



EXPANSION PACK

# SPORE™

avventure galattiche



PC  
DVD  
ROM



Mac



12+  
TM

Richiede il gioco base **Spore™**  
oppure **Spore™ Galactic Edition**.

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

# AVVERTIMENTO SULL'EPILESSIA

**Leggi con attenzione prima di utilizzare questo gioco o di lasciarlo usare ai tuoi bambini.**

Alcuni soggetti possono essere colti da attacchi epilettici o da perdita di coscienza quando sono esposti a particolari luci lampeggianti o a determinati schemi luminosi.

Esiste la possibilità che questi soggetti siano colti da un attacco mentre guardano la televisione o usano alcuni videogiochi. Questo potrebbe accadere anche a individui senza precedenti medici legati a sintomi epilettici, o che non sono mai stati soggetti ad attacchi epilettici.

Se in passato tu o altri membri della tua famiglia avete manifestato dei sintomi riconducibili all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) dopo essere stati esposti a luci lampeggianti, consultate il medico prima di giocare.

Si consiglia ai genitori di sorvegliare sempre i loro bambini durante l'utilizzo di videogiochi. In caso di sintomi come vertigini, vista annebbiata, spasmi oculari o muscolari, perdita di coscienza, disorientamento e convulsioni, è indispensabile sospendere IMMEDIATAMENTE l'uso del prodotto e contattare il medico.

## PRECAUZIONI DA SEGUIRE DURANTE IL GIOCO

- ☛ Non stare troppo vicino allo schermo: siediti distante dal monitor, tanto quanto te lo permette la lunghezza dei cavi di collegamento.
- ☛ Cerca di utilizzare i videogiochi su schermi di piccole dimensioni.
- ☛ Non giocare quando avverti stanchezza o dopo aver dormito poco.
- ☛ Gioca sempre in ambienti illuminati adeguatamente.
- ☛ Riposati un minimo di 10/15 minuti per ogni ora di gioco.

# SOMMARIO

AVVERTIMENTO SULL'EPILESSIA.....1	MODIFICA AVVENTURA.....22
Precauzioni da seguire durante il gioco.....1	COMUNITÀ DI SPORE.....22
INSTALLARE IL GIOCO.....3	Condivisione.....22
AVVIARE IL GIOCO.....3	Scaricare.....22
L'UNIVERSO È IL TUO CAMPO DI GIOCO.....4	Trova un amico.....22
L'AVVENTURA TI ATTENDE.....4	Difficoltà.....23
Avventure spaziali.....4	Punteggio.....23
Partita rapida.....5	Classifiche.....23
Crea o scegli il tuo Capitano.....5	Medaglie.....23
Emporio Capitano.....6	Obiettivi.....23
Equipaggio.....8	CONSIGLI SULLE PRESTAZIONI.....24
La tua missione... se decidi di accettarla.....8	Aggiornamento del software per Macintosh.....24
Comandi Capitano.....9	Problemi di funzionamento del gioco.....24
Minimappa planetaria.....10	Consigli generici per la risoluzione di problemi.....24
Amici o nemici?.....10	Problemi delle prestazioni online.....24
Mantenere il Capitano.....11	ASSISTENZA TECNICA.....25
CREA AVVENTURA.....12	GARANZIA.....26
Comandi creazione.....12	Garanzia limitata.....26
Scegli un pianeta.....12	
Modalità Terraformazione.....12	
Trama.....14	
Posiziona creazioni.....15	
Comportamenti personaggi.....16	
Opzioni equipaggio.....19	
Obiettivi.....20	
Completare gli obiettivi.....21	



[WWW.SPORE.COM](http://WWW.SPORE.COM)

# INSTALLARE IL GIOCO

**NOTA:** per i requisiti di sistema, visita il sito all'indirizzo **www.electronicarts.it**.

## Per installare su PC (da supporto ottico):

Inserisci il supporto ottico nell'apposita unità e segui le istruzioni sullo schermo.

## Per installare su PC (da EA Store):

**NOTA:** per maggiori informazioni sull'acquisto tramite download diretto da EA, visita il sito all'indirizzo **www.eastore.it**.

Una volta scaricato il gioco con EA Download Manager, clicca sull'icona d'installazione che appare e segui le istruzioni sullo schermo.

Avvia il gioco (dopo averlo installato) direttamente da EA Download Manager.

**NOTA:** se hai già acquistato un titolo e desideri installarlo su un altro PC, per prima cosa scarica e installa EA Download Manager sul secondo PC, quindi avvia l'applicazione e collegati con il tuo account EA. Seleziona il titolo appropriato dall'elenco che compare, quindi clicca sul pulsante di avvio per scaricare il gioco.

## Per installare su Macintosh:

1. Inserisci il supporto ottico del gioco nell'unità DVD-ROM e sulla scrivania apparirà un'icona che lo rappresenta. Clicca due volte sull'icona per aprire il programma di avvio del gioco.
2. Seleziona l'icona del programma di installazione del gioco in fondo alla finestra di avvio per richiamare il menu di installazione.
3. Segui le istruzioni sullo schermo per completare l'installazione.

## Per installare su PC o Macintosh (da servizi online di terze parti):

Contatta il rivenditore online dal quale hai acquistato il gioco per ricevere le istruzioni necessarie per l'installazione o per scaricare e installare di nuovo un'altra copia del gioco.

# AVVIARE IL GIOCO

## Per avviare il gioco:

### PC:

Windows Vista™ consente di accedere ai giochi attraverso il menu **Start > Giochi**, mentre le versioni precedenti di Windows™ attraverso il menu **Start > Programmi** (o **Tutti i programmi**).

**NOTA:** nel menu **Start** classico di Windows Vista, i giochi sono accessibili attraverso il percorso **Start > Programmi > Giochi**, con cui si fa apparire il relativo menu di esplorazione.

### Macintosh:

Apri una finestra del Finder, seleziona "Applicazioni" e clicca due volte sull'icona del gioco.



# L'UNIVERSO È IL TUO CAMPO DI GIOCO

Affronta una serie di entusiasmanti avventure in ogni angolo dell'universo di *Spore* o crea le tue avventure personalizzate, da una semplice missione ad atto singolo a un'odissea spaziale lunga otto atti ispirata alla tua mitologia intergalattica.

