



ROZSZERZENIE GRY

SPORE™

Kosmiczne przygody



OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ (PADACZKĄ)

Prosimy przeczytać przed uruchomieniem gry lub pozwoleniem dziecku na jej uruchomienie.

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku padaczkowego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie niektórych gier komputerowych. Takie przypadłości mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie rozpoznano padaczki, lub które nigdy wcześniej nie doznały ataków padaczkowych. Jeżeli u użytkownika (lub kogoś z jego rodziny) wystąpiły kiedykolwiek objawy padaczki (ataki padaczkowe lub nagłe utraty przytomności) spowodowane migotaniem światła, przed rozpoczęciem gry należy zasięgnąć porady lekarza.

Zaleca się, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Gdyby u użytkownika lub jego dziecka wystąpiły podczas gry którekolwiek z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, skurcze mięśni oczu lub innych mięśni, utrata przytomności, zaburzenia błędnika, jakiegokolwiek mimowolne odruchy lub drgawki, należy NATYCHMIAST przerwać grę i skonsultować się z lekarzem.

W CZASIE GRY NALEŻY ZACHOWAĆ NASTĘPUJĄCE ŚRODKI OSTROŻNOŚCI

- ☞ Nie siadaj zbyt blisko ekranu. Usiądź w takiej odległości, na jaką pozwala długość kabli.
- ☞ O ile to możliwe, graj na niezbyt dużym ekranie.
- ☞ Staraj się nie grać, jeśli odczuwasz zmęczenie lub senność.
- ☞ Upewnij się, że pomieszczenie, w którym grasz, jest dobrze oświetlone.
- ☞ Odpoczywaj co najmniej 10 do 15 minut na każdą godzinę gry.

SPIS TREŚCI

OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ (PADACZKĄ).....1	MODYFIKOWANIE PRZYGODY.....22
W czasie gry należy zachować następujące środki ostrożności.....1	SPOŁECZNOŚĆ SPORE.....22
INSTALACJA GRY.....3	Publikacja.....22
URUCHAMIANIE GRY.....3	Pobieranie.....22
WSZECHŚWIAT TWOIM PLACEM ZABAW.....4	Sporpunkty.....22
PRZYGODA CZEKA.....4	Poziom trudności.....23
Kosmiczne przygody.....4	Punkcja.....23
Szybka rozgrywka.....5	Rankingi.....23
Stwórz lub wybierz swojego Kapitana.....5	Medale.....23
Stylista kapitański.....6	Osiągnięcia.....23
Załoga.....8	PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI.....24
Tvoja misja, jeśli ją przyjmiesz.....8	Aktualizacja oprogramowania Macintosh.....24
Sterowanie Kapitanem.....9	Problemy podczas gry.....24
Planetarna minimapa.....10	Ogólne wskazówki przy rozwiązywaniu problemów.....24
Swój czy wróg.....10	Problemy z wydajnością podczas gry w Internecie.....24
W trosce o Kapitana.....11	CENTRUM POMOCY.....25
ZAPROJEKTUJ SWOJĄ PRZYGODĘ.....12	GWARANCJA.....27
Sterowanie przy tworzeniu.....12	Ograniczona gwarancja.....27
Wybierz planetę.....12	
Tryb terraformowania.....12	
Fabuta.....14	
Umieszczanie dzieł.....15	
Zachowanie postaci.....16	
Opcje załogi.....19	
Cele.....20	
Wypełnianie celów.....21	



WWW.SPORE.COM

INSTALACJA GRY

UWAGA: Informacje na temat wymagań systemowych można znaleźć w witrynie www.ea.pl.

Instalacja na komputerze PC (wersja płytowa):

Aby zainstalować grę, umieść płytę w napędzie i postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie.

Instalacja na komputerze PC (gry zakupione przez EA Store):

UWAGA: Jeśli chcesz uzyskać więcej informacji na temat zakupu wersji cyfrowej gry EA, odwiedź stronę: www.eastore.pl i kliknij odnośnik do Centrum Pomocy.

Po pobraniu gry przez program EA Download Manager pojawi się ikona instalacji. Kliknij ją i postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie.

Gdy proces instalacji zakończy się, uruchom grę bezpośrednio z programu EA Download Manager.

UWAGA: Jeśli po zakupieniu gry chcesz ją zainstalować na innym komputerze, najpierw pobierz i zainstaluj na nim program EA Download Manager, a następnie uruchom aplikację i zaloguj się na swoje konto EA. Wybierz tytuł gry na wyświetlonej liście i kliknij przycisk Start, aby pobrać grę.

Instalacja na komputerach Macintosh:

1. Włóż płytę z grą do napędu DVD-ROM. Na pulpicie pojawi się ikona przedstawiająca płytę z grą. Kliknij dwukrotnie tę ikonę, aby uruchomić program startowy gry.
2. Wybierz ikonę instalatora gry w dolnej części programu startowego, aby wywołać menu instalacji.
3. Postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie, aby dokończyć instalację.

Instalacja na komputerach PC lub Macintosh (gry zakupione w sklepach internetowych firm trzecich):

Skontaktuj się z dystrybutorem cyfrowym, od którego kupiona została gra, aby uzyskać informacje na temat jej instalacji bądź pobrania oraz instalacji kolejnego egzemplarza.

URUCHAMIANIE GRY

ROZPOCZĘCIE GRY:

Komputery PC:

W Windows Vista™ należy wybrać menu Start > Gry, a w starszych wersjach Windows™ menu **Start > Programs** (lub **Wszystkie programy**).

UWAGA: W klasycznym menu Start systemu Windows Vista gry znajdują się w menu **Start > Programy > Gry > Eksplorator gier**.

Komputery Macintosh:

Otwórz okno programu Finder, wybierz Aplikacje i dwukrotnie kliknij ikonę gry.

WSZECHŚWIAT TWOIM PLACEM ZABAW

Podlej się emocjonujących misji w najgłębszych zakamarkach wszechświata *SPORE™* lub twórz swoje własne przygody — od prostych jednoaktówek, po epickie, kosmiczne odyseje w ośmiu aktach — wszystkie wypełnione Twoją własną galaktyczną mitologią.

PRZYGODA CZEKA

Dodatek *SPORE™ Kosmiczne przygody* instaluje się wraz z serią oryginalnych przygód przygotowanych przez zespół Maxis. Przygody archetypowe muszą być odblokowane w fazie kosmosu gry *SPORE™*. Możesz także pobierać dodatkowe przygody opublikowane przez graczy z Twojej listy znajomych. Możesz uzyskać dostęp do wszystkich dostępnych przygód bezpośrednio w fazie kosmosu gry *SPORE™* albo natychmiast, za pomocą opcji „Szybka rozgrywka” w menu *SPORE™ Kosmiczne przygody*.

Za rozegrane przygody zdobywasz Sporpunkty, które automatycznie awansują Twojego Kapitana i umożliwiają Ci odblokowanie specjalnych dodatków oraz broni, które możesz dołączać do wyposażenia w stylu kapitańskim.

Dodatkowo każda przygoda ma swój własny ranking graczy, ustalany na podstawie tego ile razy i jak szybko ukończono daną przygodę. Trójka najlepszych graczy otrzymuje medale!

