



KIEGÉSZÍTŐ CSOMAG

SPORE™

Galaktikus kalandok



EPILEPSZIA VESZÉLY!

Kérjük, olvassa el figyelmesen ezt a részt, mielőtt Ön vagy gyermekei játszani kezdenének a termékkel!

Néhány ember a mindennapi életben hajlamos epilepsziás rohamokra, vagy eszméletvesztésre, mikor hirtelen fényvillanásokkal, fényeffektusokkal kerül szembe. Hasonlóképpen ezekhez, a televízió-nézés, illetve a videojátékok is okozhatnak ilyesfajta rohamokat. Ez a veszély akkor is fennáll, ha az illető eddig még nem produkált ilyen rohamokat, esetleg még hajlamot sem mutatott rá. Ha az Ön családjában bárkinek valaha is volt valamilyen epilepsziás tünete (pl. roham, eszméletvesztés) a villanó fényektől, kérjük, forduljon kezelőorvoshoz a program további használatát illetően.

Kérjük a szülőket, hogy fokozott figyelemmel kísérjék gyermekeiknek a videojátékokkal való időtöltését! Ha Ön, vagy gyermeke észreveszi magán az alább felsorolt tünetek valamelyikét a játékkal töltött idő alatt, **AZONNAL** függesse fel a tevékenységet és forduljon orvoshoz! Ilyen tünetek például: szédülés, homályos látás, szem vagy izomgyengeség, eszméletvesztés, helytelen tájékozódás, önkéntelen mozgás vagy izomrángás.

ÓVINTÉZKEDÉSEK A HASZNÁLAT KÖZBEN:

- ☞ Ne üljön túl közel a képernyőhöz! Tartsa meg a megfelelő távolságot, legalább annyira, amennyire a vezetékek ezt lehetővé teszik!
- ☞ Inkább kisebb méretű képernyőt használjon!
- ☞ Kialvatlanság vagy fáradtság esetén ne üljön le játszani!
- ☞ Bizonyosodjon meg róla, hogy a szoba, ahol játszik, elég világos!
- ☞ Tartson szünetet a játék közben, óránként legalább 10–15 perccel!

TARTALOM

EPILEPSZIA VESZÉLY!.....	1	KALAND SZERKESZTÉSE	22
A JÁTÉK TELEPÍTÉSE	3	A SPORE KÖZÖSSÉG.....	22
JÁTÉKMELET.....	3	Megosztás	22
AZ UNIVERZUM A JÁTSZÓTERED!...	4	Letöltés	22
KALANDOK VÁRNAK.....	4	Spórapontok	22
Űrkalandok	4	Nehézség.....	23
Gyorsjáték	5	Eredmény	23
Hozd létre vagy válaszd ki a kapitányodat	5	Ranglisták	23
Kapitány kellektár	6	Érmek	23
Legénység.....	8	Eredmények.....	23
A küldetésed, amennyiben elfogadod... ..	8	TELJESÍTMÉNYTIPPEK	24
A kapitány irányítása	9	Macintosh szoftverfrissítés	24
A bolygó minitérképe.....	10	Problémák a játék futtatásakor	24
Barát vagy ellenség.....	10	Általános hibaelhárítási tippek	24
Kapitányod tulajdonságai	11	Az internetes alkalmazások esetleges problémái.....	24
KALAND LÉTREHOZÁSA	12	TERMÉKTÁMOGATÁS.....	25
Laborvezérlők.....	12	GARANCIA	27
Válassz bolygót.....	12	Horlátozott garancia.....	27
Terraformálás mód.....	12	Visszatérítési garancia.....	27
Cselekmény	14		
Alkotások elhelyezése.....	15		
A karakterek viselkedése.....	16		
A legénység beállításai	19		
Célok.....	20		
Célok teljesítése	21		



WWW.SPORE.COM

A JÁTÉK TELEPÍTÉSE

MEGJEGYZÉS: Rendszerkövetelmények, lásd: www.electronicarts.hu.

Telepítés PC-n (lemez használata esetén):

Helyezd a lemezt a meghajtóba, és kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat!

Telepítés PC-n (EA Store használata esetén):

MEGJEGYZÉS: Ha további információra van szükséged az EA közvetlen letöltéseiről, látogass el a www.eastore.ea.com honlapra, és kattints a MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS (további információk a közvetlen letöltésről) pontra!

Ha a játékot letöltötted az EA Download Manager segítségével, kattints a telepítés ikonjára, és kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat!

A játék (telepítés után) közvetlenül az EA Download Manager segítségével indítható el.

MEGJEGYZÉS: Ha már megvásároltál egy játékot és egy másik számítógépre kívánod azt telepíteni, töltsd le és telepítsd a másik gépre az EA Download Managert, majd miután elindítottad, jelentkezz be az EA fiókkal! Válaszd ki a megjelenő listából a kívánt játékot, és kattints a start (kezdés) gombra a letöltéshez!

Telepítés Macintosh-on:

1. Helyezd a lemezt a DVD-ROM meghajtóba! Az asztalon felbukkan a játékot jelző DVD ikon. Kattints duplán az ikonon, hogy elindítsd a játék indítóménüjét!
2. Válaszd ki a játék telepítő ikonját az indítóménü alján, hogy megnyisd a telepítő menüt!
3. Kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat a telepítés befejezéséhez!

Telepítés PC-n vagy Macintosh-on (online viszonteladóktól származó termék esetén):

Ha információra van szükséged arról, hogyan telepítsd a játékot vagy hogyan szerezhetsz belőle másik példányt, lépj kapcsolatba a viszonteladóval, akitől a terméket vásároltad!

JÁTÉKMENET

A JÁTÉK MEGKEZDÉSE:

PC esetén:

Windows Vista™ esetén a játékok a következő útvonalon érhetőek el: **Start > Games** (játékok) menü, a Windows™ korábbi változatai esetén ez **Start > Programs** (programok) vagy **All Programs** (minden program) menü.

MEGJEGYZÉS: Klasszikus Start menüvel használt Windows Vista esetén a játékok helye: **Start > Programok > Játékok > Játéktallózó** menü.

Macintosh esetén:

Nyiss meg egy Finder ablakot, válaszd az **'Applications'** menüt, és kattints duplán a játék ikonján!

AZ UNIVERZUM A JÁTSZÓTERED!

Hajts végre páratlanul izgalmas küldetéseket a *SPORE* univerzum legtávolabbi zugaiban, és hozd létre saját kalandjaidat, legyen szó akár egyszerű, egyfelvonásos küldetésről vagy epikus, több felvonásból álló űrodüsszeiről, amelyet saját intergalaktikus mitológiád hat át!

KALANDOK VÁRNAK

A *SPORE™ Galaktikus kalandok* telepít pár eredeti, a Maxis által készített kalandot. Az archetípushoz köthető kalandokat a *SPORE* Úrfázisában kell feloldanod. Emellett további, a barátaid vagy a haverlistádon lévő játékosok által megosztott kalandokat is letölthetsz. Az elérhető kalandokhoz könnyedén hozzáférhetsz a *SPORE* Úrfázisán, illetve a *SPORE Galaktikus kalandok* menüjének Gyorsjáték pontján keresztül.

A kalandok teljesítését a játék spórapontokkal jutalmazza, amelyek segítségével a kapitányod automatikusan feljebb emelkedik a ranglétrán, továbbá különleges kiegészítők és fegyverek válnak elérhetővé a számára. Ezeket a Kapitány kelléktárban veheted használatba.