## L'AVVENTURA TI ATTENDE

*Spore™ Avventure galattiche* contiene una serie di avventure originali progettate da Maxis. Queste missioni "archetipo" devono essere sbloccate nella fase Spazio di *Spore*. Puoi anche scaricare avventure aggiuntive condivise dai giocatori del tuo elenco amici. Accedi a tutte le avventure disponibili dalla fase Spazio di *Spore*, oppure seleziona direttamente l'opzione Partita rapida nel menu di *Spore Avventure galattiche*.

Completa le avventure per ottenere Punti *Spore* che aumentano automaticamente il grado del tuo Capitano e ti consentono di sbloccare armi e accessori speciali da equipaggiare nell'Emporio Capitano.

Inoltre, ogni avventura dispone di una classifica che ordina i giocatori in base al tempo e alla percentuale di completamento. I primi tre classificati vincono una medaglia!

## AVVENTURE SPAZIALI

Se decidi di accettare le missioni dalla fase Spazio di *Spore*, gli imperi disponibili ti assegneranno le avventure. Per iniziare un'avventura basta raggiungere il pianeta indicato dall'impero che ti ha assegnato la missione. Quando sei pronto, clicca su ACCETTA per scendere sulla superficie del pianeta. Al termine dell'avventura dovrai tornare al pianeta dell'impero per incassare la tua ricompensa. Se ottieni abbastanza Punti *Spore* durante l'avventura, potrai anche scegliere una nuova arma o un nuovo accessorio.



## PARTITA RAPIDA

Seleziona PARTITA RAPIDA nel menu principale di *Spore Avventure galattiche* per accedere all'edizione della Sporepedia di *Spore Avventure galattiche* e vedere tutte le avventure disponibili.



Oltre alle avventure, nella barra di navigazione a sinistra puoi vedere tutte le creazioni di *Spore* che preferisci, come creature, veicoli ed edifici. Puoi anche accedere alla tua pagina MioSpore e pubblicare le tue avventure originali tramite la Sporevisione. Condividi le avventure con i tuoi amici, così anche loro potranno ambire al primo posto in classifica.

**Scegli un'avventura** per iniziare subito a giocare!

## CREA O SCEGLI IL TUO CAPITANO

Ogni avventura ha bisogno di un eroe. Scegli un membro di una specie contenuta nella Sporepedia per reclutare il tuo Capitano.



Completando le avventure e ottenendo Punti *Spore*, il tuo Capitano aumenterà di grado. A ogni passaggio di grado potrai scegliere un accessorio o un'arma da sbloccare. Questi oggetti speciali migliorano le abilità sociali e belliche, oltre ad aumentare la salute e l'energia.

## EMPORIO CAPITANO

Il tuo Capitano deve essere pronto a tutto mentre esplora le immense vastità dello spazio. Equipaggia il tuo Capitano nello spazio con le armi e gli accessori sbloccati cliccando sul registro, oppure al momento di scendere sul pianeta su cui si svolgerà l'avventura. Puoi accedere all'Emporio Capitano anche selezionando la scheda Sporepedia del Capitano.



Quando sblocchi l'ultimo accessorio di una serie, il tuo Capitano riceverà un titolo speciale in base al numero di parti equipaggiate di quella stessa serie.

## ARMI

I livelli energetici possono essere modificati nell'Emporio Capitano. In generale, un livello di energia elevato significa armi più potenti e un maggiore consumo energetico ogni volta che le usi.

Attacchi con le armi	Danno	Tempo di ricarica	Energia
Colpo energetico 1	30	1,44	55
Colpo energetico 2	50	1,5	70
Colpo energetico 3	90	1,75	90
Impulso energetico 1	20	1,55	80
Impulso energetico 2	35	1,9	100
Impulso energetico 3	55	2,5	125
Folgorazione 1	35	1,5	80
Folgorazione 2	70	1,75	110
Folgorazione 3	115	2,1	135
Lanciamissili 1	35	3	150
Lanciamissili 2	60	3,5	180
Lanciamissili 3	90	4,5	220

Nella fase Spazio di *Spore*, inoltre, il tuo Capitano riceverà una super-arma per l'astronave. Per esempio, sbloccando tutti gli accessori Guerriero riceverai la super-arma Incursione.

## AGGANCI ENERGETICI



Come tutti gli accessori, anche le armi possono essere personalizzate. Gli agganci energetici speciali servono a rendere le tue armi più minacciose ma anche più potenti. Ricorda però che a una maggiore potenza corrisponde un maggiore consumo energetico.

## CORAZZA

Gli accessori difensivi si dividono in tre categorie: quelli che riducono il danno subito, quelli che riducono il danno usando energia e quelli che riducono il danno aumentando al tempo stesso l'energia.

## MOVIMENTO

Gli accessori di movimento potenziano Scatto, Furtività, Salto e Levitazione (quando queste abilità sono attivate).

## SOCIALIZZAZIONE

Gli accessori di socializzazione potenziano Canto, Fascino, Ballo e Posa (quando queste abilità sono attivate).

## SALUTE

Alcuni accessori legati alla salute aumentano la quantità di salute massima, altri aiutano a curare i danni subiti. Gli accessori di basso livello agiscono lentamente e ripristinano poca salute, mentre quelli di livello elevato sono più rapidi ed efficaci.

## BATTERIE/GENERATORI

Puoi usare gli accessori energetici anche senza batterie e generatori. Tuttavia, in questo caso potrai disporre di una quantità limitata di energia e la ricarica sarà molto più lenta. Se non migliori i tuoi componenti energetici, potrai attivare solo gli accessori di basso livello.



## INDICATORE DI COMPLESSITÀ



La complessità è ridotta.



Quando la complessità è al massimo, l'indicatore lampeggia e non potrai aggiungere altri accessori.

L'indicatore di complessità, visualizzato in alto a destra, mostra la complessità dell'equipaggiamento del Capitano. Più oggetti aggiungi all'equipaggiamento, più questo diventa complesso. Non puoi superare il limite di complessità.