KOSMICZNE PRZYGODY

Jeśli zdecydujesz się przyjmować misje w fazie kosmosu gry *SPORE™*, niektóre imperia będą zlecały Ci przygody. Aby rozpocząć przygodę, po prostu polec na planetę wskazaną przez imperium, które dało Ci daną misję. Na miejscu kliknij przycisk PRZYJMUJ, aby teleportować się na powierzchnię planety. Po ukończeniu przygody musisz polecieć z powrotem na planetę imperium, aby odebrać swoją nagrodę pieniężną. Jeśli zdobędziesz podczas swojej przygody odpowiednią ilość Sporpunktów, możliwe będzie także wybranie nowej broni lub dodatku.



SZYBKA ROZGRYWKA

Wybierz w menu głównym *SPORE™ Kosmiczne przygody* opcję SZYBKA ROZGRYWKA, aby uzyskać dostęp do edycji Sporpedii ze *SPORE™ Kosmiczne przygody* i móc przeglądać wszystkie dostępne przygody.



Oprócz dostępu do przygód, pasek nawigacyjny po lewej stronie umożliwia także przeglądanie wszystkich Twoich ulubionych dzieł *SPORE™*, takich jak stwory, pojazdy i budynki. Możesz także otworzyć swoją stronę „Mój *SPORE™*” i publikować zaprojektowane przez siebie przygody w swoich spormediach. Swoimi przygodami możesz się dzielić ze znajomymi, którzy będą mogli także współzawodniczyć o najwyższe miejsca w rankingu.

Wybierz przygodę, aby od razu ruszyć do akcji!

STWÓRZ LUB WYBIERZ SWOJEGO KAPITANA

Żadna przygoda nie może obyć się bez bohatera. Wybierz członka dowolnego gatunku ze Sporpedii, aby zwerbować swojego Kapitana.



W miarę wypełniania kolejnych misji i zdobywania Sporpunktów Twój Kapitan będzie awansować na wyższe rangi. Po osiągnięciu każdej nowej rangi możesz wybrać i odblokować dodatek lub broń. Te przedmioty specjalne rozwijają umiejętności towarzyskie i bojowe Kapitana, a także zwiększają jego zdrowie i rezerwę energetyczną.

STYLISTA KAPITAŃSKI

W najgłębszych otchłaniach kosmosu Twój Kapitan powinien być odpowiednio wyposażony na każdą możliwą okoliczność. W dowolnym momencie lotu, przed teleportacją na planetę, gdzie rozgrywa się przygoda, możesz wyposażyć swojego Kapitana w odblokowane broń i dodatki. W tym celu kliknij dziennik kapitański. Stylistę kapitańskiego możesz także otworzyć poprzez wybranie karty Kapitana w Sporpedii.



Gdy odblokujesz ostatni dodatek w rzędzie, Twój Kapitan otrzyma tytuł honorowy, w zależności od tego, ile części w danym rzędzie zostało wybranych do wyposażenia.

UZBROJENIE

Poziom mocy broni można dostosować w stylu kapitańskim. Ogólnie rzecz biorąc, im większą energią dysponujesz, tym potężniejsze jest Twoje uzbrojenie, a im silniejsza jest Twoja broń, tym więcej energii zużywa z każdym użyciem.

Broń	Obrażenia	Czas odnowy	Energia
Uderzenie energetyczne 1	30	1.44	55
Uderzenie energetyczne 2	50	1.5	70
Uderzenie energetyczne 3	90	1.75	90
Pulsator 1	20	1.55	80
Pulsator 2	35	1.9	100
Pulsator 3	55	2.5	125
Błyskawicador 1	35	1.5	80
Błyskawicador 2	70	1.75	110
Błyskawicador 3	115	2.1	135
Wyrzutnia pocisków 1	35	3	150
Wyrzutnia pocisków 2	60	3.5	180
Wyrzutnia pocisków 3	90	4.5	220

W fazie kosmosu gry *SPORE™* Twój Kapitan może także otrzymać w nagrodę superbroń do Twojego statku kosmicznego. Na przykład, odblokowanie wszystkich dodatków dla wojownika da Ci możliwość przywoływania piratów-sojuszników.

MANIPULATORY MOCY



Podobnie jak w przypadku innych dodatków, możesz dowolnie modyfikować wygląd broni. Specjalne manipulatory mocy nie tylko sprawiają, że Twoja broń wygląda groźniej, ale także zwiększają jej moc. Pamiętaj tylko, że im silniejsza jest broń, tym więcej zużywa energii.

PANCERZ

Dodatki do pancerza należą do trzech różnych kategorii: tych, które po prostu zmniejszają otrzymywane obrażenia; tych, które zmniejszają obrażenia, ale też zużywają energię; oraz tych, które zmniejszają obrażenia i zwiększają energię.

RUCH

Dodatki związane z ruchem powodują zwiększenie umiejętności sprintu, skradania się, skakania oraz lewitacji.

TOWARZYSKIE

Dodatki związane z umiejętnościami towarzyskimi powodują zwiększenie umiejętności śpiewu, oczarowywania, tańca oraz przybierania poz.

ZDROWIE

Niektóre dodatki związane ze zdrowiem zwiększają całkowity zasób zdrowia, podczas gdy inne wspomagają leczenie się z dowolnych obrażeń. Należące do tej grupy dodatki niskiego poziomu działają powoli i zapewniają minimalne ilości odzyskanego zdrowia, podczas gdy dodatki zdrowotne wysokiego poziomu działają szybko i leczą znacznie skuteczniej.

AKUMULATORY/GENERATORY

Nawet bez akumulatorów i generatorów nadal możesz używać dodatków energetycznych. Twoje maksymalne zasoby energetyczne będą jednakowoż w takim wypadku niskie, a tempo odzyskiwania energii — powolne. Bez rozbudowy elementów energetycznych możliwe będzie wykorzystywanie tylko dodatków niskiego poziomu.

WSKAŹNIK ZŁOŻONOŚCI



Niska złożoność.



Gdy złożoność osiągnie maksimum, wskaźnik zacznie migać. Wtedy nie będzie można dołączać już do Kapitana dalszych dodatków.

W prawym górnym rogu ekranu pokazany jest wskaźnik złożoności, który odzwierciedla ogólną złożoność wyposażenia Twojego Kapitana. Im więcej obiektów dodajesz do wyposażenia, tym bardziej staje się ono złożone. Nie możesz przekroczyć limitu złożoności.

JAZDA!

Po wybraniu wyposażenia możesz teleportować swojego kosmicznego Kapitana na powierzchnie egzotycznych planet i zdobywać powszechne uznanie, broniąc słabszych oraz pokonując złowrogich przeciwników. Zwiedzaj świat w pojedynkę albo zwerbuj ekipę do pomocy.

ZAŁOGA

W zależności od rodzaju przygody i liczby dostępnych miejsc w załodze Twój Kapitan może rozgrywać przygody samotnie lub w towarzystwie do trzech załogantów.



Swoją załogę możesz rekrutować spośród sprzymierzeńców zdobytych fazy kosmosu gry *SPORE™*. Dobrane załogi możesz zapisywać, aby wykorzystywać je w różnych przygodach. Jeśli jednak stracisz sprzymierzeńca pomiędzy przygodami, załogant z nim związany zostanie bezpowrotnie stracony. Nie zapomnij o uzupełnieniu wolnego miejsca w załodze przed wyruszeniem na następną przygodę.