Emellett minden egyes kalandhoz tartozik egy-egy játékosrangsor, amely feltünteti a százalékos teljesítési arányt és az időeredményeket. A három legjobb játékos egy-egy medállal lesz gazdagabb!

ŰRKALANDOK

Ha úgy döntesz, hogy a *SPORE* Úrfázisán keresztül fogadsz el küldetéseket, galaktikus birodalmak jelölnek majd ki feladatokat a számodra. Ha szeretnél belevágni egy kalandba, egyszerűen repülj el a küldetést kijelölő birodalom által megadott bolygóra! Ha felkészültél, kattints az ELFOGADÁS opcióra, és lesugároznak a bolygó felszínére.

A küldetés végrehajtását követően vissza kell repülnöd a megbízóid anyabolygójára a pénztulalomért. Ha sikerül elég spórapontot összeszedned a kaland ideje alatt, választhatsz egy új fegyvert vagy kiegészítőt is.



GYORSJÁTÉK

Ha szeretnél belenézni a Spóropédia *SPORE Galaktikus kalandok* kiadásába és átböngészni a rendelkezésre álló kalandokat, válaszd a GYORSJÁTÉK opciót a *SPORE Galaktikus kalandok* főmenüjéből!



A bal oldalon látható navigációs sáv segítségével a kalandokon túl a kedvenc *SPORE* alkotásaid között is keresgélhetsz, beleértve a lényeket, járműveket és az épületeket is. Elérheted továbbá MySpore oldaladat, és Spóradsók formájában publikálhatod az általad létrehozott kalandokat. Oszd meg saját kalandjaidat a barátaiddal, akik így beszélhetnek a győzelemért való versengésbe!

Válassz kalandot és vesd bele magad a játékba!

HOZD LÉTRE VAGY VÁLASZD KI A KAPITÁNYODAT

Minden kalandhoz kell egy hős. Válaszd ki a Spóropédiából bármelyik faj egyik képviselőjét – ő lesz a kapitányod.



A kapitányod kalandok teljesítésével és spórapontok gyűjtésével léphet feljebb a ranglétrán. Minden egyes előléptetésekor kiválaszthatsz egy-egy fegyvert vagy kiegészítőt, amelyet feloldhatsz. Ezek a különleges tárgyak növelik kapitányod társas-, illetve harci képességeit, továbbá megemelik az életerő- és energiakapacitásokat.

KAPITÁNY KELLÉKTÁR

Az űr legtovábbi zugaiban az a biztos, ha a kapitányod minden eshetőségre felkészül a felszerelése kiválasztásakor. Bármikor felszerelheted a kapitányodat az elérhetővé vált fegyverekkel és kiegészítőkkal az űrben, a kapitányi naplóra kattintva, illetve közvetlenül azelőtt, hogy lesugároznál a kaland célbolygójára. A Kapitány kelléktárba a kapitányod Spóropédia kártyájának kiválasztásával is beléphetesz.



Amikor egyazon sorban feloldod az utolsó elérhető kiegészítőt, a kapitányod elismerő címet kap az épp használatban lévő kiegészítők alapján.

FEGYVEREK

A fegyvereid erejét a Kapitány kelléktárban szabályozhatod. Összességében minél több energiát hasznosítasz, annál erősebbek a fegyvereid; és minél erősebbek a fegyvereid, annál több energiát fogyasztanak minden egyes használatkor.

Fegyverek	Sebzés	Újratöltési ráta	Energia
Energiacsapás 1	30	1,44	55
Energiacsapás 2	50	1,5	70
Energiacsapás 3	90	1,75	90
Pulzáló sugar 1	20	1,55	80
Pulzáló sugar 2	35	1,9	100
Pulzáló sugar 3	55	2,5	125
Villámvető 1	35	1,5	80
Villámvető 2	70	1,75	110
Villámvető 3	115	2,1	135
Rakétavető 1	35	3	150
Rakétavető 2	60	3,5	180
Rakétavető 3	90	4,5	220

A *SPORE* Űrfázisában emellett a kapitányod kap egy szuperfegyvert az űrhajód számára. Így például az összes harcos kiegészítő feloldásával a rajtaütés képességét kaphatod meg.

ENERGIAKAROK



Akárcsak a többi kiegészítőt, a fegyvereket is átalakíthatod az ízlésednek és a céljaidnak megfelelően. Az energiakarok nem csupán félelmetesebb kinézetűvé teszik majd a fegyveredet, de az erejét is növelik. Azonban ne feledd, hogy minél erősebb egy fegyver, annál nagyobb az energiafogyasztása!

PÁNCÉLZAT

A páncélzat kiegészítői három kategóriába sorolhatóak: léteznek sebést csökkentő elemek, az okozott kár mértékét csökkentő, ám energiát elhasználó kiegészítők, valamint olyanok, amelyek egyszerre mérsékelik a sebést és termelnek energiát.

MOZGÁS

A mozgással kapcsolatos kiegészítők javítják a sprintelés, lopakodás, ugrás és lebegés képességét, amennyiben aktiváltad azokat.

TÁRSAS

A társas tevékenységekhez kötődő kiegészítők javítják az éneklés, elbűvölés, tánc és pózolás képességét, amennyiben aktiváltad azokat.

ÉLETERŐ

Egyes egészséghez kapcsolódó kiegészítők az életerő maximális szintjét növelik, míg mások a sebesülésekből való gyógyulást segítik. Az alacsony szintű kiegészítők lassan hatnak és minimális pluszt nyújtanak, a magas szintűek pedig gyorsan fejtik ki hatásukat és jelentősen növelik az életerődet.

AKKUMULÁTOROK/GENERÁTOROK

Az energiafogyasztással járó kiegészítőket akkumulátorok és generátorok nélkül is használhatod. Azonban a maximális energiakapacitásod alacsony lesz, az újratöltés pedig lassú. Az energiakomponensek továbbfejlesztése nélkül csak az alacsony szintű kiegészítők aktiválására leszel képes.

ÖSSZETETTSÉGMÉRŐ



Az összetettségi szint alacsony.



Amikor az összetettségi szint eléri a maximális szintet, a mérő villogni kezd, és nem szerelheted fel a kapitányodat további kiegészítőkkel.

A jobb felső sarokban megjelenő összetettségi mérő megmutatja a kapitányod felszerelésének bonyolultságát. Minél több kiegészítőt adsz hozzá, annál összetettebb lesz a végeredmény. A maximális összetettséget nem lépheted túl.

CSAPJ BELE!

Ha elkészültél a felszerelés összeállításával, sugározd le űrutazó kapitányodat egzotikus planétákra, hogy hírnevet szerezhessen a gyengék védelmezésével és az álnok ellenlábások legyőzésével! Fedezd fel a világot egyedül, vagy ha úgy tartja kedved, toborozz magad köré legénységet!

LEGÉNYSÉG

A kaland típusától és a rendelkezésre álló legénységi helyektől függően a kapitányod egyedül, illetve akár három segítővel is végrehajthat küldetéseket.



Legénységet a *SPORE* Űrfázisában szerzett szövetségeseid közül toborozhatsz. A gárda elmenthető, így az újabb kalandokra is ugyanazzal a válogatott csapattal indulhatsz. Azonban ha elveszítesz egy szövetségest egy küldetés során, őt már nem kaphatod vissza. Ne felejtsd el betölteni a helyét, mielőtt elindulsz a következő kalandra!

A KÜLDETÉSED, AMENNYIBEN ELFOGADOD ...