## IN AZIONE!

Dopo aver equipaggiato il tuo Capitano spaziale, teletrasportalo sulla superficie dei pianeti e aumenta la tua fama galattica difendendo i deboli e sconfiggendo i malfattori. Puoi esplorare da solo oppure assoldare un equipaggio.

## EQUIPAGGIO

In base al tipo di avventura e alla dimensione massima dell'equipaggio consentita, il tuo Capitano può affrontare le avventure da solo o con altri tre membri dell'equipaggio.



Puoi reclutare il tuo equipaggio tra gli alleati nella fase Spazio di *Spore*. I membri selezionati possono essere salvati e trasferiti da un'avventura all'altra. Se perdi un alleato tra due diverse avventure, però, non potrai più recuperarlo. Ricorda di sostituire le eventuali perdite prima di affrontare l'avventura successiva.

## LA TUA MISSIONE... SE DECIDI DI ACCETTARLA

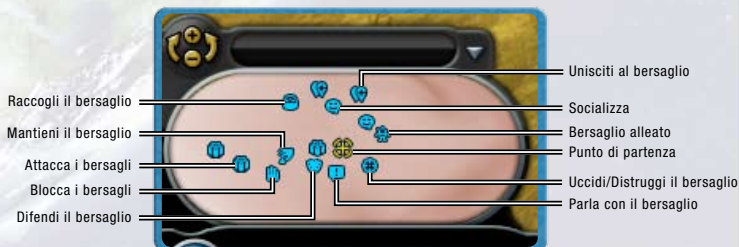
Una volta in superficie, inizia la tua avventura trovando le creature in difficoltà. Questi personaggi chiave hanno un fumetto di dialogo sopra la testa. Clicca su un personaggio per iniziare a parlare e ottenere un obiettivo. Gli obiettivi compaiono sulla minimappa sotto forma di piccole icone. Lo stato di certi obiettivi è indicato in alto a sinistra, nella scheda missione.

## COMANDI CAPITANO

Azione	Comando
Avanza	W/Freccia su
Indietreggia	S/Freccia giù
Gira a sinistra	A/Freccia sinistra
Gira a destra	D/Freccia destra
Spostamento laterale a sinistra	Q
Spostamento laterale a destra	E
Salto/Levitazione	BARRA SPAZIATRICE
Furtività/Invisibilità	Z
Scatto	Maiusc
Seleziona/Punta	Clicca
Punta creatura più vicina	Tab
Alterna atteggiamento socievole/bellico	F
Usa abilità #1	1
Usa abilità #2	2
Usa abilità #3	3
Usa abilità #4	4
Getta oggetto	K
Ingrandisci/Riduci visuale	+/-
Ruota visuale a sinistra/destra	</>
Ruota/Inclina visuale	Tieni premuto il pulsante destro e muovi il mouse



## MINIMAPPA PLANETARIA



Usa la minimappa per vedere la tua posizione rispetto agli obiettivi.



## AMICI O NEMICI?

Durante le avventure il tuo Capitano incontrerà creature e personaggi di ogni tipo. Alcuni si offriranno di aiutarlo o chiederanno il suo aiuto, mentre altri non nasconderanno le proprie cattive intenzioni. Reagisci di conseguenza!



### ATTEGGIAMENTO BELLICO

Alcuni obiettivi o situazioni richiedono di attaccare o difendersi contro creature ostili. Punta i nemici cliccando su di essi con l'atteggiamento bellico attivo. Attacca cliccando due volte sul nemico o usando i tasti da **1** a **4**, che corrispondono alle abilità in tuo possesso.



### ATTEGGIAMENTO SOCIEVOLE

Molti obiettivi richiedono di interagire con creature amichevoli e persino di reclutarle nel tuo equipaggio. Come nella fase *Creatura* di *Spore*, puoi relazionarti con altre creature o personaggi usando abilità sociali come Canto, Ballo e Fascino.

# MANTENERE IL CAPITANO

## ENERGIA

 1,500

Le armi e gli accessori del Capitano hanno bisogno di energia per funzionare. Devi trovare il giusto equilibrio tra produzione e consumo di energia per mantenere tutto in funzione.

## CONSUMO ENERGETICO

L'indicatore dell'energia si riduce quando attivi un accessorio energetico (lanciamissili, jet, ecc.), ma poi torna a riempirsi gradualmente. Anche se la velocità di ricarica iniziale è piuttosto lenta, puoi accelerarla aggiungendo accessori di ricarica.

## ENERGIA MASSIMA

Il tuo Capitano inizia ogni avventura con l'indicatore dell'energia al massimo, ma sbloccando ed equipaggiando gli appositi potenziamenti puoi aumentare la quantità massima di energia a sua disposizione.

## SALUTE

 104

Per completare un'avventura, il Capitano deve restare in vita. Le corazze disponibili riducono i danni subiti in battaglia, mentre alcuni accessori aumentano la salute massima del Capitano o possono ripristinarla gradualmente.





# CREA AVVENTURA

Da una semplice missione secondaria alla più grande saga intergalattica mai concepita, *Spore Avventure galattiche* ti consente di progettare e creare nuove avventure spaziali. Mettiti alla prova e sfida giocatori di *Spore* da ogni parte del mondo... e oltre. L'unico limite è la tua fantasia!

## COMANDI CREAZIONE

Azione	Comando
<b>Seleziona</b>	Clicca
<b>Prendi/Posiziona</b>	Clicca e trascina
<b>Muovi in avanti</b>	Freccia su
<b>Muovi indietro</b>	Freccia giù
<b>Spostamento laterale a sinistra</b>	Freccia sinistra
<b>Spostamento laterale a destra</b>	Freccia destra
<b>Zoom avanti/indietro</b>	+/- o rotellina del mouse
<b>Trova elemento/risorsa</b>	Clicca con il pulsante destro sul pannello sinistro per trovare il più vicino; clicca di nuovo per trovare la copia successiva
<b>Ridimensiona risorsa</b>	Maiusc e rotellina del mouse
<b>Trova Capitano</b>	Clicca con il pulsante destro sul pannello Capitano
<b>Muovi risorsa su/giù nel mondo</b>	<b>Ctrl</b> + clicca e trascina
<b>Copia risorsa selezionata</b>	<b>Alt</b> + clicca e trascina
<b>Apri/Chiudi il repertorio attivo</b>	<b>G</b>
<b>Attiva/Disattiva visuale libera</b>	<b>Ctrl</b> + <b>Alt</b> + <b>C</b>

## SCEGLI UN PIANETA

Lo scenario di gioco, che sia un lussureggiante paradiso tropicale o un'arida terra desolata, dà un tono all'intera avventura. Per prima cosa seleziona un modello planetario vuoto nella finestra dell'interfaccia.

