



EXPANSION PACK

SPORE™

galactic adventures



PC
DVD
ROM

Mac

12+
TM

EA™

www.pegi.info

Requires Spore™ to play.

EPILEPSIVARNING

Läs igenom det här stycket innan du börjar spela eller låter dina barn göra det.

Vissa personer kan råka ut för epilepsiliknande anfall eller sänkt medvetandenivå när de utsätts för vissa typer av blinkande ljus eller ljusmönster. Dessa personer kan drabbas av epilepsiliknande anfall när de ser på TV-bilder eller spelar vissa datorspel. Detta kan inträffa även om personen ifråga inte lider av epilepsi, eller tidigare haft den typen av problem. Om du själv eller någon i din familj har drabbats av epilepsiliknande symtom (kramper eller medvetslöshet) vid exponering för blinkande ljus bör du kontakta en läkare innan du börjar spela.

Vi rekommenderar att föräldrar bör hålla barn som spelar datorspel under uppsikt. Om du eller ditt barn upplever ett epilepsiliknande symtom (yrsel, synrubbingar, ögon- eller muskelryckningar, sänkt medvetandegrad, desorientering, ofrivilliga muskelrörelser eller muskelsammandragningar) när du spelar ett datorspel, bör du OMEDELBART sluta spela och uppsöka läkare.

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER VID ANVÄNDNING

- ☞ Sitt inte för nära din bildskärm. Håll dig på så långt avstånd från skärmen som sladdens längd tillåter.
- ☞ Spela helst spelet på en dator med liten skärm.
- ☞ Undvik att spela om du är trött eller har sovit dåligt.
- ☞ Se till att rummet där du spelar är väl upplyst.
- ☞ Vila under minst 10 till 15 minuter per timme då du spelar ett spel.

INNEHÅLL

EPILEPSIVARNING	1	REDIGERA ÄVENTYR	22
Försiktighetsåtgärder vid användning	1	SPORE-COMMUNITYN	22
INSTALLERA SPELET	3	Delning	22
STARTA SPELET	3	Hämta	22
UNIVERSUM ÄR DIN LEKPLATS	4	Spore-poäng	22
ÄVENTYRET VÄNTAR PÅ DIG	4	Svårighetsgrad	23
Rymdäventyr	4	Poäng	23
Snabbspel	5	Resultattavlor	23
Skapa eller välj din kapten	5	Medaljer	23
Kaptenutrustare	6	Utmärkelser	23
Besättning	8	PRESTANDATIPS	24
Ditt uppdrag, om du väljer att acceptera det	8	Uppdatera Macintosh- programvaran	24
Kaptenkontroller	9	Problem när du kör spelet	24
Planetminikarta	10	Allmänna felsökningstips	24
Vän eller fiende	10	Prestandaproblem vid Internetspel	24
Underhåll av din kapten	11	KUNDTJÄNST	25
SKAPA ÄVENTYR	12	GARANTIER	26
Kontroller för skapande	12	Garantibegränsning	26
Välj en planet	12	Returer efter garantin	26
Terraformeringsläge	12		
Handling	14		
Placera ut skapelser	15		
Karaktärsbeteenden	16		
Besättningsalternativ	19		
Mål	20		
Slutföra mål	21		



WWW.SPORE.COM

INSTALLERA SPELET

OBS! Mer information om systemkrav finns på electronicarts.co.uk.

Installera spelet på en Windows-dator (från en skiva):

Sätt i skivan i CD-läsaren och följ instruktionerna på skärmen.

Installera spelet på en Windows-dator (från EA Store):

OBS! Om du vill ha mer information om hur du kan köpa spel online från EA kan du gå till www.eastore.ea.com och klicka på MER OM DIREKTA NEDLADDNINGAR

När du har hämtat spelet med EA Download Manager klickar du på installationsikonen som visas och följer instruktionerna på skärmen.

Starta spelet (när du har installerat det) direkt från EA Download Manager.

OBS! Om du redan har köpt ett spel och vill installera det på en annan dator, börjar du med att hämta och installera EA Download Manager på den datorn. Starta sedan programmet och logga in med ditt EA-konto. Välj spelet i listan som visas och klicka på startknappen för att hämta spelet.