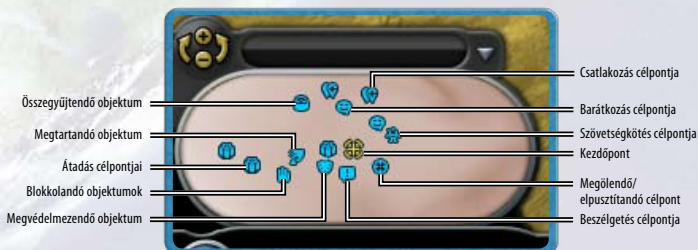
Miután lesugároztál, kezd meg a küldetésedet: keress olyan lényeket, akik segítségre szorulnak! Ezeket a kulcsszereplőket a fejük fölött lebegő szövegbuborék jelöli. Kattints rá valamelyik karakterre, hogy párbeszédbe elegyedhess vele, és ezáltal kitűzhess egy célt. A célok apró ikonokként jelennek meg a minitérképen. Az egyes célok aktuális státusza a képernyő bal felső sarkában látható küldetés-kártyán jelenik meg.

A KAPITÁNY IRÁNYÍTÁSA

Művelet	Írányítás
Mozgás előre	W/Felfelé mutató nyíl
Mozgás hátra	S/Lefelé mutató nyíl
Fordulás balra	A/Balra mutató nyíl
Fordulás jobbra	D/Jobbra mutató nyíl
Oldalazás balra	Q
Oldalazás jobbra	E
Ugrás/lebegés	SPACE
Lopakodás/láthatatlanság be	Z
Sprint be	SHIFT
Kiválasztás/célzás	Kattintás
A legközelebbi lény megcélzása	TAB
Váltás Harcias/Társasági mód közt	F
1. képesség használata	1
2. képesség használata	2
3. képesség használata	3
4. képesség használata	4
Tárgy leejtése	K
Kamera közelítése/távolítása	+/-
Kamera forgatása jobbra/balra	</>
Kamera forgatása/szög módosítása	Az egér mozgatása a jobb egérgomb nyomva tartása mellett.



A BOLYGÓ MINITÉRKÉPE



A minitérkép segítségével határozhatod meg a helyzetedet a célok függvényében.



BARÁT VAGY ELLENSÉG

A kapitányod minden egyes kalandban különféle karakterekkel és lényekkel találkozik. Ezek némelyike boldogan segít majd, esetleg maga is segítségre szorul, míg mások szándékai a lehető legsötétebbek. Cselekedj ennek megfelelően!



HARCÍAS VISELKEDÉSMÓD

Bizonyos célok és helyzetek szükségessé teszik, hogy támadást indíts vagy védekezz ellenségeiddel szemben. Az ellenségeidet úgy célozhatod meg, ha harcias viselkedésmódban rájuk kattintasz. Támadni dupla kattintással, illetve – a használni kívánt képességnek megfelelően – az 1–4 gombok valamelyikének megnyomásával tudsz.



BARÁTSÁGOS VISELKEDÉSMÓD

Számos cél megköveteli, hogy barátságos lényekkel válts szót, mi több, néha rá kell vened őket, hogy a kísérődül szegődjenek. Akár a *SPORE* Lényfázisában, a többi lényvel és karakterrel társas interakciók, például éneklés, tánc és elbűvölés útján barátkozhatsz össze.

KAPITÁNYOD TULAJDONSÁGAI

ENERGIA

 1,500

A kapitányi fegyverek és kiegészítők energia nélkül nem működnek. Egyensúlyban kell tartanod az energiatermelést és -fogyasztást, hogy minden rendeltetésszerűen működhessen.

ENERGIAFELHASZNÁLÁS

Amikor energiaigényes kiegészítőket aktiválsz (rakétavetőt, ugróhajtóművet, stb.), a skálán látható energiaszint csökken, de idővel automatikusan feltöltődik. Noha az alapértelmezett feltöltődési idő hosszú, a megfelelő kiegészítővel csökkentheted azt.

ENERGIAKAPACITÁS

A kapitányod minden egyes kalandra feltöltött energiamérővel indul, de a különféle energiatárolási fejlesztések feloldása és alkalmazása megnöveli a maximális kapacitást.

ÉLETERŐ

 104

Ha szeretne végrehajtani egy adott kalandot, a kapitányodnak életben kell maradnia. A különféle páncélok bizonyos mértékben csökkentik a csatákban szerzett sérülések súlyosságát, míg egyes kiegészítők megnövelik a kapitány életerő-kapacitását, illetve segítenek fokozatosan pótolni az elvesztett életerőt.



KALAND LÉTREHOZÁSA

Akár egyszerű mellékküldetésről van szó, akár a következő nagy csillagközi eposzról, a *SPORE Galaktikus kalandoknak* köszönhetően kidolgozhatod és megalkothatod a saját, tökéletesen egyéni és eredeti úrkalandjaidat. Mutasd meg, mit tudsz, és mérd össze képességeidet a *SPORE* többi játékosával világszerte! Az egyetlen határt a képzelőerőd jelenti.

LABORVEZÉRLŐK

Művelet	Írányítás
Kiválasztás	Kattintás
Megfogás/Elhelyezés	Kattintás és húzás
Mozgás előre	Felfelé mutató nyíl
Mozgás hátra	Lefelé mutató nyíl
Oldalazás balra	Balra mutató nyíl
Oldalazás jobbra	Jobbra mutató nyíl
Közelítés/Távolítás	+/- vagy egérgörgő
Elem/tárgy helyének megállapítása	Jobb kattintás a bal panelen a legközelebbi megkereséséhez, újabb kattintás a legközelebbi másolat megkereséséhez
Átméretezés	SHIFT + egérgörgő
Kapitány tartózkodási helyének megállapítása	Jobb kattintás a Kapitány panelen
Objektum függőleges mozgatása a világban	CTRL + kattintás és húzás
Kiválasztott objektum duplikálása	ALT + kattintás és húzás
Aktív paletta felnyitása/bezárása	G
FreeCam BE/KI	CTRL + ALT + C

VÁLASSZ BOLYGÓT

Akár burjánzó trópusi paradicsomra vágysz, akár sivár, kihalt pusztaságra, a helyszín adja meg a kalandod alaphangulatát. Első lépésként válassz egy sima, üres bolygót a böngészőablakban!

TERRAFORMÁLÁS MÓD

A Terraformálás mód lehetővé teszi, hogy témák és eszközök széles választékát használva kedved szerint átalakíthasd a kalandod színhelyéül szolgáló bolygót. Válaszd ki az élő és a holt talaj, majd a vizek és az atmoszféra színét! Vájj völgyeket a hegységek robusztus testébe! Emelji szigeteket az óceánok közepén! Határozd meg a növényzet típusát, majd befolyásold a sűrűségét a klíma megváltoztatásával! Kísérletezz kedvedre!



BOLYGÓTÉMÁK

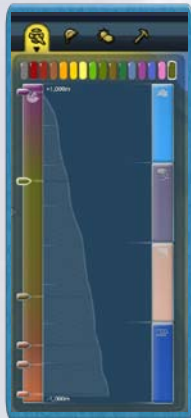
Egyetlen kattintással teljesen megváltoztathatod a bolygód külsejét. Minden egyes téma magába foglalja a holt és élő talaj színsablonjait, a növényzet eloszlásának adatait, valamint a vízkészlet és a légkör tulajdonságait.



TEREPSZÍNEK

Akár azt szeretnéd, ha az ég zöld lenne és a fű kék, akár pont fordítva, a terepszínező paletták segítségével egyenként kiválaszthatod a talaj, a víz és a légkör színeit.

