člena posádky nadobro. Nezapomeňte vzniklé prázdné místo doplnit dříve, než se pusťte do dalšího dobrodružství.

VAŠE MISE, POKUD SE JI ROZHODNETE PŘIJMOUT

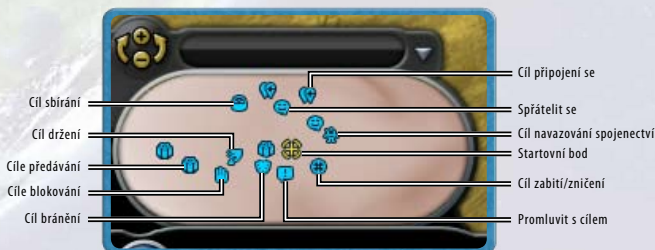
Jakmile se teleportujete na planetu, začne vaše dobrodružství tím, že vyhledáte příšerky, které potřebují pomoc. Klíčové postavy jsou označeny nad jejich hlavami komiksovou bublinou. Když na takovou postavu kliknete, začnete s ní hovořit a obdržíte úkol. Úkoly se zobrazují na minimapě jako malé ikony. Stav příslušného úkolu se zobrazuje v levém horním rohu obrazovky na kartičce misi.

OVLÁDÁNÍ KAPITÁNA

Činnost	Ovládání
Pohybování dopředu	W/šipka nahoru
Pohybování zpět	S/šipka dolů
Otáčení doleva	A/šipka doleva
Otáčení doprava	D/šipka doprava
Přesunout se doleva	Q
Přesunout se doprava	E
Skákací balíček/vznášení se	MEZERNÍK
Přepínání utajení/neviditelnosti	Z
Přepínání sprintu	SHIFT
Výběr/zamíření	Kliknutí
Zacílit na nejbližší příšerku	TAB
Přepínání společenský/bojový postoj	F
Použít schopnost #1	1
Použít schopnost #2	2
Použít schopnost #3	3
Použít schopnost #4	4
Odhodit věc	K
Přibližování a oddalování kamery	+/-
Otáčení kamerou doleva/doprava	</>
Otáčení a naklánění kamery	Přidržen pravé tlačítko myši a myši pohybovat



PLANETÁRNÍ MINIMAPA



Tuto minimapu používejte pro sledování vaší pozice ve vztahu k úkolům.



PŘÍTEL ČI NEPŘÍTEL

V každém dobrodružství váš kapitán narazí na všemožné postavy a příšerky. Některé se vám budou horlivě snažit pomoci, nebo budou dokonce sami pomoc potřebovat – zatímco jiné budou živnou půdou pouze pro samou špatnost. Podle toho také jednejte.



BOJOVÝ POSTOJ

Jisté úkoly a situace od vás budou vyžadovat, abyste útočili na nevráživé nepřátele, nebo před nimi naopak někoho chránili. Na nepřátele se zaměříte, když na ně kliknete, zatímco máte aktivovaný bojový postoj. Útočit začnete poklepáním na nepřitele nebo pomocí klávesových zkratk 1 až 4, z nichž každá odpovídá jedné z bojových schopností, které máte k dispozici.



SPOLEČENSKÝ POSTOJ

Mnoho úkolů od vás bude vyžadovat interakci s přátelskými příšerkami, nebo dokonce i nabírání příšerek do vaší posádky. Stejně jako ve Fázi vývoje tvorby hry *SPORE* se i zde s ostatními příšerkami a postavami přátelíte pomocí společenských interakcí, jako jsou píseň, tanec a půvab.

PÉČE O VAŠEHO KAPITÁNA

ENERGIE

 1,500

Aby kapitánovy zbraně a doplňky mohly fungovat, potřebují energii. Aby vše fungovalo, jak má, musíte produkci a spotřebu energie udržovat v rovnováze.

POUŽÍVÁNÍ ENERGIE

Energie spotřebovaná na aktivaci doplňků, které ji vyžadují (raketomet, skákací balíček atd.), se odečítá na ukazateli a sama se časem dobíjí. Počáteční pomalé dobíjení můžete urychlit přidáváním doplňků pro dobíjení.

KAPACITA ENERGIE

Váš kapitán se do každého dobrodružství pouští s plným ukazatelem energie, ale zpřístupňování a používání prvků, které vylepšují ukládání energie, můžete maximální kapacitu zvyšovat.

ŽIVOTY

 104

Abyste jakékoliv dobrodružství mohli dokončit, musí váš kapitán zůstat naživu. Různé typy zbroje snižují v různém rozsahu poškození utržené v boji. Některé doplňky zase zvyšují maximální počet životů kapitána nebo zajišťují, aby se životy postupně obnovovaly.



VYTVOŘIT DOBRODRUŽSTVÍ

Ať už půjde o prosté vedlejší příběhy nebo o novou skvělou mezihvězdnou sagu, *SPORE Galaktická dobrodružství* vám propůjčuje možnost vymyslet a vytvářet nová originální dobrodružství kosmického prostoru. Otestujte sami sebe a změřte své síly s dalšími hráči *SPORE* z celého světa – i světu jiných. Jediným omezením je pro vás vaše představivost.