TWOJA MISJA, JEŚLI JĄ PRZYJMIESZ

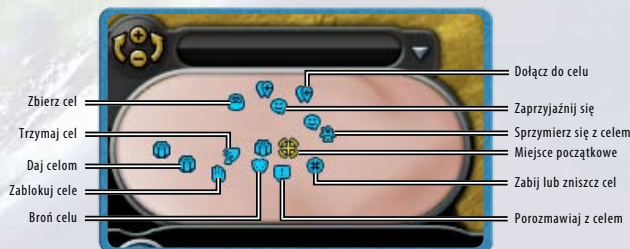
Po teleportacji na planetę rozpocznij swoją przygodę, tzn. znajdź stwory, które potrzebują pomocy. Te kluczowe postacie można rozpoznać po chmurze dialogowej nad ich głowami. Kliknij postać, aby rozpocząć rozmowę i poznać cel misji. Cele pojawiają się na minimapie w postaci ikonki. Status niektórych celów wyświetlony jest w lewym górnym rogu ekranu na karcie misji.

STEROWANIE KAPITANEM

Działanie	Sterowanie
Ruch do przodu	W/strzałka w górę
Ruch do tyłu	S/strzałka w dół
Skret w lewo	A/strzałka w lewo
Skret w prawo	D/strzałka w prawo
Odbicie w lewo	Q
Odbicie w prawo	E
Skok/lewitacja	SPACJA
Skradanie się/niewidzialność	Z
Sprint	SHIFT
Wybór/wybranie celu	Kliknięcie
Wybranie najbliższego stwora	TAB
Nastawienie towarzyskie/bojowe	F
Użycie umiejętności #1	1
Użycie umiejętności #2	2
Użycie umiejętności #3	3
Użycie umiejętności #4	4
Upuszczenie przedmiotu	K
Przybliżenie/oddalenie kamery	+/-
Obrót kamery w lewo/w prawo	</>
Obrót kamery/nachylenie	Kliknij i przytrzymaj wciśnięty prawy przycisk myszy i poruszaj myszą



PLANETARNA MINIMAPPA



Dzięki minimapie możesz ustalić swoje położenie i położenie celów.



SWÓJ CZY WRÓG

W każdej przygodzie Twój Kapitan spotyka przeróżne postacie i stwory. Niektóre będą chętne do pomocy, albo będą jej potrzebować, inne zaś będą mieć wyłącznie złe zamiary. Reaguj odpowiednio do sytuacji.



NASTAWIENIE BOJOWE

Niektóre cele i sytuacje wymagają od Ciebie ataku lub obrony przed agresywnymi wrogami. Aby namierzyć wroga, kliknij go przy aktywnym ustawieniu bojowym. Aby zaatakować, kliknij wroga dwukrotnie lub użyj skrótów klawiszowych od 1 do 4 odpowiadającym umiejętnościom bojowym, jakich chcesz użyć.



NASTAWIENIE TOWARZYSKIE

Wiele celów wymaga interakcji z przyjaznymi stworami, a czasem nawet rekrutowania ich do załogi. Podobnie jak w fazie stwora gry *SPORE™* możesz zaprzyjaźniać się z innymi stworami i postaciami za pomocą interakcji towarzyskich, takich jak śpiew, taniec i oczarowywanie.

W TROSCE O KAPITANA

ENERGIA

1,500

Uzbrojenie i dodatki, w które wyposażony jest Kapitan, wymagają energii do funkcjonowania. Musisz zachować równowagę między produkcją a zużyciem energii, aby wszystko sprawnie działało.

ZUŻYCIE ENERGII

Energia pobierana jest z Twoich zasobów, gdy uruchomisz dodatek zasilany (wyrzutnię raket, plecak raketowy itp.). Z biegiem czasu zużyta energia będzie uzupełniana. Początkowe tempo doładowywania jest powolne. Możesz je jednak przyspieszyć za pomocą dodatków ładujących.

REZERWA ENERGETYCZNA

Twój Kapitan wyrusza na każdą przygodę z całkowicie naładowanym wskaźnikiem energii. Aby zwiększyć maksymalną ilość energii Kapitana, musisz odblokować i włączyć do wyposażenia urządzenia magazynujące energię.

ZDROWIE

104

Aby ukończyć dowolną przygodę, Twój Kapitan musi oczywiście pozostać przy życiu. Pancerze różnego rodzaju zmniejszają w różnym stopniu otrzymywane w walce obrażenia, podczas gdy niektóre dodatki zwiększają całkowite zdrowie Kapitana albo zapewniają stopniowe odzyskiwanie zdrowia.



ZAPROJEKTUJ SWOJĄ PRZYGODĘ

Od prostych misji pobocznych po następną wielką sagę międzygwiazdową — *SPORE™ Kosmiczne przygody* daje Ci możliwość wymyślenia i stworzenia nowych i oryginalnych przygód w głębokim kosmosie. Sprawdź siebie i innych graczy w *SPORE™* na całym świecie i poza nim. Jedne granice stawia wyobraźnia.

STEROWANIE PRZY TWORZENIU

Działanie	Sterowanie
Wybór	Kliknięcie
Chwyć/umieść	Kliknij i przeciągnij
Ruch do przodu	Strzałka w górę
Ruch do tyłu	Strzałka w dół
Odbicie w lewo	Strzałka w lewo
Odbicie w prawo	Strzałka w prawo
Zbliżenie/oddalenie	+/- lub kółko myszy
Znajdź element/obiekt	Kliknij prawym przyciskiem myszy lewy panel, aby znaleźć najbliższy; kliknij ponownie, aby znaleźć następną kopię
Zmiana rozmiaru elementu	Wciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, a następnie obracaj kółkiem myszy
Znajdź Kapitana	Kliknij prawym przyciskiem myszy panel Kapitana
Przesuń element pionowo w świecie	CTRL + kliknij i przeciągnij
Powiel wybrany element	ALT + kliknij i przeciągnij
Otwórz/zamknij aktywną paletę	G
Wł./wyl. tryb swobodnej kamery	CTRL + ALT + C

WYBIERZ PLANETĘ

Czy szukasz bujnego tropikalnego ustronia, czy jałowych pustkowi, lokalacja decyduje o klimacie Twojej przygody. Zaczynaj od wybrania modelu pustej planety początkowej w oknie przeglądania.

TRYB TERRAFORMOWANIA

Tryb terraformowania oddaje do Twojego użytku motywy i narzędzia służące do modyfikowania planety, na której ma rozgrywać się Twoja przygoda. Wybierz kolory żywego i martwego terenu, wody, a nawet samej atmosfery. Wycinaj doliny wśród gór. Wynosź lądy z wód oceanów. Określ typy roślinności i wpływaj na jej bujność za pomocą zmian klimatu. Zachęcamy do eksperymentowania!



MOTYWY PLANET

Jednym kliknięciem możesz całkowicie zmienić wygląd swojej planety. Każdy gotowy motyw zawiera ustawienia palety kolorów terenu żywego i martwego, gęstości flory, wody i atmosfery.



KOLORY TERENU

Wolisz zielone niebo i niebieską trawę, czy na odwrót? Paleta kolorów terenu umożliwia Ci selektywne ustalanie barw powierzchni planety, wody i atmosfery.