Válassz talajszíntet és vidd fel a megfelelő szint! Ezután mozgítsd el a szintjelzőt valamelyik irányba! További színek hozzáadásával, illetve eltávolításával törekedhetsz a réteges látvány kialakítására és a bolygód kicsinosítására. Válassz egy kategóriásávot a víz, a sziklák, a tengerpartok és a légkör színének meghatározásához!



NÖVÉNYZET

Válassz ki legfeljebb kilenc növénytypust, és figyeld, ahogy véletlenszerűen növekedésnek indulnak a bolygódon! A hőmérséklet és a földrajzi jellemzők határozzák meg, hogy hol és mennyire sűrűn nő a növényzet – burjánzásra csak élő talajon és kellemes klíma mellett számíthatsz. Válassz ki a fűtakaró típusát, illetve amennyiben sivat, terméketlen vidékre vágysz, válassz egy sziklákat! Használd a sűrűség csúszkát a burjánzó vagy kopár, illetve a kettő közötti tetszőleges látvány eléréséhez!



IDŐJÁRÁS

AZ ATMOSZFÉRA SŰRŰSÉGE

A légkör egy gázokból – többek között oxigénből – álló réteg, amely lehetővé teszi az élet kialakulását a bolygón. A sűrűség határozza meg, mennyire képes a légkör pajzsként működni, illetve milyen hatással van az időjárásra. A ritka légkör következtében a meteorok akadálytalanul elérhetik a bolygót. A sűrű légkör intenzív felhőképződéssel és gyakori villámlással jár együtt.

GLOBÁLIS HŐMÉRSÉKLET

Az extrém hőség vagy fagy hatására a bolygók sivatnak és elhagyatottnak tűnnek. A hatás azonban kizárólag esztétikai. A legszélsőségebb hőmérsékleti körülmények mellett is telepíthetsz növényeket és lényeket a bolygóra.

GLOBÁLIS VÍZSZINT

A globális vízszint meghatározza a szárazföld méretét és kiterjedését a természetes vizekhez képest. A vízszint megemelésével szigetekké zsugoríthatod össze a földrészeket, a csökkentésével pedig kontinensekké hízalhatod a szigeteket.

NAPSZAK

Az időfaktor legalább annyira meghatározza a kalandod alaphangulatát, mint a többi környezeti tényező. A diplomáciai küldetéseket jobb a kapitánynak napvilágnál végrehajtania. A félelmetes, illetve titkos küldetésekkel az éj leple alatt érdemes próbálkozni. Természetesen egyes kalandok megkövetelhetik a kapitánytól, hogy a bolygón utazgatva megközelítse, illetve eltávolodjon a helyi naptól.

TEREP



A skála sárgára vált, ha az érték meghaladja az 50%-ot.

Formázd meg világot a kreatív terepbélgzők segítségével! Válaszd ki valamelyik földrajzi képződményt, például a hegységet vagy a völgyet, majd húzd rá az aktív terepbélgzőt a bolygóra, és kattintással helyezd el tetszésed szerint! A szabályozókarok segítségével módosíthatod a tereptárgy fekvését, magasságát és kiterjedését. A különféle terepbélgzők kombinálásával megvizsgálhatod, hogyan hatnak egymásra az egyes képződmények. Kísérletezz kedvedre! Az összetettségmérő az egyetlen határ!

Ne feledd, a túlzottan meredek szakaszok esetleg járhatatlanok lesznek a gyalogos lények számára.

ALAPESZKÖZÖK

Emeld meg, süllyesz le vagy egyenlítsd ki a talajszintet, alakítsd tengerré a szárazföldet és fordítva!

KONTINENSEK ÉS SZIGETEK

Rendezd át tetszésed szerint a kontinenseket, helyezz el szárazföldet úgy és ott, ahol csak jólesik!

HEGYEK ÉS DOMBOK

Emeld meg a talajszintet fennsíkok, röghegységek és egyéb domborzati elemek elhelyezésével!

VÖLGYEK ÉS FOLYÓK

Alakíts ki meredek ormokat és mély völgyeket! Hagyd őket szárazon vagy engeddd, hogy folyók róják a medreket!

ÓCEÁNOK ÉS TAVAK

Alakíts ki mélyedéseket a földfelszínen, és hozz létre nagy vízfelületeket!

SPECIÁLIS ECSETEK

Helyezz el veszélyes vulkánokat és lávacsapdákat a bolygód felszínén! Egyes eszközökkel globális változtatásokat hajthatsz végre, például megemelheted, elegyengetheted vagy megsüllyesztheted a terep egészét.

UTAK

Az épületeken és a járműveken túl az utak is a civilizáció jelei. Válassz a föld-, macskaköves, aszfaltos és hi-tech utak közül!

CSELEKMÉNY

Megvan a helyszín, de miről szól a történet? Nem számít, mennyire nagyszabású a kaland – hős kapitányod csak annyira erős, amennyire az akadályok és ellenfelek, akikkel az útja során szembenéz. Ne feledd: a legszórakoztatóbb és legemlékezetesebb küldetések a közepesen nehezek – senki nem szereti a frusztráló, teljesíthetetlen feladatokat.

Cím

Válassz címet a kalandodnak az ADJ CÍMET A JÁTÉKNAL opcióra kattintva! Ez lesz az első, amit a letöltendő kalandok között böngésző *SPORE* játékosok látni fognak, így hát legyen frappáns!

BEVEZETŐ

Válaszd a BEVEZETŐ opciót a szövegdoboz megnyitásához. Itt pár szóval bemutatathatod a kalandot, megadhatod az alaphangulatot.

FELVONÁSOK

A történeteket felvonásokban mesélheted el. Ezek mindegyike legalább egy küldetés leírásával indul, és akkor ér véget, ha az összes küldetést teljesítetted. Az első felvonás leírásához válaszd a római I. számot! Kattints a + billentyűkre, ha további felvonásokon keresztül szeretnéd mesélni a történetet! A kalandok legfeljebb nyolc felvonásból állhatnak – ezek mindegyike három célt foglalhat magába.

ALÁFESTŐ ZENE

A helyszín mellett a zene is sokat tesz a hangulat kialakításáért. Válassz a szoftver tárolt zeneszámaiból!



ALKOTÁSOK ELHELYEZÉSE

Népesítsd be élettellel a bolygót: helyezd el lények, járművek, épületek és tereptárgyak sokaságát! Kattints a Spóropédia böngésző ikonra, ha szeretnéd magad kiválasztani a megfelelő alkotásokat, illetve a dobókockára a véletlenszerű kiválasztás érdekében! Kattints, majd tartsd lenyomva az egérgombot, és már rá is húzhatod a bolygóra a leendő lakókat. A gomb felengedésével ejtheted le őket a felszínre.



LÉNYEK

Népesítsd be a bolygót rengeteg színes karakterrel és különös lénnel! Ha kiválasztottál egy lényt, a jin-jang ikonra kattintva beállíthatod a viselkedését – a személyiségét, észlelését, sebességét, sebzését, életerejét, beszéddel kapcsolatos tulajdonságait, csapattagságát (lásd: *Speciális*, 17. oldal).



JÁRMŰVEK

Sok lény előnyben részesíti az autót, hajót vagy repülőn történő utazást a kutyagolással szemben. Mivel az összes elhelyezett járművet legénység működteti, a viselkedésük ugyanúgy beállítható, mint a lényeké.



ÉPÜLETEK

Akár többedmagukkal állnak egy városban, akár magányosan nyújtóznak az ég felé, az épületek a civilizáció jelei.