OVLÁDÁNÍ TVOŘENÍ

Činnost	Ovládání
Výběr	Kliknutí
Uchopit/umístit	Kliknout a přetáhnout
Pohybování dopředu	Šipka nahoru
Pohybování zpět	Šipka dolů
Přesunout se doleva	Šipka vlevo
Přesunout se doprava	Šipka vpravo
Přiblížit/oddálit	+/- nebo kolečko myši
Lokalizovat prvek/výtvar	Kliknutím pravým tlačítkem myši najdete nejbližšího zástupce; opětovné kliknutí vás přenese k dalšímu
Změnit velikost výtvoru	Shift a otáčení kolečkem myši
Lokalizovat kapitána	Kliknutí pravým tlačítkem myši do panelu Kapitán
Přesunout výtvar ve světě nahoru nebo dolů	CTRL + kliknout a přetáhnout
Duplikovat označený výtvar	ALT + kliknout a přetáhnout
Otevřít/zavřít aktivní paletu	G
Zapínání a vypínání FreeCam	CTRL + ALT + C

VYBERTE SI PLANETU

Ať už hledáte bujně tropické ústranní nebo naprostou poustinu, zvolené místo dodá vašemu dobrodružství celkovou atmosféru. Začněte tím, že si v okně s prohlížečem vyberete prázdnou počáteční planetu.

REŽIM TERRAFORMACE

Režim terraformace vám nabízí motivy a nástroje k upravování vaší dobrodružné planety. Vyberte si barvu živého i neživého povrchu, vody a dokonce i atmosféry. Vyhlubte do kopců údolí. Pozvedněte z oceánů ostrovy. Vyberte si rostlinné druhy a změnou klimatu ovlivňujte jejich hojnost. Experimentování je vítáno!



PLANETÁRNÍ MOTIVY

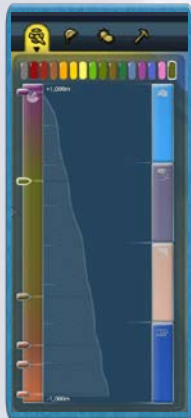
Naprosto předělejte vzhled vaší planety jediným kliknutím. Každý přednastavený motiv sestává z nastavení barev živého a neživého povrchu, vody, atmosféry a rozmístění flóry.



BARVY POVRCHU

Ať už budete chtít mít trávu modrou a oblohu zelenou nebo naopak, paleta barvy povrchu vám umožňuje vybírat barvu terénu, vody a atmosféry zvlášť.

Zvolte si vyvýšení terénu a aplikujte barvu. Přesuňte ukazatel vyvýšení na jinou úroveň. Přidáváním a odstraňováním barev vyvýšení můžete dosáhnout toho, že budou jakoby patrné jednotlivé vrstvy hornin a dodáte celé planetě další estetickou úroveň. Vyberte si jednu z kategorií a nastavte barvu vody, útesů, pláží a atmosféry.



FLÓRA

Vyberte si až devět druhů rostlin a pozorujte, jak se automaticky rozrostou po celém vašem světě. Teplota a geografie určují, kde rostliny budou růst a jak hustě – flóře se daří pouze na živém povrchu a v obyvatelném klimatu. Zvolte si běžné pokrytí trávou nebo si vyberte kameny a povrch bude působit drsně a hole. Pomocí šoupátka hustoty si můžete libovolně zvolit cokoliv mezi bujností a holým povrchem.



POČASÍ

HUSTOTA ATMOSFÉRY

Atmosféra je vrstva plynů, včetně kyslíku, která umožňuje život na planetě. Hustota určuje, jaký bude atmosféra představovat štít a jaký bude její vliv na počasí. Tenká vrstva atmosféry umožňuje bezproblémový průchod meteorů. Velmi silná atmosféra zase způsobuje hustá mračna a blesky.

GLOBÁLNÍ TEPLOTA

Extrémní horko a chlad vytvářejí terén, který vypadá přirozeně neutěšeně. Tento efekt je však čistě estetický. Příšerky a rostliny můžete umísťovat i do těch nejextrémnějších podmínek.

GLOBÁLNÍ HLADINA VODSTVA

Globální vodní stav určuje velikost a rozsah pevniny ve vztahu k vodstvu. Zvyšte úroveň vody a z kontinentů tak udělejte ostrovy nebo ji naopak snižte a z ostrovů udělejte kontinenty.

DENNÍ DOBA

Čas ovlivňuje celkovou atmosféru vašeho dobrodružství stejnou měrou jako jiné prvky prostředí. Na diplomatickou misi budete zřejmě chtít kapitána nechat dorazit uprostřed dne. Strašidelné nebo tajné mise zase budou nejspíš vyžadovat noční náladu. Během dobrodružství bude samozřejmě také kapitán třeba muset cestovat kolem planety a tudíž se přibližovat nebo vzdalovat od místního slunce.

POVRCH



Ukazatel zežloutne, jakmile bude zaplněný z více než 50 %.

Vymodelujte svůj vlastní svět zcela od základu pomocí intuitivních prvků pro tvarování terénu. Vyberte si nějaký geografický útvar, jako třeba horu nebo údolí, jeho aktivní značku poté přetáhněte na povrch planety a na zvoleném místě klikněte. Otáčejte a upravujte ovládací prvky terénu a měňte tak směřování, výšku a velikost daného útvaru. Kombinujte různé útvary a pozorujte, jak se navzájem ovlivňují. Experimentování je vítáno! Úroveň složitosti je jediným omezením.