Installera spelet på en Macintosh:

1. Sätt in skivan i DVD-ROM-enheten. En ikon som representerar spelet visas på skrivbordet. Dubbelklicka på ikonen för att öppna startmenyn.
2. Klicka på installationsikonen längst ned i fönstret för att öppna installationsmenyn.
3. Följ instruktionerna på skärmen för att slutföra installationen.

Installera på en Windows- eller Macintosh-dator (andra onlineanvändare):

Kontakta den webbutik eller återförsäljare som du köpte spelet av, och be om instruktioner för hur du installerar spelet eller hämtar och installerar en kopia till.

STARTA SPELET

Så här startar du spelet:

Windows-datorer:

Spel på Windows Vista™ finns under Start > Spel. På tidigare Windows-versioner finns spel under Start > Program (eller Alla program).

OBS! I Windows Vistas klassiska vy för Start-menyn finns spel på menyn Start > Program > Spel > Spelutforskaren.

Macintosh-datorer:

Öppna ett fönster i Finder, klicka på 'Program' och dubbelklicka på spelets ikon.

UNIVERSUM ÄR DIN LEKPLATS

Ge dig ut på spännande uppdrag i de mest fjärran platserna i *Spores* universum eller skapa dina egna äventyr – allt från en enkel enaktare till en episk rymdodyssé med åtta akter fylld med din egen intergalaktiska mytologi.

ÄVENTYRET VÄNTAR PÅ DIG

Spore™ Galactic Adventures installeras med en serie av original-äventyr från Maxis. Arketypäventyr måste låsas upp via rymdstadiet i *Spore*. Du kan också hämta fler äventyr som delats ut av vänner på din kompislista. Du når alla tillgängliga äventyr sömlöst via rymdstadiet i *Spore* eller omedelbart via alternativet Snabbspel på menyn *Spore Galactic Adventures*.

Genom att slutföra äventyr får du Spore-poäng som automatiskt får din kapten att stiga i graderna och gör att du kan låsa upp särskilda tillbehör och vapen som du kan använda i kaptenutrustaren.

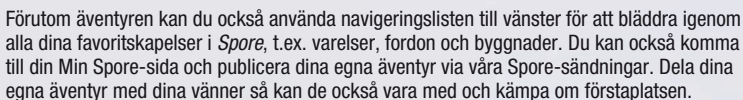
Dessutom har varje äventyr sin egen ranking bland spelare, sorterade efter procentandel slutfört och tid. De tre bästa spelarna får en medalj!

RYMDÄVENTYR

Om du väljer att acceptera uppdrag via rymdstadiet i *Spore* kommer etablerade imperier att tilldela dig äventyr. Om du vill starta ett äventyr flyger du bara till den planet som indikeras av det imperium som gav dig uppdraget. När du är klar klickar du på ACCEPTERA så blir du nedstrålad till planetens yta. När äventyret är slutfört måste du flyga tillbaka till imperiets planet och få din belöning i kontanter. Om du tjänat tillräckligt många Spore-poäng under äventyret kommer du också att kunna välja ett nytt vapen eller tillbehör.

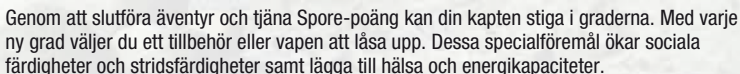


Välj SNABBSPEL på huvudmenyn i *Spore Galactic Adventures* för att komma till *Spore Galactic Adventures*-utgåvan av Sporepedin och bläddra igenom alla tillgängliga äventyr.



Välj ett äventyr och kasta dig ut!

Alla äventyr behöver en hjälte. Välj en medlem av valfri art i Sporepedin för att rekrytera din kapten.



KAPTENUTRUSTARE

I den djupaste rymden bör din kapten vara utrustad för allt möjligt och omöjligt. Utrusta din kapten med olåsta vapen och tillbehör när som helst i rymden genom att klicka på din kaptens logg eller precis innan du ska strålas ned till en äventyrsplanet. Du kan också komma till Kaptenutrustaren genom att välja kaptensens Sporepedi-kort.