OBJEKTUMOK

Helyezz el interaktív objektumokat, például robbanó hordókat vagy teleportberendezéseket! Eldöntheted, hogy ezek a megszokott módon jelenjenek-e meg, illetve álcázva vagy láthatatlanul. Az utóbbi két opcióval pompás csapdákat állíthatsz, illetve bizonyos tárgyakat titkos funkciókkal is felruházatsz. Például beállíthatod, hogy egy kapu valójában teleporter legyen.



RÖGZÍTETT OBJEKTUMOK

Helyezz el számos egyéb objektumot a díszlet részeként, illetve látnivalóként, hogy még színesebbé váljon a kalandod!



HANGFORRÁSOK

A hangok, illetve azok hiánya legalább annyit hozzátesz egy kaland hangulatához, mint bármelyik látványelem. Kattintással jelöld ki a hanghatásokat, majd húzd rá őket a forrásukra! A szabályozókak segítségével beállíthatod, hogy melyik hang milyen távolságból legyen hallható.



VIZUÁLIS HATÁSOK

A vizuális hatások meglepetést, szípkákat lopnak a kalandba, illetve segítenek megteremteni a megfelelő hangulatot.



HASZNÁLATBAN LÉVŐ ELEMEEK

A kalandod minden egyes alkotóelemét megtalálod itt. Praktikus, nem igaz?

A KARAKTEREK VISELKEDÉSE

A lények és járművek számára kijelölt viselkedésmód határozza meg, hogy miként reagálnak egymásra, illetve a kapitányodra. Válassz ki egy lényt, majd kattints a jin-jang szimbólumra a viselkedése szerkesztéséhez! Ha meghatározod a legénységed egy tagjának a magatartását, az a világban járó-kelő összes ugyanilyen lényre, illetve járműre érvényes lesz.



ÖSSZETETT SZERKESZTÉS KAPCSOLÓ

Ha a kalandod egynél több felvonást tartalmaz, a viselkedésszerkesztőben, a karakter neve mellett megjelenik az összetett szerkesztés kapcsoló. Az alapbeállításnak megfelelően a karakterek viselkedése következetes a felvonások során. Amennyiben azonban azt szeretnéd, hogy a kiválasztott lény felvonásonként eltérő magatartást tanúsítson, az összetett szerkesztés kapcsolóval megtörheted a láncot. Beállíthatod, hogy a célpont viselkedése felvonásonként változzon. Ez különösen hasznos, ha egy lényvel összebarátkozol a történet folyamán, illetve ha egy egyébként barátságos karakter az ellenségeddé válik.

SZEMÉLYISÉG

A személyiség határozza meg, hogy az egyes lények és járművek hogyan reagálnak a kapitányodra, illetve más karakterekre.

BÉKÉS

A békés lények szívesebben barátkoznak, mint harcolnak.

SEMLEGES

A semleges lények legszívesebben a saját dolgukkal törődnek, de össze lehet velük barátkozni.

AGYATLAN

Ez a viselkedési beállítás arra sarkallja a lényeket, hogy minden barátkozási és támadási kísérletet figyelmen kívül hagyva tegyék a dolgukat.

TERRITORIÁLIS

A területiális viselkedést tanúsító lényekkel nem lehet összebarátkozni, és ha valaki a közelükbe merészkedik, fenyegetően megmorogják. Ha nem használ a figyelmeztetés, támadásba lendülnek.

AGRESSZÍV

Noha nem feltétlenül rosszindulatúak, az agresszív lények előbb kezdenek harcolni, mint barátkozni.

SPECIÁLIS



A **CTRL** billentyűt lenyomva és az egyszerű viselkedési gombok valamelyikére kattintva érheted el az adott lény összetett viselkedésmód paneljét. Az összetett viselkedésmód beállításaival meghatározhatod az egyes magatartásformák prioritási sorrendjét, illetve megállapíthatod azokat a feltételeket, amelyek mellett az adott lény egy bizonyos viselkedést tanúsít. Például beállíthatod, hogy egy adott lény alapvetően VÁNDORLÓ legyen, és CSAK AKKOR HARCOLJON, HA MEGTÁMADJÁK. Az összetett viselkedésmódok fontossági sorrendben láthatóak – a legfelsők a legfontosabbak. Módosíthatod

a sorrendet: csak húzd az érintett viselkedésmódot lefelé, illetve felfelé a listán!

Miután beállítottad egy lény összetett viselkedését, a személyiségskálán jin-jang szimbólum jelenik meg.

ÉSZLELÉS

Az észlelés meghatározza, hogy meddig látnak el a lények és a járművek.

SEBESSÉG

A sebesség meghatározza, hogy milyen gyorsan képesek haladni a lények és a járművek.

SEBZÉSI BÓNUSZ

A sebzési bónusz meghatározza, hogy milyen erősen támadnak a lények és a járművek.

ÉLETERŐ

Az életerő meghatározza, hogy milyen sebést bírnak el a lények és a járművek.

CSAPAT

A kalandok során egyes karakterek a barátaiként vagy ellenségeiként lépnek fel, illetve semleges viselkedést tanúsítanak.

NINCS CSAPAT

Ezek a lények és járművek egyszerűen a saját dolgukkal törődnek.

SZÖVETSÉGES CSAPAT

A szövetséges lények és járművek sohasem támadják meg a kapitányodat és a jófiúkat.

ELLENSÉGES CSAPAT

Az ellenséges lények és járművek a játék rosszfiúi. Nem csupán a kapitányodat támadják meg, hanem a szövetséges csapatok tagjait is – sőt, néha más ellenséges csapatoknak is nekimennek. Legfeljebb három csapat lehet az ellenséged.

FELVÉTEL

Ez a beállítás határozza meg, hogy milyen tárgyakat és eszközöket gyűjtögetnek a lények.

NINCS

Ennek a viselkedési alapbeállításnak a hatására a lények az összes eszközt és tárgyat figyelmen kívül hagyják.

TETSZŐLEGES TÁRGY FELVÉTELE

A lény vándorlás közben bármilyen eszközt felvesz, amit csak megpillant, hacsak nincs már nála egy.

CÉLTÁRGY FELVÉTELE

A lény csak egy bizonyos eszközt vesz fel.

ÁTADÁS

Ez a beállítás határozza meg, hogy milyen tárgyakat és eszközöket kinek adnak át a lények.

NINCS

Ennek a viselkedési alapbeállításnak a hatására a lények egyetlen eszközt vagy tárgyat sem adnak át senkinek.

ÁTADÁS BÁRKINEK

A lény vándorlás közben átad egy eszközt bármelyik másik lénynek, járműnek, vagy akár épületnek.

ÁTADÁS A CÉLSZEMÉLYNEK

A lény kizárólag egy bizonyos lénynek, járműnek vagy épületnek adja át az eszközt.

MOZGÁS

A mozgás beállításai határozzák meg, hogyan változtatják a helyüket a lények és járművek a bolygó felszínén.

HELYHEZ KÖTÖTT

A lény, illetve jármű helyben marad, még akkor is, ha támadás alatt áll.

VÁNDORLÓ

A lény, illetve jármű véletlenszerűen változtatja a helyét, de nem távolodik el a kiindulási pozíciótól egy bizonyos távolságnál messzebbre.

ŐRJÁRAT

A lény, illetve jármű két meghatározott pont között közlekedik oda-vissza.

Ha megtámadják, harcba száll vagy elmenekül, majd visszatér az őrzőút vonalára.

Az őrzőútjelzők segítségével alakíthatod ki az útvonalat a lényed számára. Nyomd le az **ALT** billentyűt, majd alakítsd ki az őrzőút vonalát a jelző elhúzásával és a tájékozási pontok elhelyezésével!