Pamatujte, že příkré hrany mohou být pro pěší přírsky neschůdné.

ZÁKLADNÍ NÁSTROJE

Zvyšujte, snižujte nebo zarovnávejte povrch a proměňujte moře v souš a naopak.

KONTINENTY A OSTROVY

Zapojte do akce také kontinentální drift – umísťujte zem, kamkoliv se vám zlíbí.

HORY A KOPCE

Vyšujte povrch umisťováním stolových hor, hřebenů a dalších typů hor.

ÚDOLÍ A ŘEKY

Odděluje rozsáhlé vrcholky hlubokými proláklami a učíte tak jejich velikost ještě kontrastnější.

Nechte je vyschlé, nebo jimi nechte proudit řeky.

OCEÁNY A JEZERA

Vytvářejte na povrchu hluboké prolákliny a dejte tak vzniknout velkým vodním plochám.

SPECIÁLNÍ ŠTĚTCE

Dodejte krajině trochu nebezpečných prvků v podobě sopek a lávových jezer. Některé nástroje aplikují změny globálně – například zvyšování, zarovnávaní a snižování terénu.

SILNICE

Vedle budov a vozidel jsou známkami civilizace také cesty.

Vybírejte si mezi hliněnými, dlážděnými, zpevněnými či technickými.

ZÁPLETKA

Už máte své místo, co ale příběh? Ať už je příběh jakkoliv rozsáhlý, hrdinný kapitán je pouze tak silný, jaké se mu do cesty staví překážky a jakým soupeřům musí během svého putování čelit. Pamatujte: nejobávanější a nejoblíbenější mise budou ty, které budou představovat dostatečnou výzvu, ale nebudou nepříjemně náročné.

NÁZEV

Pojmenujte vaše dobrodružství kliknutím na POJMENUJTE VAŠI HRU. To je to první, co ostatní hráči *SPORE* uvidí, až si budou prohlížet dobrodružství, která by si mohli stáhnout, takže ať vyčnívá z davu!

ÚVOD

Kliknutím na ÚVOD otevřete textové pole, do kterého můžete vepsat uvedení do příběhu a atmosféru celého dobrodružství.

DĚJSTVÍ

Příběhy se vyprávějí po dějstvích, z nichž každé začíná uvedením do alespoň jedné mise a končí, jakmile jsou všechny mise dokončeny. Pro popsání prvního dějství zvolte římskou číslici I. Kliknutím na + přidáte vašemu příběhu další dějství. Každé dobrodružství může mít až osm dějství o třech úkolech.

HUDBA

Vedle umístění udává atmosféru také hudba. Zvolte si jednu z existujících skladeb.



UMÍSTĚTE VÝTVORY

Oživte váš svět širokou řadou příšerek, vozidel, budov a rekvizit. Klikněte na prohlížeč Sporepedia a vyberte si konkrétní výtvar, nebo to celé nechte kliknutím na ikonu kostky na náhodě. Výtvary stačí na planetu přetáhnout myší.



PŘÍŠERKY

Osídlete planetu směsicí pestrobarevných postav a příšerek. Jakmile zvolenou příšerku označíte, klikněte na ikonu jin-jang a nastavte její vzorce chování – osobnost, všímavost, rychlost, poškození, životy, mluvení, týmovou příslušnost atd. (viz *Pokročilé ovládní* na str. 17).



VOZIDLA

Řada příšerek dává přednost cestování autem, ve člunu nebo letadlem. Všechna umístěná vozidla mají automaticky i posádku, takže jejich chování se nastavuje stejně jako u příšerek.



BUDOVY

Ať už stojí pospolu a tvoří město nebo stojí samostatně jako skrovné předsunuté základny, budovy jsou známkami civilizace.



HERNÍ OBJEKTY

Umísťujete interaktívne objekty a predmety, ako jsou sudy s výbušninami či teleportační zařízení. U těchto objektů si můžete zvolit, jestli budou vidět normálně, jestli budou neviditelné, nebo jestli se budou maskovat za něco jiného. Druhé dvě možnosti jsou užitečné při sestrojování pastí nebo když chcete nehybným předmětům dodat jinou funkci. Můžete například z brány udělat teleportační zařízení.



NEHYBNÉ OBJEKTY

Umísťujete řadu dalších předmětů jako orientační body a dekoraci pro hráče.



ZDROJE ZVUKŮ

Hudba i ticho ve správný čas dodají dobrodružství zrovna tolik jako kterýkoliv vizuální prvek. Klikněte a přetáhněte hudební efekty na jejich zdroj. Speciální ovládací prvky hudby vám umožňují určit, jak daleko bude každý zvuk slyšet.



VIZUÁLNÍ EFEKTY

Vizuální efekty dodávají jiskru, překvapení nebo přesně ten správný nádech, kde je zrovna potřeba.



POUŽITÉ OBSAZENÍ

Vše z vašeho dobrodružného světa na jednom praktickém místě.