## MODALITÀ TERRAFORMAZIONE

La modalità Terraformazione offre temi e strumenti per personalizzare il pianeta della tua avventura. Scegli il colore del terreno vivente e inanimato, dell'acqua e persino quello dell'atmosfera. Scolpisci delle vallate tra le montagne. Solleva le isole dai fondali oceanici. Decidi il tipo di vegetazione e regolane la quantità modificando il clima. Sperimenta più che puoi!



### TEMI PLANETARI

Cambia completamente l'aspetto del tuo pianeta con un solo clic! Ogni tema contiene una serie di valori predefiniti per il terreno vivente e inanimato, la distribuzione della flora, l'acqua e l'atmosfera.

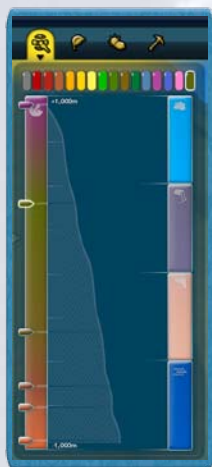


## COLORI TERRENO

I repertori dei colori ti consentono di personalizzare al massimo il terreno, l'acqua e l'atmosfera. In questo modo puoi creare un cielo verde e prati d'erba azzurra... o viceversa!

Scegli un'altitudine e applica un colore al terreno.

Trascina l'indicatore altitudine su un altro livello. Puoi aggiungere o rimuovere colori altitudinali per creare un aspetto stratificato e rendere il tuo pianeta più originale. Scegli una categoria per impostare i colori dell'acqua, delle rupi, delle spiagge e dell'atmosfera.



## FLORA

Seleziona fino a nove tipi di piante e osserva la loro distribuzione automatica sul pianeta. Il luogo di crescita e la densità delle piante dipendono dalla temperatura e dalla morfologia del terreno. La vegetazione cresce solo sul terreno vivente e con un clima non ostile. Scegli una tipologia generica del manto erboso, oppure seleziona le rocce per ottenere un aspetto più arido e accidentato. Regola la barra della densità per creare un pianeta verde o desertico, oppure una via di mezzo.



## CLIMA

### DENSITÀ ATMOSFERA

L'atmosfera è uno strato di gas (tra cui l'ossigeno) che consente lo sviluppo della vita sui pianeti. La densità determina il modo in cui l'atmosfera agisce come scudo e incide sul clima. Un'atmosfera rarefatta consente ai meteoriti di passare intatti. Un'atmosfera densa produce grandi nubi e fulmini.

### TEMPERATURA GLOBALE

Le temperature estreme creano un terreno dall'aspetto desolante. Questo effetto, tuttavia, è puramente estetico. Puoi posizionare creature e piante anche nelle condizioni climatiche più estreme.

### LIVELLO ACQUA GLOBALE

Il livello acqua globale determina la dimensione e la vastità dei continenti in relazione alle superfici d'acqua. Alza il livello acqua per trasformare i continenti in isole, oppure abbassalo per ottenere l'effetto opposto.

## MOMENTO DELLA GIORNATA

L'ora incide sul tono dell'avventura come qualsiasi altro elemento ambientale. Nel caso delle missioni diplomatiche, è meglio che il Capitano agisca alla luce del giorno. Per le missioni furtive o più paurose, al contrario, sono più adatte le ore notturne. Ovviamente, un'avventura potrebbe richiedere al Capitano di girare intorno al pianeta, avvicinandosi o allontanandosi dalle zone illuminate dal sole.

## TERRENO



L'indicatore diventa giallo se supera il 50%.

Crea il terreno da zero con degli stampi molto semplici da utilizzare. Seleziona una formazione geografica (come una valle o una montagna), trascina lo stampo terreno attivo sulla superficie del pianeta e clicca sul luogo in cui vuoi posizionarla. Ruota e regola le manopole del terreno per modificare direzione, altezza e dimensione. Combina vari stampi per vedere come una formazione può interagire con un'altra. Sperimenta più che puoi! L'unico limite è l'indicatore della complessità.

Ricorda che i margini troppo ripidi possono risultare invalicabili per le creature a piedi.

## STRUMENTI DI BASE

Alza, abbassa o spiana il terreno, e converti il mare in terra e viceversa.

## CONTINENTI E ISOLE

Accelera la deriva dei continenti posizionando la terra dove preferisci.

## MONTAGNE E COLLINE

Alza la superficie posizionando mesas, rilievi e altri tipi di montagne.

## VALLI E FIUMI

Separa e accentua le vette più grandi con profonde depressioni. Poi decidi se farle percorrere da un corso d'acqua.

## OCEANI E LAGHI

Crea crateri profondi sulla superficie per generare grossi specchi d'acqua.

## PENNELLI SPECIALI

Rendi lo scenario più pericoloso con vulcani e fosse di lava. Alcuni strumenti applicano le modifiche globalmente, per esempio alzando, abbassando o spianando il terreno.

## STRADE

Le strade sono un simbolo della civiltà, proprio come gli edifici e i veicoli. Puoi posizionare strade sterrate, a ciottoli, lastricate e tecnologiche.

## TRAMA

Hai creato il tuo scenario, ma qual è la tua storia? Qualunque sia l'obiettivo della tua avventura, l'eroico Capitano dovrà essere in grado di superare gli ostacoli e gli avversari che troverà davanti a sé. Ricorda che le missioni più divertenti e memorabili sono sì impegnative, ma mai frustranti o impossibili da completare.

## TITOLO

Dai un nome alla tua avventura cliccando su **NOME DELL'AVVENTURA**. Questa è la prima cosa che gli altri giocatori di *Spore* vedranno scorrendo le avventure da scaricare, quindi scegli bene!

## INTRO

Clicca su INTRO per inserire un testo introduttivo che descriva e dia un tono alla tua avventura.