MOZGÁS EGY PONTIG

Ez a helyváltoztatási mód hasonlít az őrzőúthoz, azzal a különbséggel, hogy a lény, illetve jármű megáll az útvonal végét jelző pontnál.

KÖVETÉS

A lény, illetve jármű egy meghatározott lény, jármű, épület vagy tárgy irányába halad. Amint eléri a célját, a követésre beállított lény vagy jármű megpróbál minél közelebb menni hozzá.

ÚJJÁÉLEDÉS

Az Újjáéledés beállítás azt határozza meg, hogy a lények és járművek (legyenek akár szövetségesek, akár ellenségesek) milyen időközönként teremődjenek újra. Ha nem szeretnéd, hogy a lények vagy járművek újjáéledjenek, válaszd a SOHA opciót!

A LEGÉNYSEG BEÁLLÍTÁSAI

Itt eldöntheted, hány bajtársat vihet magával a kapitányod, és akár ki is válogathatod a legénység tagjait.

NINCS LEGÉNYSEG

A kapitánynak egyedül kell mennie. Nincsenek elérhető helyek a legénység számára.

MEGHATÁROZOTT LEGÉNYSEG

A kapitány 1–3 előre meghatározott kísérővel vág bele a kalandba. Nem toborozható új legénység.

SZABADON VÁLASZTHATÓ LEGÉNYSEG

Kiválaszthatasz 1–3 szövetségest, akik elkísérik a kapitányodat. Megnyílik egy-egy hely a legénység azon tagjai számára, akiket magaddal vihetsz kalandozni.

KOMBINÁLT LEGÉNYSEG

A többi lehetőség kombinációja. Így például lehet, hogy egy kijelölt legénységi taggal indulsz a kalandra, de menet közben toborozhatsz egy vagy két új tagot.

CÉLOK



Ha szeretnél célokat hozzárendelni egy bizonyos karakterhez vagy objektumhoz, fogd meg és ejtsd rá a céljelzőt a kiválasztott lényre vagy tárgyra, hogy megjelenítsd az elérhető célok menüjét! A kiválasztott cél az objektum minden egyes példányára érvényes lesz az adott felvonáson belül. Ez a funkció különösen hasznos az olyan küldetéseknel, amelyek során számos célpont esetében ugyanúgy kell eljárni. Egy adott lény- vagy objektumtípushoz felvonásonként csak egy célt rendelhetsz hozzá. Ha azt szeretnéd, hogy egy bizonyos cél több felvonáson keresztül jelen legyen, minden egyes küldetésnél ki kell jelölnöd azt. Felvonásonként legfeljebb három célt jelölhetsz ki.



MOZGÁS EGY PONTIG

Odaérni egy bizonyos lényhez, járműhöz, épülethez, eszközhöz vagy akadályhoz, illetve egy adott földrajzi ponthoz.



MEGÖLÉS

Megölni egy ellenséget, szétszerelni egy járművet vagy lerombolni egy épületet. Célonként egynél több célpontra is alkalmazható.



BARÁTKOZÁS

Összebarátkozni egy lényel, illetve ha egy faj több képviselőjéről van szó, lények egy csoportjával.



SZÖVETSÉG MEGKÖTÉSE

Összebarátkozni egy vagy több lényel, majd addig folytatni a kapcsolatépítést, amíg nem sikerül őket hozzáadni a legénységedhez.



BESZÉLGETÉS

Párbeszédet kezdeményezni egy adott karakterrel.



MEGTARTÁS

Felvenni egy bizonyos eszközt.



ÁTADÁS

Elvinni egy meghatározott eszközt egy bizonyos karakternek.



ÖSSZEGYÚJTÁS

Olyan tárgyakra alkalmazható, amelyeket nem kell kézben (illetve szájban) tartani, vagy odaadni másoknak. Az összegyűjtése érdekében közeledj meg a célobjektumot!



EGYESÍTÉS

Kombinálni két objektumot azáltal, hogy odaviszed őket egymáshoz.



BLOKKOLÁS

Megakadályozni, hogy egy bizonyos lény, jármű vagy eszköz megközelítse a célobjektumot.



VÉDELEM

Megakadályozni, hogy egy bizonyos lény, jármű vagy épület elpusztuljon.

CÉLOK ELVETÉSE

Ha szeretnél eltávolítani egy hozzárendelt célt egy lényről vagy objektumról, csak kattints rá a Törlés gombra a Célok panelen!

CÉLOK TELJESÍTÉSE

A küldeteskártyán zöld pipa jelzi a cél mellett, hogy teljesítették. Amikor a küldetés összes célja teljesül, az véget ér, és új küldetés kezdődik. Amikor az utolsó küldetés is befejeződik, a kaland véget ér.

KALAND SZERKESZTÉSE

Szerkeszd át a kalandokat, hogy növeld a kihívás nehézségét, újraírd a történetet vagy módosítsd a terepet! Publikálhatsz és megoszthatod a saját alkotásaid, illetve a többi játékos Spóropédián keresztül letöltött alkotásainak alternatív változatait. Noha a Maxis által készített kalandokat is szerkesztheted, nem publikálhatod őket más névvel.

A SPORE KÖZÖSSÉG

A JÁTÉK A VÉGFELHASZNÁLÓI LICENCSZERZŐDÉS ELFOGADÁSÁHOZ KÖTÖTT. AZ ON-LINE FUNKCIÓK ÉS/VAGY SZOLGÁLTATÁSOK IGÉNYBEVÉTELÉHEZ EA FIÓK ÉS A JÁTÉK REGISZTRÁCIÓJA SZÜKSÉGES A MELLÉKELT SOROZATSZÁMMAL. A REGISZTRÁCIÓ SOROZATSZÁMONKÉNT EGY FIÓKKAL LEHETÉSES, ÁT NEM RUHÁZHATÓ. AZ EA ONLINE FELHASZNÁLÁSI FELTÉTELEK DOKUMENTUM A WWW.EA.COM HONLAPON TALÁLHATÓ. AZ EA ONLINE FIÓK REGISZTRÁCIÓJÁNAK FELTÉTELE A BETÖLTÖTT 13. ÉLETÉV.

A WWW.EA.COM HONLAPON 30 NAPPAL KORÁBBAN KÖZZÉTETT TÁJÉKOZTATÁS UTÁN AZ EA VISSZAVONHATJA AZ ONLINE SZOLGÁLTATÁSOKAT.



MEGOSZTÁS

Oszd meg alkotásaidat a **spore.com** honlapon: egyszerűen csak kattints a Megosztás gombra!

A többi *SPORE* alkotáshoz hasonlóan érdemes a kalandokat is címkékkel ellátnod, hogy a többi játékos könnyebben megtalálhassa őket.

LETÖLTÉS

Böngéssz és tölts le kalandokat akár a **spore.com** honlapról, akár a Spóropédia online keresőjén keresztül! A letöltött kalandokat Gyorsjáték módban, illetve Úrfázisban érheted el.

HAVEROK KERESÉSE

Add hozzá online barátaidat a haverlistádhoz, hogy közvetlenül hozzáférhess az általuk készített kalandokhoz, lényekhez, járművekhez és épületekhez!

SPÓRADÁSOK

A Spóradások a Maxis, illetve a *SPORE* játékosok által összeállított és a többiek rendelkezésére bocsátott tartalomcsomag. Iratkozz fel más játékosok Spóradására, hogy közvetlenül hozzáférhess az általuk készített kalandokhoz!