CHOVÁNÍ POSTAV

Chování se příšerkám a vozidlům přiřazuje, aby se určilo, jak budou spolu navzájem a s kapitánem interagovat. Označte příšerku a po kliknutí na symbol jin-jang upravte její chování. Nastavení chování jednoho člena obsazení se projeví na každé kopii dané příšerky nebo vozidla umístěného ve světě.

Diagram showing the settings menu for a character (Kusagarai) with various adjustable parameters:

- Přepínání proměnlivosti
- Jméno příšerky
- Osobnost
- Všímavost
- Rychlost
- Bonus poškození
- Šoupátko životů
- Mluvení/titulky
- Tým
- Zvednout
- Pohyb
- Dát
- Znovuzrození

PŘEPÍNÁNÍ PROMĚNLIVOSTI

Jakmile jste vytvořili více než jedno dějství, zobrazí se nad jménem postavy v editoru chování Přepínání proměnlivosti. Standardně se příšerka chová v průběhu všech dějství stejně. Pokud ovšem chcete, aby se chování příšerky s dějstvími měnilo, klikněte na přepínání proměnlivosti. Potom můžete nastavit, aby se chování v jednotlivých dějstvích měnilo. To se hodí obzvláště tehdy, když se během příběhu s nějakou příšerkou spřátelíte, nebo když se z jinak přátelské příšerky stane nepřítel.

OSOBNOST

Osobnost určuje, jak příšerky a vozidla reagují na kapitána a ostatní postavy.

KLIDNÁ

Klidné příšerky by se raději přátelily, než bojovaly.

NEUTRÁLNÍ

Neutrální příšerky si hledí svého, ale lze s nimi navázat společenský kontakt.

BEZDUCHÁ

Toto výchozí chování příšerek je priméje, jít si za svou prací, i když na ně někdo útočí nebo s nimi chce navazovat společenský kontakt.

TERITORIÁLNÍ

S teritoriálními příšerkami nelze navazovat společenské kontakty a když se k nim přiblíží jiná postava, vrčí. Když na jejich varování někdo nebere zřetel, zaútočí.

AGRESIVNÍ

I když to nemusí být zrovna záporňáci, agresivní příšerky budou rozhodně spíše bojovat, než se přátelit.

POKROČILÉ



CTRL a kliknutí na kterékoliv ze základních tlačítek osobnosti vám zobrazí panel pokročilého chování pro danou příšerku. Pokročilé chování vám umožňuje upřednostňovat určité chování a nastavovat konkrétní podmínky, za kterých se příšerka začne určitým způsobem chovat. Můžete příšerce například určit standardní chování – **POTULOVAT SE** a poté nastavit **ÚTOČIT POUZE KDYŽ NĚKDO ZAÚTOČÍ**.

Pokročilá chování s nejvyšší prioritou jsou nahoře a směrem dolů priorita rovnoměrně klesá. Jednotlivé vzorce chování můžete v seznamu

přetažením myši přesouvat a měnit tak, co bude upřednostněno.

Jakmile příšerce nastavíte pokročilé chování, zobrazí se v poli Osobnost ikona jin-jang.

VŠÍMAVOST

Všíímavost určuje, jak daleko příšerky a vozidla dohlédnou.

RYCHLOST

Rychlost určuje, jak daleko dokáže příšerka či vozidlo docestovat.

BONUS POŠKOZENÍ

Bonus poškození určuje, jak silně příšerka či vozidlo útočí.

ŽIVOTY

Životy určují jaké poškození příšerka či vozidlo snese.

TÝM

V dobrodružství jsou postavy klasifikovány jako přítel, nepřítel nebo ani jedno z toho.

ŽÁDNÝ TÝM

Tyto příšerky a vozidla si jednoduše hledí svého.

SPOJENECKÝ TÝM

Spojenecké příšerky a vozidla nikdy neútočí na kapitána ani na jiné kladné postavy.

CIZÍ TÝM

Nepřátelské příšerky a vozidla jsou v zásadě záporníci. Útočí nejen na kapitána, ale také na kterékoliv jiné členy spojeneckého týmu – nebo na jiné cizí týmy. Můžete použít až tři cizí týmy.

ZVEDNOUT

Určuje, jaké nástroje a předměty příšerka sbírá.

ŽÁDNÉ

Toto výchozí nastavení určuje, že si příšerka žádných nástrojů ani předmětů nevšímá.

ZVEDNOUT COKOLIV

Během toulání příšerka sebere jakýkoliv nástroj, který ji padne do oka, ledaže by už nějaký držela.

ZVEDNOUT KONKRÉTNÍ

Příšerka zvedne pouze zadaný nástroj.

DÁT

Určuje, jaké nástroje a předměty příšerka dává a také komu je dává.

ŽÁDNÉ

Toto výchozí chování určuje, že příšerka nikomu nevydává žádné nástroje ani předměty.

DÁT KOMUKOLIV

Během svého toulání předá příšerka nástroj kterékoliv jiné příšerce, vozidlu nebo dokonce i budově.

DÁT KONKRÉTNĚ

Příšerka předá nástroj pouze určené příšerce, vozidlu nebo budově.

POHYB

Pohyb určuje, jakým způsobem příšerky a vozidla brázdí planetu.