## ATTI

Le storie sono suddivise in atti, e ognuno di essi inizia con l'introduzione di almeno una missione e termina quando tutte le missioni vengono completate. Seleziona il numero romano I per descrivere il primo atto. Clicca su + per aggiungere atti alla tua storia. Ogni avventura può contenere al massimo otto atti con tre obiettivi ciascuno.

## ACCOMPAGNAMENTO MUSICALE

La musica è importante per ricreare l'atmosfera che hai in mente. Seleziona tra le composizioni disponibili.



## POSIZIONA CREAZIONI

Dai vita al tuo mondo con un'ampia varietà di creature, veicoli, edifici e oggetti. Clicca sull'icona della Sporepedia per selezionare delle creazioni specifiche, oppure clicca sul dado per scegliere casualmente. Clicca sulla creazione, tieni premuto il pulsante per trascinarla e rilascialo per posizionarla sul pianeta.



### CREATURE

Popola il tuo pianeta con un assortimento di creature e personaggi variopinti. Dopo aver selezionato una creatura, clicca sull'icona Yin-Yang per impostare comportamento-personalità, consapevolezza, velocità, danno, salute, dialoghi, allineamento di squadra e così via. (consulta *Avanzati* a pagina 17).



### VEICOLI

Molte creature preferiscono spostarsi con veicoli terrestri, acquatici o aerei. Di norma ogni veicolo posizionato viene occupato, quindi il suo atteggiamento corrisponde a quello della creatura al suo interno.



### EDIFICI

Gli edifici sono un segno di civiltà, sia quelli che formano le città sia quelli singoli che fungono da avamposti.





## OGGETTI DINAMICA DI GIOCO

Dai vita al tuo mondo con un'ampia varietà di creature, veicoli, edifici e oggetti. Clicca sull'icona della Sporepedia per selezionare delle risorse specifiche, oppure clicca sul dado per scegliere casualmente. Clicca sulla risorsa e tieni premuto per trascinarla sul pianeta.



## OGGETTI FISSI

Posiziona altri oggetti come punti di riferimento o per decorare l'ambiente di gioco.



## SORGENTI AUDIO

Il suono, così come la sua assenza, è importante quanto qualsiasi altro elemento visivo. Clicca sugli effetti sonori e trascinali sulla loro sorgente. Delle manopole speciali per l'audio consentono di stabilire fino a quale distanza ogni suono può essere udito.



## EFFETTI VISIVI

Gli effetti visivi aggiungono luci, sorprese o altri elementi che contribuiscono a creare l'atmosfera che desideri.



## CAST IN USO

Tutto ciò di cui hai bisogno per costruire la tua avventura.

# COMPORTAMENTI PERSONAGGI

I comportamenti sono assegnati a creature e veicoli per stabilire come interagiscono tra loro e con il Capitano. Seleziona una creatura e clicca sull'icona Yin-Yang per modificare i comportamenti. Le modifiche al comportamento di un membro del cast vengono applicate a tutte le sue copie posizionate nel mondo.



## COMANDO MODIFICA PROFONDA

Dopo aver inserito più di un atto nell'avventura, il comando modifica profonda compare sopra il nome del personaggio nell'interfaccia di modifica del comportamento. Di norma, i comportamenti delle creature persistono in tutti gli atti. Se vuoi fare in modo che il comportamento della creatura selezionata cambi da un atto all'altro, clicca sul comando modifica profonda. A questo punto puoi impostare un comportamento diverso per ogni atto. Ciò risulta particolarmente utile se socializzi con una creatura nel corso della storia, oppure se una creatura amichevole diventa improvvisamente ostile.

## PERSONALITÀ

La personalità determina il modo in cui le creature e i veicoli reagiscono al Capitano e agli altri personaggi.

### PACIFICO

Le creature pacifiche preferiscono socializzare invece di combattere.

### NEUTRALE

Le creature neutrali cercano di non intervenire nella storia, ma con loro è possibile socializzare.

### INCURANTE

Questa è la personalità predefinita delle creature, che preferiscono restare in disparte anche se vengono attaccate o se si prova a socializzare con loro.

### TERRITORIALE

Non è possibile socializzare con le creature territoriali e diventano minacciose non appena gli altri personaggi si avvicinano. Se le loro intimidazioni non funzionano, si lanciano subito all'attacco.

### AGGRESSIVO

Pur non essendo necessariamente malvagie, le creature aggressive preferiscono combattere invece di socializzare.

### AVANZATI



Tieni premuto **Ctrl** e clicca su uno dei pulsanti delle personalità di base per accedere al pannello dei comportamenti avanzati della creatura selezionata. I comportamenti avanzati consentono di dare la priorità a certi comportamenti e di impostare le condizioni in cui la creatura assume un determinato comportamento. Per esempio, puoi dare la priorità al comportamento **GIROVAGARE** e poi stabilire che la creatura può **ATTACCARE SOLO SE ATTACCATA**.

I comportamenti avanzati sono elencati in ordine di priorità (decrescente). Puoi modificare l'ordine di priorità trascinando i comportamenti nell'elenco.

Dopo aver impostato i comportamenti avanzati di una creatura, nella barra della personalità compare un'icona Yin-Yang.



## CONSAPEVOLEZZA

La consapevolezza determina il raggio visivo delle creature e dei veicoli.

## VELOCITÀ

La velocità indica quanto rapidamente una creatura o un veicolo possono spostarsi.

## BONUS DANNO

Il bonus danno determina la potenza degli attacchi di una creatura o un veicolo.

## SALUTE

La salute determina quanti danni possono subire una creatura o un veicolo.

## SQUADRA

I personaggi di un'avventura possono essere amici, nemici o neutrali.

### NESSUNA SQUADRA

Questi veicoli o creature cercano di non interferire.

### SQUADRA ALLEATA

Le creature e i veicoli alleati non attaccano mai il Capitano o i "buoni".

### SQUADRA NEMICA

Le creature e i veicoli nemici sono i "cattivi"! Attaccano il Capitano e qualsiasi altro membro della squadra degli alleati (o di altre squadre nemiche). Possono esserci al massimo tre squadre nemiche.

## RACCOGLI

Determina il tipo di oggetti e strumenti raccolti dalla creatura.