Wybierz wysokość terenu i zastosuj kolor. Przesuń wskaźnik wysokości na inny poziom. Możesz dodawać i usuwać kolory terenu na różnych wysokościach, aby stworzyć estetyczny wygląd planety z różnymi poziomami wyniesienia terenu. Wybierz pasek kategorii, aby ustalić kolory wody, urwisk, plaż oraz atmosfery.



ROŚLINNOŚĆ

Wybierz do dziewięciu gatunków roślin i patrz, jak automatycznie rozprzestrzeniają się po całym świecie. Temperatura i układ geograficzny decydują, gdzie i jak gęsto rosną rośliny — roślinność wyrasta bujnie tylko na żywym terenie i w sprzyjającym klimacie. Wybierz ogólny rodzaj porastającej powierzchni trawy, albo wybierz kamienie, aby uzyskać surowy, skalisty wygląd otoczenia. Dostosuj położenie suwaka gęstości, aby uzyskać wygląd planety porośniętej bujną roślinnością albo zupełnie jałowej — lub cokolwiek pomiędzy.



POGODA

GĘSTOŚĆ ATMOSFERY

Atmosfera to warstwa gazów — włącznie z tlenem — które umożliwiają zaistnienie życia na planecie. Gęstość atmosfery określa skuteczność działania atmosfery jako tarczy ochronnej oraz jej wpływ na pogodę. Rzadka atmosfera umożliwia meteorom przedzieranie się przez nią praktycznie bez szwanku. Gęsta atmosfera wytwarza ciężkie chmury i dużo piorunów.

TEMPERATURA GLOBALNA

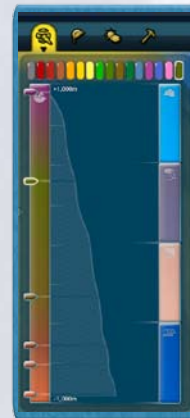
Ekstremalny upał lub mróz skutkują powstaniem terenu o naturalnie pustynnym wyglądzie. Efekt ten jest jednakże czysto estetyczny. Nadal możesz umieszczać stwory i rośliny nawet w najbardziej ekstremalnych warunkach klimatycznych.

GLOBALNY POZIOM WÓD

Globalny poziom wód decyduje o rozmiarach i zasięgu mas lądów w odniesieniu do zbiorników wodnych. Podnieś poziom wód, aby zredukować kontynenty do wysp, albo obniż go, aby zmienić wyspy w kontynenty.

PORA DNIA

Czas wpływa na nastrój Twojej przygody tak samo, jak wszystkie elementy środowiska. W przypadku misji dyplomatycznej możesz zdecydować, aby Kapitan przybył na planetę w pełnym blasku dnia. Do strasznych lub tajnych misji odpowiedniejsze może być otoczenie spowite mrokiem nocy. Oczywiście przygoda może wymagać, aby Kapitan podróżował po planecie bliższej lub dalszej od lokalnego słońca.



TEREN



Wskaźnik staje się żółty, gdy jest w ponad połowie pełny.

Kształtuj swój świat od samej powierzchni za pomocą intuicyjnych stempli terenu. Wybierz formację geograficzną, taką jak góra lub dolina, a następnie przeciągnij aktywny stempel terenu nad powierzchnię planety i kliknij miejsce, gdzie chcesz umieścić wybraną formację. Obracaj i manipuluj uchwytami terenu, aby zmieniać jego ustawienie, wysokość i rozmiar. Łącz różne stemple, aby przekonać się, jak różne formacje wpływają na siebie nawzajem. Zachęcamy do eksperymentowania! Jedynym ograniczeniem jest limit złożoności.

Pamiętaj — strome wzniesienia mogą być niemożliwe do pokonania przez stworzy poruszające się pieszo!

PODSTAWOWE NARZĘDZIA

Podnoś, obniżaj lub wyrównuj teren, a także zmieniaj łąd w morze lub na odwrot.

KONTYNENTY I WYSPIY

Błyskawicznie przesuwaj płyty kontynentalne i umieszczaj łądy, gdziekolwiek zechcesz.

GÓRY I PAGÓRKI

Wynieś powierzchnię globu w górę za pomocą płaskowyżów, urwisk i różnego rodzaju gór.

DOLINY I RZĘKI

Wydzielaj szczyty i podkreślaj ich wysokość za pomocą głębokich zagłębień terenu. Zostaw je suche, albo pozwól przepływać przez nie rzekom.

OCEANY I JEZIORA

Aby utworzyć większe zbiorniki wodne, zrób odpowiednio duże zagłębienie w terenie i wypełnij je wodą.

PĘDZLE SPECJALNE

Zapełnij otoczenie niebezpiecznymi przeszkodami, takimi jak wulkany i jamy z lawą. Niektóre narzędzia mają zasięg globalny — na przykład podniesienie, obniżenie lub wyrównanie całego terenu.

DROGI

Oprócz budynków i pojazdów oznakę cywilizacji stanowią także drogi. Możesz wybrać drogi piaszczyste, brukowane, utwardzone oraz futurystyczne.

FABUŁA

Masz gotową lokację, ale co z historią? Bez względu na skalę Twojej przygody, miarą siły bohatera Kapitana są tylko przeszkody i przeciwnicy, których spotyka na swej drodze. Pamiętaj: najbardziej niezapomniane i zabawne misje są odpowiednio wymagające — ale nie mogą być frustrująco trudne.

TYTUŁ

Nazwij swoją przygodę, klikając opcję NAZWIJ SWOJĄ GRĘ. To pierwsze, co inni gracze w *SPORE™* zobaczą, gdy będą przeglądali przygody do pobrania, zatem postaraj się, aby nazwa rzucała się w oczy!

WPROWADZENIE

Kliknij opcję WPROWADZENIE. Pojawi się pole tekstowe, w którym możesz opisać rodzaj i styl swojej przygody.

AKTY

Opowiadane historie podzielone są na Akty. Każdy Akt zaczyna się od wprowadzenia do co najmniej jednej misji i kończy się, gdy wszystkie misje zostaną wypełnione. Wybierz cyfrę rzymską I, aby opisać pierwszy Akt. Kliknij +, aby kontynuować swoją opowieść w dodatkowych Aktach. Każda przygoda może mieć do ośmiu Aktów, każdy z trzema celami.

ŚCIEŻKA MUZYCZNA

O nastroju przygody decyduje nie tylko jej lokacja, ale także muzyka. Wybieraj kompozycje muzyczne spośród istniejących.



UMIESZCZANIE DZIEŁ

Powołaj swój świat do życia za pomocą różnorodnych stworów, pojazdów, budynków i rekwizytów. Kliknij ikonę przeglądarki Sporpedii, aby wybrać określone dzieła, albo kliknij ikonę kostki do gry, aby dokonać wyboru losowo. Kliknij i przytrzymaj, aby przeciągnąć obiekt, i puść przycisk myszy, aby upuścić go na planecie.



STWORY

Zapełnij swoją planetę różnymi barwnymi postaciami i stworami. Po wybraniu stwora kliknij ikonę yin-yang, aby ustalić jego zachowanie — osobowość, spostrzegawczość, szybkość, zadawane obrażenia, zdrowie, mówiony tekst, przynależność do drużyny itd. (patrz punkt Zaawansowane, na str. 17).