STOJÍCÍ

Příšerka či vozidlo setrvává na místě – dokonce, i když na ně někdo útočí.

POTULOVAT SE

Příšerka či vozidlo se pohybuje náhodně, ale pouze do určité vzdálenosti od výchozího bodu.

OBCHÁZET

Příšerka či vozidlo se přesouvá tam a zpět mezi dvěma zadanými body. Když na ně někdo zaútočí, budou bojovat nebo prchnou a poté se vrátí ke své obchůzce.

Pomocí označovačů hlídkování stanovte trasu, kterou se příšerka bude snažit dodržet.

ALT při přetahování myši přidá další body, pomocí nichž zadáváte trasu.

PŘEJÍT

Přejít je jako Obcházet, pouze s tím rozdílem, že se příšerka či vozidlo zastaví u posledního označovače trasy.

NÁSLEDOVAT

Příšerka či vozidlo se pohybuje směrem k určené příšerce, vozidlu, budově nebo předmětu.

Jakmile ke svému cíli dorazí, začne se pohybovat poblíž něj.

ZNOVUZROZENÍ

Znovuzrození určuje, jak rychle se příšerky či vozidla, ať už spojenecká nebo nepřátelská, po zabítí či zničení znovu objeví. Pokud chcete opětovné objevování se příšerek a vozidel zcela vypnout, jednoduše zvolte NIKDY.

VOLBY POSÁDKY

Určujte velikost kapitánovy posádky a dokonce do ní dosazujte konkrétní postavy.

ŽÁDNÁ POSÁDKA

Kapitán to musí zvládnout sám. Nejsou volná žádná pole pro posádku.

ZAMKNUTÁ POSÁDKA

Kapitán začíná dobrodružství s jedno- až tříčlennou předem stanovenou posádkou. Nelze nabírat novou posádku.

HRÁČOVA POSÁDKA

Vyberte 1–3 spojence, kteří budou doprovázet kapitána. Za každého člena posádky, kterého si s sebou můžete přivést do dobrodružství, se zobrazí volné pole pro posádku.

SMÍŠENÁ POSÁDKA

Kombinace předchozích dvou možností. Můžete například začínat s jedním stanoveným členem skupiny, ale časem budete moci nabrat jednoho nebo dva další.

CÍLE



Jestliže chcete asociovat cíl s určitou postavou nebo předmětem, přetáhněte na danou postavu či předmět označovač cíle – zobrazí se tak menu s dostupnými cíli. Zvolený cíl bude použit na všechny stejné výtvořky z tohoto dějství. To se hodí pro mise, ve kterých musí hráč s celou řadou předmětů udělat to samé. V každém dějství můžete jednomu typu příšerky či předmětu přiřadit pouze jeden úkol. Pokud chcete, aby stejný cíl pokračoval i v dalších dějstvích, musíte ho každé misi zadat zvlášť. V každém dějství můžete stanovit až tři cíle.



PŘEJÍT

Přejděte k určité příšerce, vozidlu, budově, nástroji, překážce či místu.



ZABÍT

Zabijte nepřítele, odstraňte vozidlo nebo shodte budovu.

V rámci jednoho úkolu ničte i více než jeden cíl.



SPŘÁTELIT SE

Spřátelte se s příšerkou, nebo s celou skupinou – to v případě, že bude tato volba použita na více členů jednoho druhu.



SPOJIT SE

Spřátelte se s jednou nebo více příšerkami a poté ve společenské interakci pokračujte – potom se k vám připojí jako vaše posádka.



PROMLUVIT S

Zapojte vybranou postavu do rozhovoru.



DRŽET

Zvedněte vybraný nástroj.



DÁT

Dejte vybraný nástroj zvolené postavě.



SEBRAT

Používá se pro předměty, které není třeba držet v ruce (nebo ústech) a které se nemusí nikomu dávat. Předmět seberete, když se k němu přiblížíte.



SPOJIT

Zkombinujte dva předměty.



BLOKOVAT

Zabraňte konkrétní příserce, vozidlu nebo nástroji, aby se dostaly do blízkosti zvoleného předmětu.



BRÁNIT

Zabraňte tomu, aby došlo k zabití nebo zničení konkrétní příserky, vozidla či budovy.

ODSTRAŇOVÁNÍ ÚKOLŮ

Z příserky či předmětu úkol odstraníte tak, že kliknete na tlačítko smazat v okně se zadáváním úkolů.

DOKONČOVÁNÍ ÚKOLŮ

Zelené zatržítko na kartičce mise značí dokončený úkol. Jakmile jsou všechny úkoly dané mise dokončeny, začíná další mise. Jakmile je dokončen i poslední úkol, dobrodružství končí.

UPRAVIT DOBRODRUŽSTVÍ

Promíchejte dobrodružství, abyste zvýšili náročnost, pozměňte příběh nebo povrch. Můžete zveřejnit a sdílet pozměněné skutečné verze vašich výtvorů nebo jiných výtvorů, které jste si stáhli ze Sporopedie. I přesto, že můžete rovněž upravovat dobrodružství od Maxis, nemůžete je zveřejňovat pod jiným jménem.