### NESSUNO

Questo comportamento predefinito fa in modo che la creatura ignori qualsiasi oggetto o strumento.

### RACCOGLI TUTTO

La creatura raccoglie qualsiasi strumento trovato durante i suoi spostamenti, se non ne possiede già uno.

### RACCOGLI SPECIFICO

La creatura raccoglie solo uno strumento specifico.

## DAI

Determina il tipo di oggetti e strumenti che la creatura può dare, e a chi.

### NESSUNO

Questo tipo di comportamento fa sì che le creature non diano alcun oggetto o strumento.

### DAI A CHIUNQUE

La creatura può dare lo strumento a qualsiasi creatura, veicolo o edificio che incontra durante i suoi spostamenti.

### DAI A SPECIFICO

La creatura può dare lo strumento solo alla creatura, al veicolo o all'edificio specificati.

## MOVIMENTO

Il movimento determina il modo in cui creature e veicoli si spostano sul pianeta.

### STAZIONARIO

La creatura o il veicolo restano immobili anche se subiscono un attacco.

### GIROVAGA

La creatura o il veicolo si muovono senza una meta precisa, ma entro una distanza specifica dalla posizione iniziale.

### PATTUGLIA

La creatura o il veicolo si muovono avanti e indietro tra due punti specifici. Combattono o fuggono via se subiscono un attacco, per poi riprendere il percorso di pattugliamento.

Usa gli indicatori Pattuglia per definire il percorso da seguire. Tieni premuto **Alt** e trascina l'indicatore per aggiungere tappe al percorso.

### RAGGIUNGI

Simile al movimento Pattuglia, ma in questo caso la creatura o il veicolo si fermerà presso l'ultima tappa del percorso.

### SEGUI

La creatura o il veicolo si muovono verso la creatura, il veicolo, l'edificio o l'oggetto specificati. Una volta raggiunto il bersaglio, la creatura o il veicolo si sposteranno senza meta nelle immediate vicinanze.

## RINASCITA

La rinascita determina la velocità con cui le creature e i veicoli di ogni tipo, alleati o nemici, tornano in vita dopo essere state uccise o distrutti. Se vuoi impedire la rinascita di creature e veicoli, basta selezionare **MAI**.

## OPZIONI EQUIPAGGIO

Specifica il numero di membri dell'equipaggio che il Capitano può reclutare e assegna personaggi specifici all'equipaggio.

### NESSUN EQUIPAGGIO

Il Capitano sarà da solo. Non è possibile ingaggiare membri dell'equipaggio.

### EQUIPAGGIO BLOCCATO

Il Capitano inizia l'avventura con 1-3 membri dell'equipaggio predefiniti. Non è possibile ingaggiare nuovi membri.

### EQUIPAGGIO GIOCATORE

Scegli 1-3 alleati che accompagneranno il Capitano. Comparirà uno spazio libero per ogni membro dell'equipaggio che puoi portare con te nell'avventura.

### EQUIPAGGIO MISTO

Una combinazione delle altre opzioni. Per esempio, puoi iniziare con un membro predefinito e aggiungerne un paio di tua scelta durante l'avventura.



## OBIETTIVI



Per associare degli obiettivi a un personaggio o un oggetto, trascina l'indicatore dell'obiettivo sopra di essi per visualizzare l'elenco degli obiettivi disponibili. L'obiettivo selezionato viene applicato a tutte le copie della risorsa presenti nell'atto in corso. Ciò si rivela molto utile nelle missioni in cui diversi obiettivi devono essere affrontati tutti nello stesso modo. In ogni atto puoi posizionare solo un obiettivo sullo stesso tipo di creatura o oggetto. Per fare in modo che un obiettivo si ripeta anche negli atti successivi, devi applicare lo stesso obiettivo in ogni missione. Puoi assegnare al massimo tre obiettivi in ogni atto.



### RAGGIUNGI

Raggiungi una creatura, un veicolo, un edificio, uno strumento, un ostacolo o un'area specifici.



### UCCIDI

Uccidi un nemico, distruggi un veicolo o fai crollare un edificio. Distruggi più di un bersaglio per obiettivo.



### SOCIALIZZA CON

Socializza con una creatura oppure, se applicato a più membri di una stessa specie, con un gruppo di creature.



### ALLEATI CON

Socializza con una o più creature, poi continua a socializzare per reclutarle nel tuo equipaggio.



### PARLA CON

Parla con un determinato personaggio.



## OTTIENI

Raccogli un determinato strumento o oggetto.



## DAI

Consegna un determinato strumento o oggetto a un certo personaggio.



## RACCOGLI

Applicabile agli oggetti che non devono essere tenuti in mano (o in bocca) e consegnati a qualcuno. Avvicinati all'oggetto per raccoglierlo.



## PORTA A

Avvicina due oggetti per combinarli.



## BLOCCA

Impedisci a una creatura, un veicolo o uno strumento di avvicinarsi a un certo oggetto.



## DIFENDI

Impedisci che una creatura, un veicolo o un edificio vengano uccisi o distrutti.

## RIMUOVERE OBIETTIVI

Per rimuovere un obiettivo da una creatura o un oggetto, clicca sul pulsante Elimina nell'interfaccia degli obiettivi.

## COMPLETARE GLI OBIETTIVI

Gli obiettivi completati sono indicati da un segno di spunta verde nella scheda missione. Quando ogni obiettivo della missione viene completato, la missione termina e inizia quella successiva. Al termine dell'ultima missione, l'avventura finisce.

## MODIFICA AVVENTURA

Modifica le avventure per aumentare la difficoltà, riscrivere la storia o cambiare il terreno. Puoi pubblicare e condividere versioni alternative delle tue creazioni o di quelle che hai scaricato tramite la Sporepedia. È possibile modificare anche le avventure di Maxis, ma non pubblicarle usando nomi diversi.