POJAZDY

Wiele stworów woli podróżować samochodem, łodzią lub samolotem. Ponieważ wszystkie umieszczane pojazdy domyślnie mają swoich kierowców, ich zestaw zachowań wybiera się w ten sam sposób, jak w przypadku stworów.



BUDYNKI

Stojące obok siebie i tworzące miasto lub samotne, na przykład odległy posterunek — budynki stanowią oznakę cywilizacji.



CELE ROZGRYWKI

Umieszczaj interaktywne obiekty, takie jak wybuchające beczki i teleporty. Możesz wybrać, czy obiekt będzie widoczny normalnie, czy będzie niewidzialny, albo może zamaskowany? Dwie ostatnie opcje przydatne są do zakładania pułapek lub umożliwiają nadanie nieruchomemu obiektowi innej funkcji. Możesz na przykład sprawić, aby brama stała się teleportem.



NIERUCHOME OBIEKTY

Umieszczaj różne obiekty, które staną się elementami krajobrazu lub scenerii widzianej oczyma gracza.



ŹRÓDŁA DŹWIĘKU

Dźwięk, albo jego brak, jest tak samo ważną częścią przygody jak dowolne elementy wizualne. Aby dodać do przygody efekty dźwiękowe, klikaj je i przeciągaj na ich źródła. Specjalne manipulatory dźwięku umożliwiają ustalenie, z jakiej odległości słyszalny jest każdy dźwięk.



EFEKTY WIZUALNE

Efekty wizualne pomagają wywołać zachwyt, zaskoczenie albo odpowiedni nastrój, gdziekolwiek jest to potrzebne.



UŻYWANE ELEMENTY

Wszystko ze świata Twojej przygody w jednym, łatwo dostępnym miejscu.

ZACHOWANIE POSTACI

Zachowanie przypisywane jest stworom i pojazdom. Decyduje o tym, w jaki sposób dokonują interakcji ze sobą nawzajem, a także z Kapitanem. Wybierz stwora i kliknij symbol yin-yang, aby edytować jego zachowanie. Ustalone zachowanie jednego z członków obsady będzie stosowało się do każdej kopii tego stwora lub pojazdu umieszczonego w świecie gry.



WŁĄCZNIK EDYCJI ZAAWANSOWANEJ

Gdy stworzysz w swojej przygodzie więcej niż jeden Akt, nad nazwą postaci w oknie edytora zachowania pojawi się włącznik edycji zaawansowanej. Domyślnie schematy zachowań stworów pozostają niezmiennie przez wszystkie Akty. Jeśli jednak chcesz, aby zachowanie wybranego stwora zmieniało się między Aktami, kliknij włącznik edycji zaawansowanej, aby przerwać łączy. Następnie możesz ustalić inne zachowanie w każdym Akcie. Jest to szczególnie przydatne, jeśli stwór stanie się przyjacielem Kapitana w toku historii — albo jeśli początkowo przyjazny stwór zmieni się we wroga.

OSOBOWOŚĆ

Osobowość określa reakcje stworów i pojazdów na Kapitana oraz inne postacie.

POKOJOWE

Pokojuowo nastawione stwory wolą interakcje towarzyskie niż walkę.

NEUTRALNE

Neutralne stwory po prostu chcą robić swoje, ale można się z nimi porozumieć.

BEZMYŚLNE

To domyślne zachowanie stworów sprawia, że będą się zajmowały swoimi sprawami, nawet gdy zostaną zaatakowane lub gracz dokona z nimi interakcji towarzyskiej.

TERYTORYALNE

Stwory terytorialne nie będą się zaprzyjaźniały i tylko warczą, gdy inne postacie podejść blisko nich. Jeśli ich ostrzeżenie zostanie zignorowane, zaatakują.

AGRESYWNE

Chociaż niekoniecznie są złe, agresywne stwory wolą walczyć, niż dokonywać interakcji towarzyskich.

ZAAWANSOWANE



Kliknij dowolny przycisk osobowości przy wciśniętym klawiszu **CTRL**, aby uzyskać dostęp do panelu zachowań zaawansowanych danego stwora. Zaawansowane zachowania umożliwiają ustalenie priorytetów zachowań oraz określenie warunków, jakie muszą zostać spełnione, aby stwór podjął określone zachowanie. Możesz na przykład ustalić, aby głównym zachowaniem stwora była WĘDRÓWKA, a następnie zdecydować, aby ten stwór dokonywał ATAKU, TYLKO GDY ZOSTANIE ZAATAKOWANY PRZEZ DOWOLNY INNY OBIEKT.

Priorytet zaawansowanych zachowań określany jest od góry (najważniejsze) do dołu (najmniej ważne). Możesz zmienić ten układ, przeciągając zachowania w górę lub w dół listy.

Gdy ustalisz zaawansowane zachowania dla stwora, na pasku osobowości pojawi się ikona yin-yang.

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ

Spostrzegawczość określa, jak daleko widzą stwory i pojazdy.

SZYBKOŚĆ

Szybkość decyduje, jak szybko stwór lub pojazd może się poruszać.

PREMIA DO OBRAŻEŃ

Premia do obrażeń określa, jak silne są ataki stwora lub pojazdu.

ZDROWIE

Zdrowie decyduje o liczbie obrażeń, jakie może przyjąć stwór lub pojazd.

DRUŻYNA

W przygodzie wiele postaci określanych jest jako przyjaciele, wrogowie albo neutralne.

BEZ DRUŻYNY

Te stwory i pojazdy po prostu robią swoje.

DRUŻYNA SPRZYMIERZONA

Sprzymierzone stwory i pojazdy nigdy nie zaatakują Kapitana ani innych dobrych postaci.

DRUŻYNA WROGA

Wrogie stwory i pojazdy to po prostu ci źli. Atakują nie tylko Kapitana ale także członków drużyny sprzymierzonej — a także innych wrogich drużyn. W przygodzie może być do trzech wrogich drużyn.

PODNIĘŚ

Określa, jakiego rodzaju narzędzia i obiekty mogą zbierać stwory.

BRĄK

To domyślne zachowanie sprawia, że stwory będą ignorować wszystkie narzędzia i obiekty.

PODNIĘŚ DOWOLNE

Podczas wędrówki stwór podniesie dowolne zauważone narzędzie (chyba że już jakieś niesie).

PODNIĘŚ WSKAZANE

Stwór podniesie tylko określone narzędzie.

DAJ

Określa, jakiego rodzaju narzędzia i obiekty stwory mogą dawać (i komu).

BRĄK

To domyślne zachowanie sprawia, że stwory będą ignorować wszystkie narzędzia i obiekty.

DAJ KOMUKOLWIEK

Podczas wędrówki stwór da narzędzie dowolnemu innemu stworowi, pojazdowi, a nawet budynkowi.

DAJ WSKAZANEMU

Stwór da narzędzie tylko określonemu stworowi, pojazdowi lub budynkowi.

RUCH

Opcja ruchu ustala sposób, w jaki stwory i pojazdy poruszają się po planecie.

BRĄK

Stwór lub pojazd pozostaje w miejscu — nawet gdy zostanie zaatakowany.