SPORE KOMUNITA

HRANÍ HRY VYŽADUJE SOUHLAS S LICENČNÍM UJEDNÁNÍM PRO KONCOVÉHO UŽIVATELE. ON-LINE FUNKCE A/NEBO SLUŽBY VYŽADUJÍ ÚČET EA ON-LINE, STEJNĚ JAKO REGISTRACI POMOCÍ PŘILOŽENÉHO SÉRIOVÉHO ČÍSLA. ZAREGISTROVÁNÍ ON-LINE FUNKCÍ JE OMEZENO NA JEDEN EA ÚČET NA JEDNO SÉRIOVÉ ČÍSLO A NENÍ PŘENOSNÉ. EA ON-LINE PODMÍNKY UŽÍVÁNÍ NALEZNETE NA WWW.EA.COM. EA ON-LINE ÚČET SI MOHOU ZAREGISTROVAT POUZE OSOBY STARŠÍ 13TI LET. SPOLEČNOST EA MŮŽE UKONČIT POSKYTOVÁNÍ FUNKCÍ ON-LINE PO 30 DNECH OD OZNÁMENÍ NA STRÁNCE WWW.EA.COM.



SDÍLENÍ

Sdílejte vaše výtvary na spore.com jednoduše pomocí tlačítka Sdílet. Stejně jako to děláte u jiných vašich *SPORE* výtvorů, nezapomeňte i vaše dobrodružství opatřit klíčovými slovy, aby je mohli hráči snadno najít.

STAHOVÁNÍ

Prohlížejte a stahujte si dobrodružství on-line buď ze stránek spore.com nebo prostřednictvím on-line vyhledávání ve Sporopedii. Stažená dobrodružství můžete spustit volbou Rychlá hra nebo na ně jako na sdílená dobrodružství natrefíte ve Vesmírné fázi.

NAJÍT KAMARÁDA

Přidávejte si on-line kamarády do vašeho seznamu kamarádů a získujete tak přímý přístup k příšerkám, vozidlům a budovám, které vytvořili a také k jejich vlastním dobrodružstvím.

SPOREKANÁLY

Sporekanál je kolekce výtvorů poskytnutá Maxis, vámi, nebo kterýmkoliv jiným hráčem *SPORE*. Začnete odebírat něčí Sporekanál a získujete tak přímý přístup k jeho dobrodružstvím.

SPORE BODY

SPORE body nezískáváte pouze za vytváření, sdílení a hraní dobrodružství, ale také za to, když někdo hraje a hodnotí vaše vlastní výtvary. Kolik bodů jste získali, se dozvíte na stránce *My SPORE*.

OBTÍŽNOST

Dobrodružství se hrají po celém světě, takže obtížnost stažených dobrodružství se odvozuje od toho, kolikrát je někdo vyhrál a kolikrát prohrál.

ZÍSKÁVÁNÍ BODŮ

Po skončení dobrodružství hraného prostřednictvím Rychlé hry obdrží hráč dvě skóre: jedno odvozené od procenta dokončení dobrodružství a druhé odvozené od času, který byl na dokončení dobrodružství zapotřebí.

PROCENTUÁLNÍ SKÓRE

Toto skóre se získává vydělením počtu dokončených dějství celkovým počtem dějství. Částečně dokončené dějství přidá procento vypočítané vydělením počtu dokončených úkolů počtem všech úkolů v dějství.

ČASOVÉ SKÓRE

Toto skóre se jednoduše odvozuje od času potřebného na dokončení dobrodružství. Toto skóre se zaznamenává bez ohledu na to, jestli je dané dějství na čas – pomocí něj se stanovuje umístění v tabulce nejlepších hry *SPORE Galaktická Dobrodružství*.

TABULKY NEJLEPŠÍCH

Po dokončení dobrodružství se vám zobrazí shrnutí, které vám ukáže, jak dobře jste si vedli v porovnání s ostatními hráči hry *SPORE Galaktická dobrodružství*. Vaše skóre můžete porovnávat s kamarády nebo s celým světem. Na jaké se držíte přičce, se dozvíte na **spore.com**.

MEDAILE

Za umístění na prvních třech pozicích tabulky nejlepších nějakého dobrodružství získáte zlatou, stříbrnou nebo bronzovou medaili. Jakmile ovšem někdo vaše skóre překoná, o medaili přijdete.

ÚSPĚCHY

Prohlédněte si milníky, kterých jste dosáhli během hraní *SPORE Galaktická dobrodružství*.

Úspěchy si zpřístupňujete, když během hraní dobrodružství prostřednictvím Rychlé hry nebo hraním Vesmírné fáze dostanete vašeho kapitána na nejvyšší příčky.

Úspěchy se vám také zpřístupňují, když vytváříte dobrodružství a sdílíte je s komunitou *SPORE*.

TIPY PRO ZLEPŠENÍ VÝKONU AKTUALIZACE SOFTWARE MACINTOSH

Neaktuální verze systému MacOS X může vést k problémům s výkonem hry. Abyste se ujistili, zda-li je váš systém MacOS X aktuální, zvolte „**Software Update...**“ z nabídky jablíčka a pro aktualizaci svého systému postupujte podle uvedených pokynů.