SPÓRAPONTOK

Spórapontokat nem csak a kalandok létrehozásával, megosztásával és végigjátszásával szerezhetsz, hanem akkor is, ha mások játszanak a kalandjaiddal és értékelik azokat. A My *SPORE* oldalon nézheted meg, hány spórapontot szereztél eddig.

NEHÉZSÉG

Ahogy a játékosok világszerte végigjártsszák a kalandokat, a győzelmek és vereségek arányában alakul ki az adott kaland nehézségi szintje.

EREDMÉNY

Amikor egy Gyorsjáték kaland véget ér, a játékos két pontszámot kap: az egyik a végrehajtás százalékos arányán alapul, a másik pedig az idején.

SZÁZALÉKOS EREDMÉNY

Ez a pontszám a teljesített felvonások és az összes felvonás számának arányát felhasználva kerül kiszámításra. Ha egy felvonást csak részben teljesítettél, a pontszámot a teljesített célok és az összes cél számának aránya adja.

IDŐEREDMÉNY

Ez a pontszám a kaland végigjátszásához szükséges időn alapszik. Attól függetlenül, hogy maga a kaland rendelkezik-e beépített időmérővel, a rendszer kiszámítja és rögzíti a pontszámot, hogy a játékos a teljesítménye alapján elhelyezhető legyen a *SPORE Galaktikus kalandok* ranglistákon.

RANGLISTÁK

Amikor végigjátszol egy kalandot, a játék végén megjelenik egy összefoglaló arról, hogy mennyire teljesítettél jól a *SPORE Galaktikus kalandok* többi játékosához képest. Összehasonlíthatod a pontszámodat a haverjaiddal és a világ többi játékosával. A spore.com honlapon is megnézheted, hogy állsz a ranglistán.

ÉRMEK

Szerez arany-, ezüst- és bronzérmekeket azáltal, hogy egy-egy kaland ranglistáján az első három hely egyikén végzel! Ha azonban valaki jobb eredményt ér el nálad, elveszíted az érmedet.

EREDMÉNYEK

Áttekintheted a *SPORE Galaktikus kalandok* játék során elért mérföldköveket.

Az eredményeket azáltal oldhatod fel, ha kalandokat játszol végig Gyorsjáték módban vagy a *SPORE* Űrfázisában, és a kapitányaid elérik a lehető legmagasabb rangokat.

Az eredmények feloldásának másik módja az, ha kalandokat hozol létre és megosztod azokat a *SPORE* közösséggel.

TELJESÍTMÉNYTIPPEK

MACINTOSH SZOFTVERFRISSÍTÉS

A MacOS X rendszerszoftver elavultabb verziói problémát okozhatnak a játék teljesítményében. Válaszd a „Software Update...” pontot az Apple menüből, és kövesd az utasításokat, hogy frissítsd MacOS X rendszerszoftveredet.

PROBLÉMÁK A JÁTÉK FUTTATÁSAKOR

- ☞ Bizonyosodj meg arról, hogy géped eleget tesz a játék futtatásához szükséges minimális követelményeknek, valamint arról, hogy telepítetted a legfrissebb illesztőprogramokat hangkártyádhoz és videokártyádhoz: NVIDIA videokártya használata esetén látogasd meg a www.nvidia.com honlapot és töltsd le a megfelelőt. ATI videokártya használata esetén látogasd meg a www.ati.amd.com honlapot és töltsd le a megfelelőt.
- ☞ Ha a játék lemezes verzióját használod, próbáld meg újratelepíteni a DirectX programot a lemezről. Ez általában a lemez DirectX mappájában található. Ha rendelkezel internet-hozzáféréssel, látogasd meg a www.microsoft.com programot és töltsd le a DirectX legújabb változatát.

ÁLTALÁNOS HIBAELHÁRÍTÁSI TIPPEK

- ☞ Ha a játék lemezes változatával rendelkezel és telepítéskor / játék közben nem jelenik meg automatikusan az AutoPlay képernyő, kattints az egér jobb gombjával a lemezmeghajtó ikonjára a My Computer (Sajátgép) mappában és válaszd az AutoPlay pontot.
- ☞ Ha a játék futása lassú, próbáld alacsonyabbra állítani a videó és hangbeállításokat az opciók menüjében. A képfelbontás csökkentése szintén javíthatja a teljesítményt.
- ☞ Ha játék közben az optimális teljesítmény elérésére törekszel, javasolt, hogy a Windows összes háttérben futó funkcióját kikapcsold (kivéve az EADM alkalmazást).

AZ INTERNETES ALKALMAZÁSOK ESETLEGES PROBLÉMÁI

Ha internetes játék közben problémák lépnek fel a teljesítménnyel, csatlakoz ki minden fájlmegosztó alkalmazást, internetes audió és csevegőprogramot. Ezek az alkalmazások foglalják sávszélességedet, így a játék akadozhat vagy más, nem kívánatos hatások léphetnek fel.

TERMÉKTÁMOGATÁS

Ha problémák lépnek fel a játékkal kapcsolatban, az EA terméktámogatás lesz segítségére.

Az EA Help (Segítség) fájl a legtöbb, gyakran előforduló problémára megoldást kínál és tanácsokat tartalmaz a termék megfelelő használatával kapcsolatban.

Az EA Help (segítség) fájl elérési útvonala (a játék telepítése után):

Windows Vista esetén nyisd meg a **Start > Games** (játékok) menüt, jobb kattintás a játék ikonján, majd válaszd a megfelelő support (támogatás) hivatkozást a lenyíló menüből.

A Windows régebbi változatai esetén kattints a **Technical Support** (technikai támogatás) hivatkozásra a játék mappájában a következő menüben: **Start > Programs** (programok) vagy **All Programs** (minden program).

Az EA Help (segítség) fájl elérési útvonala (a játék telepítése után):

1. Helyezd a lemezt a DVD-ROM meghajtóba.
2. Kattints kétszer a My Computer (Sajátgép) ikonra az asztalon.
Windows XP esetén kattints a **Start** gombra, majd a My Computer (Sajátgép) ikonra.
3. Kattints az egér jobb gombjával a DVD-ROM meghajtóra, amely a játék lemezét tartalmazza, majd válaszd az Open (NYITÁS) opciót.
4. Nyisd meg a **Support > EA Help > Electronic_Arts_Technical_Support.htm** fájlt.

Az EA Help (segítség) fájl elérési útvonala Macintosh esetén:

1. Helyezd a lemezt a DVD-ROM meghajtóba!
2. Kattints a Finder ikonra a Dockon.
3. A File menüből válaszd ki a 'New Finder Window' pontot egy új Finder ablak létrehozásához.
4. Kattints a játéklemez ikonjára a Finder ablakban!
5. Nyisd meg a **Support > Electronic Arts Technical Support.html** fájlt.

Ha az EA Help (Segítség) fájlban foglalt információk nem segítenek a probléma megoldásában, kapcsolatba léphetsz az EA technikai támogatásával.

EA TERMÉKTÁMOGATÁS AZ INTERNETEN

Ha rendelkezel internet-hozzáféréssel, látogasd meg az EA technikai támogatásának honlapját a következő címen:

<http://termektamogatas.electronicarts.hu>

Itt számos információt találhatsz a DirectX alkalmazásról, a játék vezérlőiről, a modemekről, a hálózatokról, valamint a rendszer karbantartásáról és a teljesítményről. Honlapunk naprakész információkat adhat a leggyakrabban fellépő problémákról, segítséget nyújthat a játékmenettel kapcsolatos kérdések esetén és válaszokat ad a leggyakrabban feltett kérdésekre. Ezek meg egyeznek azokkal az információkkal, amelyeket közönségszolgálatunk munkatársai adnak a teljesítménnyel kapcsolatos kérdésekre. Támogató honlapunkat rendszeresen frissítjük, így célszerűbb először odalátogatnod, ha gyors megoldásokat szeretnél.