WĘDRÓWKA

Stwór lub pojazd porusza się w losowy sposób, ale nie przekracza ustalonej odległości od swojej pozycji początkowej.

PATROL

Stwór lub pojazd porusza po trasie między dwoma wskazanymi punktami. Zaatakowany będzie walczyć lub uciekać, a następnie powróci do patrolowania.

Użyj wskaźników patrolu, aby ustalić trasę patrolu, po której stwór będzie starać się poruszać. Przeciągnij wskaźnik przy wciśniętym klawiszu **ALT**, aby dodawać punkty pośrednie i ustalić ścieżkę patrolu.

RUCH DO

Ta opcja przypomina patrol, z tą różnicą że stwór lub pojazd zatrzyma się przy ostatnim punkcie ścieżki patrolu.

PODĄŻAJ

Stwór lub pojazd będzie poruszać się w kierunku określonego stwora, pojazdu, budynku lub obiektu. Po dotarciu do celu śledzący stwór lub pojazd zacznie krążyć w jego pobliżu.

ODRODZENIE

Odrodzenie określa czas, po którym zabite albo zniszczone stwory lub pojazdy dowolnego rodzaju pojawiają się ponownie w grze. Jeśli nie chcesz, aby dany stwór lub pojazd się odradzał, wybierz opcję **NIGDY**.

OPCJE ZAŁOGI

Możesz ustalić dopuszczalną liczebność załogi Kapitana, a nawet przydzielić do załogi określone postacie.

BRĄK ZAŁOGI

Kapitan musi wyruszyć sam. Nie ma wolnych miejsc dla załogi.

ZAŁOGA ZABLOKOWANA

Kapitan zaczyna przygodę z jedno-, dwu- lub 3-osobową, z góry ustaloną załogą. Nie może rekrutować nowych członków załogi.

ZAŁOGA GRACZA

Gracz będzie mógł wybrać od 1 do 3 sprzymierzeńców, którzy będą towarzyszyli Kapitanowi. Widoczne będzie wolne miejsce dla każdego członka załogi, którego można wprowadzić do przygody.

ZAŁOGA MIESZANA

Połączenie pozostałych opcji. Gracz może przykładowo zaczynać z jednym, przydzielonym odgórnie członkiem ekipy, ale później może dodać jednego lub dwóch innych członków załogi.

CELE



Aby powiązać cele z określoną postacią lub obiektem, wystarczy przeciągnąć i upuścić wskaźnik celu na stworze lub obiekcie, aby wyświetlić menu dostępnych celów. Wybrany cel będzie mieć zastosowanie do wszystkich kopii tego elementu w aktualnym Akcie. Jest to przydatne w przypadku misji, w których do obiektów z jednej grupy należy zastosować to samo działanie. W każdym Akcie możesz umieścić tylko jeden cel na stworze lub obiekcie danego typu. Jeśli chcesz, aby ten sam cel pozostał w kilku Aktach, musisz wybrać ten cel w każdej misji. W każdym Akcie możesz ustalić do trzech celów.



RUCH DO

Zbliż się do lokacji lub określonego stwora, pojazdu, budynku, narzędzia, przeszkody lub obszaru.



ZABIJ

Zabij wroga, wyeliminuj pojazd albo zburz budynek. W ramach jednego celu może być trzeba zniszczyć więcej niż jeden obiekt.



ZAPRZYJAŹNIJ SIĘ

Zaprzyjaźnij się ze stworem lub, jeśli dotyczy do więcej niż jednego członka gatunku, z grupą stworzeń.



SPRZYMIERZ SIĘ

Zaprzyjaźnij się ze stworami lub stworami, a następnie kontynuuj interakcje towarzyskie z nimi w celu dołączenia ich do swojej załogi.



POROZMAWIAJ

Rozpocznij rozmowę z określoną postacią.



WEŹ

Podnieś określone narzędzie lub obiekt.



DAJ

Dostarcz określone narzędzie lub obiekt wskazanej postaci.



ZBIERZ

Stosowane do obiektów, które nie muszą być trzymane w ręku (albo ustach) i wręczane komukolwiek. Zbliż się do wskazanego obiektu, aby go zabrać.



PRZYNIĘŚ

Połącz dwa obiekty, zbliżając jeden do drugiego.



BLOKUJ

Nie dopuść, aby określony stwór, pojazd lub narzędzie znalazły się w pobliżu wskazanego obiektu.



BROŃ

Nie dopuść, aby określony stwór, pojazd lub budynek został zabity lub zniszczony.

USUWANIE CELÓW

Aby usunąć cel przypisany do stwora lub obiektu, kliknij przycisk „Usuń” w interfejsie celu.

WYPEŁNIANIE CELÓW

Zielony znaczek obok celu na karcie misji oznacza cel wypełniony. Gdy każdy cel w danej misji zostanie wypełniony, misja kończy się i zaczyna następna. Gdy ostatnia misja zostanie wypełniona, następuje koniec przygody.

MODYFIKOWANIE PRZYGODY

Możesz modyfikować przygody na różne sposoby: możesz zwiększyć trudność, zmienić fabułę, czy tylko zmienić ukształtowanie terenu. Możesz publikować w sieci i udostępniać innym graczom alternatywne wersje swoich własnych dzieł, a także przygód innych graczy pobranych za pomocą Sporpedii. Wyjątek dotyczy przygód przygotowanych przez zespół Maxis: możesz je modyfikować, ale nie możesz ich publikować w sieci pod zmienioną nazwą.

SPOŁECZNOŚĆ SPORE

DO GRY WYMAGANE JEST POTWIERDZENIE UMOWY UŻYTKOWNIKA. ABY UZYSKAĆ DOSTĘP DO USŁUG SIECIOWYCH LUB INNYCH USŁUG, NALEŻY ZAŁOŻYĆ KONTO EA ORAZ DOKONAĆ REJESTRACJI GRY ZA POMOCĄ ZAŁĄCZONEGO KODU SERYJNEGO. REJESTRACJA JEST OGRANICZONA DO JEDNEGO KONTA EA NA JEDEN KOD SERYJNY I NIE PODLEGA PRZENIESIENIU. REGULAMIN EA MOŻNA ZNALEZĆ NA STRONIE WWW.EA.PL. ABY ZAREJESTROWAĆ SIĘ W SIECI, MUSISZ MIEĆ SKOŃCZONE 16 LAT.

EA ZASTRZĘGA SOBIE PRAWO DO ZAPRZESTANIA ŚWIADCZENIA USŁUG SIECIOWYCH DO NINIEJSZEJ GRY Z 30-DNIOWYM WYPowiedzeniem opublikowanym na stronie WWW.EA.PL.



PUBLIKACJA

Publikuj swoje dzieła na stronie **spore.com**. W tym celu wystarczy kliknąć przycisku „Publikuj”. Podobnie jak w przypadku dowolnych innych dzieł w grze *SPORE™* możesz dodać etykiety opisujące Twoje przygody, aby gracze mogli je łatwo znaleźć.

POBIERANIE

Przygody możesz przeglądać i pobierać przez Internet w serwisie **spore.com** albo za pomocą wyszukiwania sieciowego w Sporpedii. Pobrane przygody można uruchamiać za pomocą opcji szybkiej rozgrywki, albo wybierać je jako przygody wykorzystywane w grze w fazie kosmosu.