## COMUNITÀ DI SPORE

**È NECESSARIO ACCETTARE L'ACCORDO DI LICENZA PER L'UTENTE FINALE PER GIOCARE. PER ACCEDERE ALLE FUNZIONI E/O AI SERVIZI ONLINE È NECESSARIO UN ACCOUNT DI EA ONLINE E LA REGISTRAZIONE CON IL CODICE SERIALE INCLUSO. LA REGISTRAZIONE PER LE FUNZIONI ONLINE È LIMITATA A UN ACCOUNT DI EA PER CODICE SERIALE E NON È TRASFERIBILE. I TERMINI E LE CONDIZIONI ONLINE DI EA SI POSSONO TROVARE ALL'INDIRIZZO WWW.EA.COM. DEVI AVERE ALMENO 16 ANNI PER OTTENERE UN ACCOUNT DI EA ONLINE.**

**EA SI RISERVA IL DIRITTO DI REVOCARE LA FRUIBILITÀ DELLE FUNZIONI ONLINE DOPO UN PREAVVISO DI 30 GIORNI, PUBBLICATO ALL'INDIRIZZO WWW.EA.COM.**



## CONDIVISIONE

Condividi le tue creazioni su Spore.com usando semplicemente il pulsante Condividi. Come per qualsiasi altra creazione di *Spore*, ricorda di assegnare un'etichetta alle tue avventure, così i giocatori potranno trovarle più facilmente.

## SCARICARE

Sfoglia e scarica le avventure online da Spore.com o tramite la ricerca online della Sporepedia. Le avventure scaricate diventano disponibili in modalità Partita rapida o come avventure condivise incontrate nella Fase Spazio.

## TROVA UN AMICO

Aggiungi amici online al tuo elenco amici per accedere direttamente alle creature, ai veicoli e agli edifici che creano, così come alle loro avventure originali.

## SPOREVISIONI

Le Sporevisioni sono raccolte di creazioni fornite da Maxis, da te o da qualsiasi altro giocatore di *Spore*. Abbonati a una Sporevisione di un altro giocatore per poter accedere direttamente alle sue avventure.

## PUNTI SPORE

Puoi ottenere Punti *Spore* quando crei, condividi e giochi le avventure, ma anche quando le tue creazioni vengono utilizzate e valutate. Consulta la tua pagina MioSpore per vedere quanti Punti Spore hai accumulato.

## DIFFICOLTÀ

Mentre le avventure vengono giocate in tutto il mondo, il numero di volte che un'avventura scaricata viene vinta o persa ne determina il livello di difficoltà.

## PUNTEGGIO

Al termine di un'avventura in modalità Partita rapida, il giocatore riceve due punteggi: uno basato sulla percentuale di completamento dell'avventura stessa e l'altro sul tempo impiegato per completarla.

### PUNTEGGIO PERCENTUALE

Questo punteggio è calcolato in base al numero di atti completati diviso per il numero totale di atti. Nel caso degli atti parzialmente completati, la percentuale conteggiata corrisponde al numero di obiettivi completati diviso per il numero totale di obiettivi nell'atto.

### PUNTEGGIO TEMPO

Questo punteggio è basato semplicemente sul tempo impiegato per completare l'intera avventura. Anche se durante l'atto non viene visualizzato un timer vero e proprio, questo punteggio viene comunque conteggiato per determinare la posizione nelle classifiche di *Spore Avventure galattiche*.

## CLASSIFICHE

Quando completi un'avventura, il riepilogo finale mette a confronto la tua prestazione con quella degli altri giocatori di *Spore Avventure galattiche*. Puoi confrontare il tuo punteggio con quello dei tuoi amici o con il resto del mondo. Inoltre puoi controllare la tua posizione in classifica su [Spore.com](http://Spore.com).

## MEDAGLIE

Vinci medaglie d'oro, d'argento o di bronzo quando raggiungi le prime tre posizioni nella classifica di un'avventura. Queste medaglie, tuttavia, ti vengono sottratte se un altro giocatore batte il tuo punteggio.

## OBIETTIVI

Esamina gli obiettivi che hai completato giocando a *Spore Avventure galattiche*.

Puoi sbloccare gli obiettivi giocando le avventure in modalità Partita rapida o nella fase Spazio, oppure ottenendo i gradi più alti con i tuoi Capitani.

Puoi sbloccare obiettivi anche creando e condividendo le tue avventure con la comunità di *Spore*.



# CONSIGLI SULLE PRESTAZIONI

## AGGIORNAMENTO DEL SOFTWARE PER MACINTOSH

Una versione obsoleta del software di sistema MacOS X potrebbe causare problemi di funzionamento del gioco. Per assicurarti di avere installato la versione più aggiornata, seleziona "Aggiornamento software..." dal menu Apple e segui le indicazioni per aggiornare il software di sistema.

## PROBLEMI DI FUNZIONAMENTO DEL GIOCO

- ☛ Assicurati che il tuo computer soddisfi i requisiti minimi di sistema richiesti dal gioco e di avere installato i più recenti driver per la scheda video e la scheda audio.
- Per le schede video NVIDIA, visita **[www.nvidia.com](http://www.nvidia.com)** per individuare e scaricare il driver.
- Per le schede video ATI, visita **[www.ati.amd.com](http://www.ati.amd.com)** per individuare e scaricare il driver.
- ☛ Se utilizzi un PC e usi la versione su supporto ottico del gioco, prova a reinstallare DirectX dal supporto ottico. Solitamente si trova nella cartella "DirectX" all'interno della cartella principale del supporto. Se hai accesso a Internet, puoi visitare **[www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)** per scaricare la versione più recente di DirectX.

## CONSIGLI GENERICI PER LA RISOLUZIONE DI PROBLEMI

- ☛ Se utilizzi un PC e possiedi la versione su supporto ottico del gioco e la schermata di AutoPlay non appare automaticamente per installare/giocare, clicca con il destro sull'icona del lettore di supporti ottici che si trova all'interno della cartella "Risorse del computer" e seleziona AutoPlay.
- ☛ Se il gioco funziona lentamente, prova a ridurre la qualità di alcune delle impostazioni audio e video dal menu delle opzioni del gioco. Spesso ridurre la risoluzione dello schermo può migliorare le prestazioni.
- ☛ Per ottenere prestazioni ottimali durante il gioco, potrebbe essere utile disabilitare altri processi simultanei (tranne l'applicazione EADM, se applicabile).