När du låst upp det sista tillbehöret i en rad kommer din kapten att få en dygdetitel baserat på hur många delar i den raden du utrustat kaptenen med.

VAPEN

Justera kraftnivån i kaptenutrustaren. I allmänhet gäller att ju mer energi du utnyttjar, desto mer kraftfulla är dina vapen – och ju mer kraftfulla vapen du har, desto mer energi kommer de att konsumera varje gång du använder dem.

Vapenattacker	Skada	Uppladdnings-hastighet	Energi
Energianfall 1	30	1.44	55
Energianfall 2	50	1.5	70
Energianfall 3	90	1.75	90
Pulssmäll 1	20	1.55	80
Pulssmäll 2	35	1.9	100
Pulssmäll 3	55	2.5	125
Blixtparalysering 1	35	1.5	80
Blixtparalysering 2	70	1.75	110
Blixtparalysering 3	115	2.1	135
Missilavfyrare 1	35	3	150
Missilavfyrare 2	60	3.5	180
Missilavfyrare 3	90	4.5	220

I rymdstadiet i *Spore* kommer din kapten också att få ett supervapen för ditt rymdskepp. När du t.ex. låst upp alla krigartillbehör får du Raiderrally.

KRAFTHANDTAG



Precis som andra tillbehör kan vapen formas efter dina önskemål. Specialiserade krafthandtag gör inte bara att dina vapen ser mer formidabla ut, de ökar också deras kraft. Kom bara ihåg att ju mer kraftfullt ett vapen är, desto mer energi använder det.

PANSAR

Pansartillbehör delas upp i tre olika kategorier: de som bara minskar skada, de som minskar skada samtidigt som de konsumerar energi och de som minskar skada och ökar energi.

FÖRFLYTTNING

Förflyttningstillbehör förbättrar spurt, stealth, hoppa och sväva när de förmågorna är aktiverade.

SOCIAL

Tillbehör för sociala förmågor gör dig bättre på sång, charm, dans och posering när de förmågorna är aktiverade.

HÄLSA

Vissa hälsotillbehör ökar den totala mängden hälsa medan andra hjälper till att hela upp alla skador. Lågnivå-hälsotillbehör fungerar långsamt och ger en minimal mängd hälsa medan högnivå-hälsotillbehör fungerar snabbt och ger stora mängder hälsa.

BATTERIER/GENERATORER

Även utan batterier och generatorer kan du fortfarande använda energitillbehör. Din maximala energimängd kommer att vara låg och din uppladdningshastighet långsam. Utan att uppdatera dina energikomponenter kommer du bara att kunna aktivera lågnivåstillbehör.

KOMPLEXITETSMÄTARE



Låg komplexitet.



När komplexiteten är på max blinkar mätaren och inga fler tillbehör kan läggas till på kaptenen.

Komplexitetsmätaren visas längst upp till höger på skärmen och visar den totala komplexiteten för din kaptens utrustning. Ju fler föremål du lägger till utrustningen, desto mer komplex blir den. Du kan inte överskrida komplexitetsgränsen.

NU KÖR VI

När du utrustat din rymdfarande kapten kan du stråla ned honom till exotiska planeter och få universums jubel genom att stå upp för de svaga och bekämpa ondskefulla fiender. Utforska ensam eller rekrytera en brokig besättning till hjälp.

BESÄTTNING

Beroende på typ av äventyr och antal besättningsplatser som är tillgängliga kan din kapten tackla äventyr på egen hand eller tillsammans med upp till tre besättningsmedlemmar.



Rekrytera din besättning från allierade som du fått i rymdstadiet av *Spore*. Valda besättningsmedlemmar kan sparas mellan olika äventyr. Om du förlorar en allierad mellan äventyr kommer den besättningsmedlemmen dock att vara förlorad för alltid. Glöm inte att tillsätta den lediga platsen innan du ger dig ut på nästa äventyr.