ZNAJDŹ ZNAJOMEGO

Dodawaj poznane przez Internet osoby do listy swoich znajomych, aby uzyskać bezpośredni dostęp do stworzonych przez nie stworów, pojazdów i budynków, a także do zaprojektowanych przez nie przygód.

SPORMEDIA

Spormedia to zbiór dzieł dostarczonych przez Maxis, Ciebie albo dowolnego innego gracza w *SPORE™*. Aby zapewnić sobie bezpośredni dostęp do przygód stworzonych przez inną osobę, wystarczy zasubskrybować jej spormedia.

SPORPUNKTY

Sporpunkty zdobywasz nie tylko za tworzenie, publikowanie i rozgrywanie przygód, ale także wtedy, gdy inni gracze grają w Twoje przygody i oceniają je. Aby sprawdzić, ile masz zdobytych punktów, zajrzyj na stronę Mój *SPORE*.

POZIOM TRUDNOŚCI

Przygody rozgrywane są na całym świecie. Poziom trudności zależy od tego, ile razy dana przygoda została zakończona sukcesem, a ile razy — porażką.

PUNKTACJA

Po zakończeniu przygody wybranej przez opcję szybkiej rozgrywki gracz otrzymuje dwa wyniki punktowe: jeden oparty na tym, jaki procent przygody został wypełniony, oraz drugi — zależący od czasu, jaki zajęło jej ukończenie.

WYNIK PROCENTOWY

Ten wynik obliczany jest w zależności od liczby ukończonych Aktów, dzielonej przez całkowitą sumę Aktów. Częściowo ukończony Akt zwiększa procentowy wynik rozegranej przygody w wysokości równej liczbie wypełnionych celów, podzielonej przez liczbę celów w Akcie.

WYNIK CZASOWY

Ta punktacja zależy tylko od czasu, jaki zajęło przejście przygody od początku do końca. Bez względu na to, czy w Akcie rzeczywiście występuje licznik czasu, wynik ten jest nadal brany pod uwagę przy ustalaniu rankingu przygód *SPORE™ Kosmiczne przygody*.

RANKINGI

Gdy ukończysz przygodę, zobaczysz informację, jak Ci poszło w porównaniu z innymi graczami w *SPORE™ Kosmiczne przygody*. Możesz porównywać swój wynik z wynikami swoich znajomych albo wszystkich graczy z całego świata. Możesz także sprawdzić swoją pozycję w rankingu na stronie **spore.com**.

MEDALE

Za osiągnięcie jednej z trzech najwyższych pozycji w rankingu przygody dostaniesz złoty, srebrny lub brązowy medal. Możesz jednak utracić te medale, jeśli ktoś inny pobije Twój wynik.

OŚIĄGNIĘCIA

Możesz przeglądać różne osiągnięcia zdobyte podczas gry w *SPORE™ Kosmiczne przygody*.

Osiągnięcia odblokowywane są poprzez rozgrywanie przygód w trybie szybkiej rozgrywki lub w fazie kosmosu, a także poprzez awansowanie Kapitanów na najwyższe rangi.

Dodatkowe osiągnięcia są przyznawane za projektowanie przygód i dzielenie się z nimi ze społecznością *SPORE™*.

PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI

AKTUALIZACJA OPROGRAMOWANIA MACINTOSH

Starze wersje oprogramowania systemu MacOS X mogą spowodować problemy z wydajnością gry. Aby upewnić się, że posiadasz najnowszą wersję systemu MacOS X, wybierz opcję „Aktualizacja oprogramowania...” z menu Apple i postępuj zgodnie ze wskazówkami w celu zaktualizowania systemu.

PROBLEMY PODCZAS GRY

- Upewnij się, że Twój komputer spełnia minimalne wymagania systemowe gry oraz że masz zainstalowane najnowsze sterowniki karty graficznej i karty dźwiękowej:
Jeśli masz kartę graficzną NVIDIA, odwiedź stronę www.nvidia.pl, aby pobrać sterowniki.
Jeśli masz kartę graficzną ATI, odwiedź stronę www.ati.amd.com, aby pobrać sterowniki.
- Jeśli korzystasz z wersji płytowej gry, spróbuj zainstalować biblioteki DirectX z płyty. Zazwyczaj można je znaleźć w folderze DirectX w głównym katalogu na płycie. Jeśli masz dostęp do Internetu, możesz odwiedzić stronę www.microsoft.com i pobrać najnowszą wersję bibliotek DirectX.

OGÓLNE WSKAZÓWKI PRZY ROZWIĄZYWANIU PROBLEMÓW

- Jeśli korzystasz z wersji płytowej niniejszej gry i ekran autoodtwarzania nie pojawia się samoczynnie po włożeniu płyty do napędu, kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę napędu w oknie „Mój komputer” i wybierz autoodtwarzanie.
- Jeśli gra działa powoli, spróbuj zmienić niektóre ustawienia dźwięku i grafiki w menu opcji gry. Zmniejszenie rozdzielczości ekranu umożliwia zwykle zwiększenie wydajności gry.
- W celu uzyskania optymalnej wydajności możesz wyłączyć inne aplikacje działające w tle (oprócz programu EA Download Manager, jeżeli jest on konieczny do uruchomienia gry), w tym również program antywirusowy (z zachowaniem odpowiednich środków ostrożności).

PROBLEMY Z WYDAJNOŚCIĄ PODCZAS GRY W INTERNECIE

Aby zapewnić płynną grę w Internecie, wyłącz przed uruchomieniem gry wszystkie komunikatory oraz aplikacje do współużytkowania plików i strumieniowania audio/wideo. Tego typu aplikacje mogą wykorzystywać zbyt dużą część przepustowości łącza, co powoduje występowanie opóźnień lub innych niepożądanych efektów w grze.

CENTRUM POMOCY

W razie kłopotów z niniejszą grą skontaktuj się z Centrum Pomocy EA.

Ponadto w pliku pomocy EA znajdziesz rozwiązania najczęstszych problemów i odpowiedzi na pytania dotyczące prawidłowego używania tego produktu.

Aby otworzyć plik pomocy EA (gdy gra jest już zainstalowana):

W przypadku systemu Windows Vista: przejdź do menu **Start > Gry**, kliknij ikonę gry prawym przyciskiem myszy i wybierz odpowiednią pozycję w menu podręcznym.

W przypadku wcześniejszych wersji systemu Windows: kliknij pozycję **Pomoc techniczna** w grupie gry w menu **Start > Programy** (lub **Wszystkie programy**).

Aby otworzyć plik pomocy EA (gdy gra nie jest jeszcze zainstalowana):

- Włóż płytę z grą do napędu optycznego.
- Kliknij dwukrotnie ikonę „Mój komputer” na pulpicie (w przypadku systemu Windows XP konieczne może być kliknięcie przycisku Start, a następnie ikony „Mój komputer”).
- Kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę napędu, w którym znajduje się płyta z grą, a następnie wybierz opcję „Otwórz”.
- Otwórz plik **Support > European Help Files > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Aby otworzyć plik EA Help na komputerach Macintosh:

- Włóż płytę z grą do napędu DVD-ROM.
- Kliknij ikonę programu Finder.
- Otwórz nowe okno programu Finder wybierając opcję „Nowe okno Findera” w menu Plik.
- Kliknij ikonę płyty z grą w oknie Findera.
- Otwórz plik **Support > Electronic Arts Technical Support.html**.