## PROBLEMI DELLE PRESTAZIONI ONLINE

Per evitare prestazioni scadenti nel gioco online, ricorda di chiudere programmi di file sharing, audio streaming e chat, prima di iniziare a giocare. Queste applicazioni possono occupare l'intera banda disponibile, causando latenza e altri effetti indesiderati.

# ASSISTENZA TECNICA

Puoi contattare l'assistenza clienti di Electronic Arts al numero telefonico

**848.800.729**

(dal lunedì al venerdì, dalle 9.00 alle 18.00), oppure collegarti al nostro sito

[www.electronicarts.it](http://www.electronicarts.it)

e consulta la sezione "Assistenza clienti".

È inoltre possibile raggiungerci via e-mail all'indirizzo

[servizio-clienti@electronicarts.it](mailto:servizio-clienti@electronicarts.it)

Dalla Svizzera chiama il numero telefonico 0900 900 998 (CHF 1,19/min).

N.B.: il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni sui nostri prodotti e NON fornisce soluzioni o trucchi per alcun gioco.

Nota: se hai acquistato il gioco attraverso EA Store, puoi accedere all'accordo di licenza con l'utente finale all'indirizzo <http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/it/eula.pdf>



# GARANZIA

**NOTA:** la seguente garanzia è valida solo per i prodotti venduti al dettaglio e non per quelli venduti online attraverso EA Store.

## GARANZIA LIMITATA

Electronic Arts garantisce all'acquirente originario di questo prodotto che i supporti su cui sono registrati i programmi saranno esenti da difetti di materiale o di lavorazione per 90 giorni dalla data dell'acquisto. Durante tale periodo, sarà possibile sostituire i supporti riportando il prodotto originale presso il rivenditore ove è stato acquistato, corredato dalla relativa prova di acquisto, da una descrizione dei difetti, dai supporti difettosi e dall'indirizzo dell'acquirente stesso. Electronic Arts sostituirà i supporti danneggiati, scorte di magazzino permettendo.

Questa garanzia è supplementare e non influisce in alcun modo sui diritti legali dell'acquirente.

Questa garanzia non si applica ai programmi software, che sono forniti "così come sono", né ai supporti che siano stati soggetti a uso improprio, deterioramento eccessivo o danni.

In caso di malfunzionamento di qualunque genere, **NON** spedire il supporto elettronico a Electronic Arts, ma contattare il servizio di assistenza tecnica o il rivenditore presso il quale il prodotto è stato acquistato.



© 2009 Electronic Arts Inc. EA, il logo EA e SPORE sono marchi o marchi registrati di Electronic Arts Inc. negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Tutti i diritti riservati. RenderWare è un marchio o marchio registrato di Criterion Software Ltd. Parti del presente software sono copyright 1998-2009 di Criterion Software Ltd. e dei suoi licenziatari. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori.

Il prodotto contiene software sviluppato da OpenSSL Project per l'uso in OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>). Il prodotto contiene anche software scritto da Eric Young ([ey@cryptsoft.com](mailto:ey@cryptsoft.com)). Consulta il file della licenza di OpenSSL di SPORE per trovare le note sul diritto d'autore, i termini e le condizioni d'uso, e le esclusioni di garanzie.

Conversione per Macintosh di TransGaming Inc.

Questo gioco utilizza Cider(tm) Technology di TransGaming Inc. Cider(tm) è copyright © 2000-2009 TransGaming Inc.

I componenti runtime in C/C++ di Cider (msvcrt.dll, msvcr71.dll, msvcp71.dll, msvcr80.dll e msvcp80) includono parti di componenti runtime in Visual C++ 6.0 e parti delle librerie in C/C++ Dinkum Compleat. I componenti runtime di Visual C++ 6.0 sono copyright © 1999 Microsoft Corp. I componenti Dinkumware sono copyright © 1989-2006 di P.J. Plauger e Dinkumware Ltd.

I componenti MFC e ATL di Cider (MFC42.dll, MFC71.dll) includono i componenti MFC e ATL di Visual C++ 6.0. I componenti MFC e ATL di Visual C++ 6.0 sono copyright © 1992-1999 Microsoft Corp.

Cider include libpng, copyright © 1995-2004 degli autori del progetto libpng (visita <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt> per un elenco completo).

Questo software è basato in parte sul lavoro di Independent JPEG Group. Cider include libjpeg, copyright © 1991-1998 Thomas G. Lane.

Cider utilizza Cg Toolkit di NVIDIA, copyright © 2002-2008 NVIDIA Corporation.

Cider include dmalloc, copyright © 2001-2006 Wolfram Gloger.

Cider include CSRI malloc, copyright © 1988, 1989, 1993 University of Toronto.

Cider include SDL, copyright © 2001-2007 degli autori del progetto SDL (visita <http://libsdl.org/credits.php> per l'elenco completo).

Cider include The Better String Library (bstring), copyright © 2002-2006 Paul Hsieh.

Parti di questo software sono copyright © 2006, Industrial Light & Magic, una divisione di Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Parti fornite e copyright come indicato. Tutti i diritti riservati.

Parti di iniParser sono copyright © 2000 Nicolas Devillard.

Parti di questo software sono copyright © 1996-2000 The FreeType Project ([www.freetype.org](http://www.freetype.org)). Tutti i diritti riservati.

Parti di questo software sono copyright © 2006 Simon Brown e collaboratori del progetto Squish (<http://sjbrown.co.uk/?code=squish>). Tutti i diritti riservati.

Il componente Cider libquartz.dylib include parti di ffmpeg, copyright © 2000-2006 Fabrice Bellard e altri.

Parti di Cider sono copyright © 2002-2006 Autori del progetto ReWind (visita <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind> per un elenco completo).

Parti di Cider sono copyright © 1993-2008 degli autori del progetto Wine (visita <http://source.winehq.org/source/AUTHORS> per un elenco completo).

Cider e i componenti correlati sono distribuiti secondo i termini della licenza della tecnologia Cider e altre licenze, fra cui la Licenza Pubblica Generica Attenuata (LGPL) di GNU. I dettagli della licenza sono disponibili nel file dell'accordo di licenza con l'utente finale sul supporto ottico.

Codice sorgente per i componenti su licenza LGPL disponibili all'indirizzo: <http://transgaming.org/>

MXHO1606599MT