POTÍŽE SE SPUŠTĚNÍM HRY

- ☛ Ujistěte se, zda váš počítač splňuje minimální systémové požadavky této hry a zda máte nainstalovány nejnovější ovladače své grafické a zvukové karty:
Pro karty NVIDIA jsou k nalezení a stažení na stránce www.nvidia.com.
Pro karty ATI jsou k nalezení a stažení na stránce www.ati.amd.com.
- ☛ Pokud vlastníte diskovou verzi této hry, zkuste z disku přeinstalovat rozhraní DirectX. To obvykle naleznete ve složce DirectX v kořenové složce disku. Pokud jste připojeni k internetu, můžete navštívit stránku www.microsoft.com, kde je nejnovější verze rozhraní DirectX ke stažení.

VŠEOBECNÉ TIPY PŘI ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

- ☛ Pokud vlastníte diskovou verzi této hry a po jeho vložení se automaticky neobjeví obrazovka automatického spuštění, klepněte pravým tlačítkem myši na ikonu diskové jednotky, kterou naleznete pod položkou Tento počítač, a zvolte Přehrát automaticky.
- ☛ Pokud hra běží pomalu, zkuste snížit kvalitu u některých nastavení grafiky a zvuku v nabídce herních možností. Často lze zvýšit výkon snížením rozlišení obrazovky.
- ☛ Pro dosažení optimálního výkonu této hry doporučujeme ukončit aplikace na pozadí (mimo aplikace EADM, pokud se vás to týká) spuštěné v rámci systému Windows.

POTÍŽE S RYCHLOSTÍ PŘIPOJENÍ K INTERNETU

Chcete-li zabránit nízké kvalitě spojení při hraní prostřednictvím internetu, ukončete před spuštěním hry všechny programy pro sdílení souborů, přehrávání zvukových proudů a komunikační programy. Tyto aplikace mohou obsadit celou šířku pásma připojení a způsobovat prodávky nebo jiné nežádoucí efekty.

ZÁKAZNICKÁ PODPORA

Máte-li se hrou potíže, pomoci vám může zákaznická podpora EA.

Soubor *EA Help* vám poskytuje řešení a odpovědi pro nejčastější potíže a otázky ohledně správného použití tohoto produktu.

Umístění souboru EA Help (pokud máte hru již nainstalovanou):

Pokud jste uživateli systému Windows Vista, v nabídce **Start > Hry** klepněte pravým tlačítkem na ikonu hry a z nabídky zvolte odpovídající odkaz podpory.

Pokud používáte dřívější verzi systému Windows, klepněte na odkaz **Technická podpora** v herní složce, kterou naleznete v nabídce **Start > Programy** (nebo **Všechny programy**).

Umístění souboru EA Help (bez toho, aby byla hra nainstalována):

1. Vložte herní disk do jednotky DVD-ROM.
2. Na ploše poklepejte na ikonu Tento počítač. (V systému Windows XP budete možná muset klepnout na tlačítko **Start** a pak klepnout na ikonu Tento počítač).
3. Klepněte pravým tlačítkem na jednotku DVD-ROM, ve které je vložen herní disk a zvolte Otevřít.
4. Otevřete soubor **Support > European Help Files > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Umístění souboru EA Help na počítači Apple Macintosh:

1. Vložte herní disk do jednotky DVD-ROM.
2. V Docku klepněte na ikonu Finder.
3. Otevřete nové okno Finder pomocí volby „New Finder Window“ z nabídky File.
4. V okně Finder klepněte na ikonu herního disku.

Otevřete soubor **Support > Electronic Arts Technical Support.html**.

Jestliže se stále potýkáte s problémy i přes použití informací ze souboru EA Help, můžete kontaktovat technickou podporu EA.

ZÁKAZNICKÁ PODPORA EA NA INTERNETU

Podívejte se na webové stránky technické podpory EA na adrese:

<http://podpora.electronicarts.cz>

Zde naleznete spousty informací ohledně rozhraní DirectX, herních ovladačů, modemů a sítí, stejně tak informace o běžné údržbě a výkonu systému. Na naší webové stránce jsou aktuální informace o nejběžnějších obtížích, herní nápověda a často kladené otázky (FAQ). Informace zde uvedené jsou stejné, jaké používají technici zákaznické podpory při řešení vašich problémů s hrou. Naše webové stránky a FAQ sekce denně aktualizujeme.

ZÁKAZNICKÁ PODPORA PRO ČESKOU REPUBLIKU

Máte problém s naší hrou? Zákaznická podpora je tu pro vás! (V pracovní dny od 9:00 do 17:00.)

E-mail: **podporaCZ@ea.com**

POZNÁMKA: Pracovníci zákaznické podpory vám nejsou schopni poskytovat herní rady a tipy.

Abyste nám pomohli zjistit příčinu problému, před tím, než nás kontaktujete, vytvořte prosím diagnostickou zprávu rozhraní DirectX svého počítače:

Klepněte na **Start > Spustit...** a do políčka Otevřít napište dxdiag. Klepněte na OK a poté, co se zpráva dokončí, klepněte na Uložit všechny informace, a zprávu uložte např. na plochu svého systému Windows. Vygenerovaný soubor Dxdiag.txt prosím přiložte do přílohy kontaktního emailu.