TERMÉKTÁMOGATÁS MAGYARORSZÁGON

Ha további segítségre van szükséged, lépj kapcsolatba a terméktámogatással (munkanapokon 9:00–17:00)

Email: termektamogatas@ea.com

MEGJEGYZÉS: A támogatóközpont nem ad ki sem kódokat, sem tippeket.

A probléma megoldása érdekében, hívás előtt készíts jelentést a gépeden a DirectX futásáról. Ezt a következőképpen teheted meg:

Kattints a **Start > Run...** (futtatás) menüre, majd írd be a következőt: dxdiag. Kattints az OK gombra, majd ha a jelentés elkészült, a **Save all informations...** (Összes információ mentése) pontra, és mentsd el a jelentést a Windows asztalra.

GARANCIA

MEGJEGYZÉS: Az alábbi garancia csak viszonteladótól vásárolt termék esetén érvényes. Ezen garancia nem vonatkozik az EA boltjában vagy harmadik féltől vásárolt termékekre.

KORLÁTOZOTT GARANCIA

Az Electronic Arts az eredeti termékek vásárlói számára garantálja, hogy ez a PC szoftver termék, a médiahordozó, amin ez a szoftver található és rögzített, mentes a gyártási, előállítási és anyaghibáktól. A garancia a vételi időponttól számított 12 hónapig érvényes. Ez alatt az idő alatt, az Electronic Arts az esetlegesen hibás termékeket kicseréli, amennyiben a hibás médiahordozót a reklamáló elküldi az alább található címre, a vételi számlával, a hiba leírásával és a visszaküldési cím feltüntetésével. A garancia ezeken túl semmilyen más formában nem befolyásolja az egyéb vásárlói jogokat. A garancia nem érvényes magára a szoftverre, önmagában került átadásra, és nem érvényes azon médiahordozókra, amelyek sérültek, elhasználódtak, avagy nem megfelelő módon voltak felhasználva.

VISSZATÉRÍTÉSI GARANCIA

Az Electronic Arts kicseréli a sérült médiahordozót, amennyiben a jelenlegi árukészlet ezt lehetővé teszi és amennyiben az eredeti médiahordozót visszaküldi az EA csomagoláson feltüntetett postacímére, Electronic Arts s.r.o. Gemini building, Na Pankráci, 1683/127, Prága 4, 140 00, Csehország. Vásárlást igazoló számlával. A küldeményben tüntesse fel a hiba részleteit, nevét, címét, és amennyiben lehetséges, egy telefonszámot, amelyen munkaidőben felvehetjük a kapcsolatot Önnel.

Az Electronic Arts semmiféle garanciát nem vállal, ha a terméket a vásárló másodkézből vásárolta és nem az első végfelhasználó.

© 2009 Electronic Arts Inc. Az EA, az EA embléma és a SPORE márkanév az Electronic Arts Inc. védjegyei, illetve bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. A RenderWare a Criterions Software Ltd. védjegye, illetve bejegyzett védjegye. E szoftver egyes részeinek jogtulajdonosa: 1998–2006 Criterion Software Ltd. és licencadói.

Az itt nem részletezett védjegyek a jogbirtokosok kizárólagos tulajdonát képezik.

Ez a termék az OpenSSL Project által az OpenSSL Toolkit használatára kifejlesztett szoftvert tartalmaz (<http://www.openssl.org/>). Ez a termék Eric Young által írt szoftvert is tartalmaz (eay@cryptsoft.com). Lásd a SPORE OpenSSL License állománýt a szerzői joggal kapcsolatos vonatkozó megjegyzésekért, a felhasználási feltételekért, valamint a jogi nyilatkozatért.

Macintosh átalakítás: TransGaming Inc.

Ez a játék a TransGaming Inc. Cider(tm) Technology szoftverét alkalmazza. A Cider(tm) jogvédett. Jogtulajdonos: © 2000–2009 TransGaming Inc.

A Cider C/C++ futtatási komponensei (msvcrt.dll, msvc71.dll, msvcp71.dll, msvc80.dll és msvcp80) tartalmazzák a C++ 6.0 futtatási komponenseit és a Dinkum Compleat C/C++ Libraries részeit. A Visual C++ 6.0 futtatási komponensei jogvédettek. Jogtulajdonos: © 1999 Microsoft Corp. A Dinkumware komponensei jogvédettek. Jogtulajdonos: © 1989–2006 P.J. Plauger and Dinkumware Ltd.

A Cider MFC & ATL komponensei (MFC42.dll, MFC71.dll) a Visual C++ 6.0 MFC & ATL komponenseit tartalmazzák. A Visual C++ 6.0 MFC & ATL komponensei a © 1992–1999 Microsoft Corp jogvédett anyagai.

A Cider része a libpng, Jogtulajdonos: © 1995–2004 a libpng projekt szerzői
(a teljes listát lásd: <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt>).

A szoftver részben az Independent JPEG Group munkáján alapul. A Cider része a libjpeg Jogtulajdonos: © 1991–1998, Thomas G. Lane.

A Cider NVIDIA's Cg Toolkitet használ. Jogtulajdonos: © 2002–2008, NVIDIA Corporation.

A Cider része a dmalloc. Jogtulajdonos: © 2001–2006 Wolfram Gloger.

A Cider része a CSRI malloc, Jogtulajdonos: © 1988, 1989, 1993 University of Toronto.

A Cider része az SDL, Jogtulajdonos: © 2001–2007 az SDL projekt szerzői (a teljes listát lásd: <http://libsdl.org/credits.php>).

A Cider része a The Better String Library (bstring) Jogtulajdonos: © 2002–2006 Paul Hsieh.

A szoftver egyes részeinek jogtulajdonosa: © 2006, Industrial Light & Magic, a Lucasfilm Entertainment Company Ltd. divíziója. A hozzájárulás mértéke és a mások által birtokolt szerzői jogok a feltüntetett adatoknak felelnek meg. Minden jog fenntartva.

iniParser Portions Jogtulajdonos: © 2000, Nicolas Devillard.

A szoftver egyes részeinek jogtulajdonosa: © 1996–2000 The FreeType Project (www.freetype.org). Minden jog fenntartva.

A Cider egyes részeinek jogtulajdonosa: © 2006 Simon Brown és a Squish projekt résztvevői (<http://sjbrown.co.uk/?code=squish>). Minden jog fenntartva.

The Cider libquartz.dylib komponens az ffmpeg részeit tartalmazza. Jogtulajdonos: © 2000–2006 Fabrice Bellard, et al.

A Cider egyes részeinek jogtulajdonosa: © 2002–2006 a ReWind projekt szerzői
(a teljes listát lásd: <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind>).

A Cider egyes részeinek jogtulajdonosa: © 1993–2008 a Wine projekt szerzői (a teljes listát lásd: <http://source.winehq.org/source/AUTHORS>).

A Cider és az azzal kapcsolatos komponensek terjesztése a Cider Technology License hatálya alá esik, beleértve a GNU LGPL-t is. Az engedély részleteit a lemezen található Véglfelhasználó Licencszerződés tartalmazza.

Az LGPL licenz alatt álló komponensek forráskódja elérhető az alábbi honlapon keresztül: <http://transgaming.org/>