Jeśli pomimo informacji zawartych w pliku pomocy EA wciąż napotykasz problemy, skontaktuj się z Centrum Pomocy EA.

CENTRUM POMOCY EA W INTERNECIE

Jeśli masz dostęp do Internetu, odwiedź stronę Centrum Pomocy EA pod adresem:

<http://pomoc.ea.pl>

Znajdziesz tu wiele informacji na temat DirectX, kontrolerów gry, modemów i sieci, a także informacje o bieżącej konserwacji systemu oraz wydajności. Nasza strona zawiera aktualne informacje dotyczące najczęściej występujących problemów, pomoc związaną z daną grą oraz odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania (FAQ). Z tych samych informacji korzystają nasi technicy podczas rozwiązywania problemów z działaniem gry. Aktualizujemy naszą stronę pomocy codziennie, jeśli zatem szukasz szybkiego rozwiązania, zajrzyj najpierw tam.

KONTAKT Z CENTRUM POMOCY

Jeśli mimo to wciąż potrzebujesz pomocy, skontaktuj się z naszym zespołem (od poniedziałku do piątku w godzinach 9:00 – 17:00).

E-mail: pomoc_tekniczna@ea.com

UWAGA: Centrum Pomocy nie oferuje informacji dotyczących kodów, sposobu przejścia danej gry itp.

Aby pomóc nam lepiej zdiagnozować dany problem, przed skontaktowaniem się z nami wygeneruj raport diagnostyczny DirectX Twojego komputera:

Kliknij **Start > Uruchom...** i wpisz dxdiag. Kliknij OK, a następnie, gdy raport będzie już gotowy, kliknij ZAPISZ WSZYSTKIE INFORMACJE... i zapisz raport na pulpicie Windows.

GWARANCJA

UWAGA: poniższe gwarancje mają zastosowanie jedynie do produktów w wersji pudełkowej. Nie odnoszą się do produktów sprzedawanych w sieci, za pośrednictwem EA Store lub firm trzecich.

OGRANICZONA GWARANCJA

Electronic Arts gwarantuje nabywcy oprogramowania, że nośnik, na którym oprogramowanie zostało zapisane, będzie wolny od wad mechanicznych i wykonania przez 12 miesięcy od daty zakupu. Przez ten czas uszkodzone nośniki będą wymieniane pod warunkiem odesłania oryginalnego nośnika wraz z dowodem zakupu, opisem uszkodzenia i adresem zwrotnym do Electronic Arts Polska, ul. Łżecka 26, 02-135 Warszawa. Niniejsza gwarancja jest dodatkowa i w żaden sposób nie ogranicza praw ustawowych. Niniejsza gwarancja nie obejmuje samego oprogramowania, które jest dostarczane bez gwarancji, jak i nośnika, jeśli był używany niewłaściwie, został uszkodzony, bądź był nadmiernie eksploatowany.

Electronic Arts nie obejmuje gwarancją produktów zakupionych z drugiej ręki (gdy konsument nie jest pierwszym użytkownikiem produktu).

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, logo EA oraz SPORE są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i (lub) w innych państwach. Wszelkie prawa zastrzeżone. RenderWare jest znakiem towarowym lub zastrzeżonym znakiem towarowym Criterion Software Ltd. Część tego oprogramowania jest chroniona prawami autorskimi Criterion Software Ltd. oraz jego licencjodawców (copyright 1998–2009). Wszelkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

Niniejszy produkt zawiera także oprogramowanie opracowane przez OpenSSL Project na potrzeby wykorzystania w zestawie narzędzi OpenSSL (<http://www.openssl.org/>). Niniejszy produkt zawiera także oprogramowanie autorstwa Erica Younga (eyay@cryptsoft.com). Uwagi dotyczące stosownych praw autorskich, regulaminu użytkowania oraz inne uwagi znajdują się w pliku z umową licencyjną OpenSSL dołączonym do gry SPORE™.

Konwersja na komputery Macintosh opracowana przez TransGaming Inc.

Niniejsza gra wykorzystuje technologię Cider(tm) od TransGaming Inc. Cider chronione jest prawami autorskimi (c) 2000–2009 TransGaming Inc.

Komponenty Cider C/C++ (msvc71.dll, msvc71.dll, msvc80.dll oraz msvc80.dll) zawierają fragmenty komponentów uruchomieniowych Visual C++ 6.0 oraz bibliotek Dinkum Compleat C/C++. Komponenty uruchomieniowe Visual C++ 6.0 chronione są prawami autorskimi Copyright © 1999 Microsoft Corp. Komponenty Dinkumware chronione są prawami autorskimi © 1989–2006 P.J. Plauger and Dinkumware Ltd.

Komponenty Cider MFC & ATL (MFC42.dll, MFC71.dll) zawierają komponenty Visual C++ 6.0 MFC & ATL. Komponenty Visual C++ 6.0 MFC & ATL chronione są prawami autorskimi © 1992–1999 Microsoft Corp.

Cider zawiera libpng, Copyright © 1995–2004 autorzy projektu libpng (pełna lista na stronie <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt>).

Niniejsze oprogramowanie oparte jest częściowo na pracy Independent JPEG Group. Cider zawiera libjpeg, copyright © 1991–1998, Thomas G. Lane.

Cider wykorzystuje aplikację Cg Toolkit firmy NVIDIA, Copyright © 2002–2008, NVIDIA Corporation.

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

Cider zawiera CSRL malloc, Copyright © 1988, 1989, 1993 University of Toronto.

Cider zawiera SDL, Copyright © 2001–2007 autorzy projektu SDL (pełna lista na stronie <http://libsdl.org/credits.php>).

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

Elementy niniejszego oprogramowania są chronione prawami autorskimi (c) 2006, Industrial Light & Magic, dział Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Prawa autorskie do tych elementów są własnością innych wskazanych osób. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Fragmenty iniParser Copyright © 2000 Nicolas Devillard.

Elementy niniejszego oprogramowania są chronione prawami autorskimi © 1996–2000 The FreeType Project (www.freetype.org). Wszelkie prawa zastrzeżone.

Elementy niniejszego oprogramowania są chronione prawami autorskimi © 2006 Simon Brown i współpracownicy projektu Squish (<http://sjbrown.co.uk/?code=squish>). Wszelkie prawa zastrzeżone.

Komponent Cider libquartz.dylib zawiera fragmenty ffmpeg, Copyright © 2000–2006 Fabrice Bellard i inni.

Fragmenty Cider chronione są prawami autorskimi © 2002–2006 autorzy ReWind (pełna lista na stronie <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind>).

Fragmenty Cider chronione są prawami autorskimi © 1993–2008 autorzy projektu Wine (pełna lista na stronie <http://source.winehq.org/source/AUTHORS>).

Cider i powiązane komponenty są dystrybuowane na podstawie warunków licencji technologicznej Cider oraz innych licencji, włącznie z GNU LGPL. Szczegółowa licencja dostępna jest w pliku Umowy Użytkownika znajdującym się na płycie z grą.

Kod źródłowy licencjonowanych komponentów LGPL dostępny jest na stronie <http://transgaming.org/>.

MXHO16O6599MT