ZÁRUKA

POZNÁMKA: Následující záruky se týkají pouze produktů prodaných v rámci maloobchodu. Tyto záruky se netýkají produktů prodaných on-line prostřednictvím stránek EA Store nebo třetích osob.

OMEZENÁ ZÁRUKA

Společnost Electronic Arts zaručuje původnímu kupujícímu tohoto softwarového produktu, že nosiče, na nichž je software nahrán, budou z hlediska materiálu i provedení bez závad po dobu 24 měsíců ode dne zakoupení produktu. Během této doby bude možno vadné nosiče vyměnit za předpokladu, že bude původní produkt vrácen spolu s dokladem o nákupu označeným datem, popisem závady, vadným nosičem a vaší zpáteční adresou na adresu společnosti Electronic Arts Czech Republic s. r. o. Gemini building, Na Pankráci 1683/127 140 00 Praha 4. Tato záruka je pouze doplňkem vašich práv vyplývajících ze zákona a na tato práva nemá jako taková žádný vliv. Tato záruka se nevztahuje na samotný software, který je dodáván „v aktuálním stavu“, ani na nosiče, jež byly nesprávným způsobem používány nebo nadměrně opotřebený.

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, logo EA a SPORE jsou ochranné známky či registrované ochranné značky společnosti Electronic Arts Inc v USA a/nebo jiných zemích. Všechna práva vyhrazena. RenderWare je ochranná známka nebo registrovaná ochranná značka společnosti Criterion Software Ltd. Na části tohoto softwaru se vztahuje copyright 1998–2009 společnosti Criterion Software Ltd. a jejich poskytovatelů licencí. Veškeré další ochranné známky jsou majetkem příslušných vlastníků.

Tento produkt zahrnuje software vyvinutý projektem OpenSSL k použití v sadě OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>). Tento produkt obsahuje také software, jenž vyvinul Eric Young (eyay@cryptsoft.com). Upozornění týkající se autorských práv, podmínek použití a odmítnutí záruk jsou uvedena v souboru s licencí Spore OpenSSL.

Konverze pro Macintosh – TransGaming Inc.

Tato hra používá Cider(tm) Technology společnosti TransGaming Inc. Na Cider(tm) se vztahuje Copyright © 2000–2009 TransGaming Inc.

Komponenty Cider C/C++ runtime (msvcr71.dll, msvcr71.dll, msvcp71.dll, msvcr80.dll, a msvcp80) obsahují části komponent Visual C++ 6,0 runtime a části knihoven Dinkum Complete C/C++. Komponenty Visual C++ 6,0 runtime jsou Copyright © 1999 Microsoft Corp. Komponenty Dinkumware jsou Copyright © 1989–2006 by P.J. Plauger and Dinkumware Ltd.

Komponenty Cider MFC & ATL (MFC42.dll, MFC71.dll) obsahují komponenty Visual C++ 6,0 MFC & ATL. Visual C++ 6,0 MFC & ATL komponenty jsou Copyright © 1992–1999 Microsoft Corp.

Cider obsahuje libpng, Copyright © 1995–2004 autorů projektu libpng (kompletní seznam viz <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt>).

Tento software je z části založen na práci Independent JPEG Group. Cider obsahuje libjpeg, copyright © 1991–1998, Thomas G. Lane.

Cider používá NVIDIA's Cg Toolkit, Copyright © 2002–2008, NVIDIA Corporation.

Cider obsahuje dmalloc, Copyright © 2001–2006 Wolfram Gloger.

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

Cider obsahuje SDL, Copyright © 2001–2007 autoři projektu SDL (viz kompletní seznam na <http://libsdl.org/credits.php>).

Cider obsahuje The Better String Library (bstring) Copyright © 2002–2006 Paul Hsieh.

Části tohoto softwaru jsou Copyright © 2006, Industrial Light & Magic, pobočka Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Části dodané někým jiným jsou označeny, stejně jako cizí copyright. Všechna práva vyhrazena.

iniParser Portions Copyright © 2000 Nicolas Devillard.

Části tohoto softwaru jsou copyright © 1996–2000 The FreeType Project (www.freetype.org). Všechna práva vyhrazena.

Části tohoto softwaru jsou copyright © 2006 Simon Brown a přispěvatelé projektu Squish (<http://sjbrown.co.uk/?code=squish>). Všechna práva vyhrazena.

Komponenta Cider libquartz.dylib obsahuje části ffmpeg, Copyright © 2000–2006 Fabrice Bellard, et al.

Části Cideru jsou Copyright © 2002–2006 autorů projektu ReWind (viz kompletní seznam na <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind>).

Části Cideru jsou Copyright © 1993–2008 autorů projektu Wine (viz kompletní seznam na <http://source.winehq.org/source/AUTHORS>).

Cider a přidružené komponenty jsou šířeny za dodržení licenčních ujednání Cider Technology a dalších licencí, včetně GNU LGPL. Podrobnosti k licencí naleznete na vašem disku, v souboru Licenční ujednání pro koncového uživatele.

Zdrojový kód součástí licencovaných dle LGPL je dostupný prostřednictvím: <http://transgaming.org/>

MXHO16O6599MT