DITT UPPDRAG, OM DU VÄLJER ATT ACCEPTERA DET

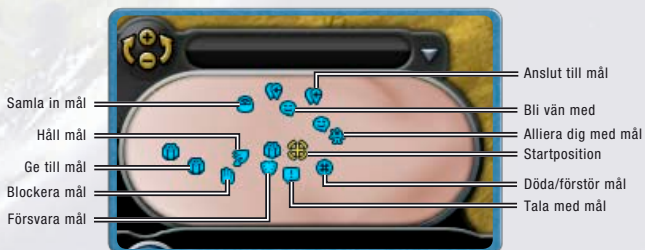
När du strålat ned dig börjar du ditt äventyr genom att söka upp varelser som behöver hjälp. Dessa nyckelkaraktärer indikeras med en dialogbubbla över sina huvuden. Klicka på en karaktär för att inleda en dialog och få ett mål. Mål visas på minikartan som små ikoner. Status för vissa mål visas längst upp till vänster på skärmen på uppdragskortet.

KAPTENKONTROLLER

Handling	Kontroll
Gå framåt	W/Pil upp
Gå bakåt	S/Pil ned
Sväng åt vänster	A/Vänsterpil
Sväng åt höger	D/Högerpil
Glid åt vänster	Q
Glid åt höger	E
Hoppa/sväva	MELLANSLAG
Växla stealth/osynlighet	Z
Växla sprint	SKIFT
Välj/göra till mål	Klicka
Välj närmaste varelse som mål	TAB
Växla social attityd/stridsattityd	F
Använd förmåga #1	1
Använd förmåga #2	2
Använd förmåga #3	3
Använd förmåga #4	4
Släpp föremål	K
Zooma in/ut med kameran	+/-
Rotera kameran åt vänster/höger	,/.
Rotera/tippa kameran	Högerklicka (håll ned) och flytta musen



PLANETMINIKARTA



Använd minikartan för att hålla reda på din position i förhållande till dina mål.



VÄN ELLER FIENDE

I alla äventyr stöder din kapten på alla typer av karaktärer och varelser. Vissa är ivriga att hjälpa till eller kan behöva hjälp – medan andra bara har onda avsikter. Reagera därefter.



STRIDSATTITYD

Vissa mål och situationer kräver att du attackerar eller försvarar dig mot fientliga fiender. Välj fiender som mål genom att klicka på dem med din stridsattityd aktiv. Attackera genom att dubbelklicka på fienden eller med tangentbordsgenvägar 1 till 4 som motsvarar den stridsförmåga som du vill använda.



SOCIAL ATTITYD

Många mål kräver att du interagerar med vänskapliga varelser och kanske till och med rekryterar dem till din besättning. Precis som i varelsestadiet i *Spore* ska du bli vän med andra varelser via social samvaro, som sång, dans och charm.

UNDERHÅLL AV DIN KAPTEN

ENERGI



Kaptenens vapen och tillbehör behöver energi för att fungera. Du måste balansera energiproduktion och konsumtion för att hålla allt igång.

ENERGIUTNYTTJANDE

Energi förbrukas från mätaren när du aktiverar ett energitillbehör (missilavfyrare, jetpack, o.s.v.), men fylls på automatiskt efter hand. Trots att den inledande uppladdningshastigheten är långsam kan du accelerera den genom att lägga till uppladdningstillbehör.

ENERGIKAPACITET

Din kapten ger sig ut på varje äventyr med en fulladdad energimätare, men den maximala kapaciteten kan ökas genom upplåsning och utrustning av energilagringsuppggraderingar.

HÄLSA



För att slutföra ett äventyr måste din kapten hålla sig levande. Olika typer av pansar minskar stridsskada i olika hög utsträckning medan vissa tillbehör ökar kaptenens kapacitet för hälsa eller säkerställer att hälsan gradvis återställs.



SKAPA ÄVENTYR

Från enkla sidouppdrag till nästa storslagna interstellära saga ger *Spore Galactic Adventures* dig kraften att hitta på och skapa nya och originella äventyr i djupa rymden. Utmana dig själv och andra *Spore*-spelare i hela världen – och utanför den. Din enda begränsning är fantasin.

KONTROLLER FÖR SKAPANDE

Handling	Kontroll
Välj	Klicka
Ta tag/Placera	Klicka och dra
Gå framåt	Pil upp
Gå bakåt	Pil ned
Glid åt vänster	Vänsterpil
Glid åt höger	Högerpil
Zooma in/ut	+/- eller mushjul
Sök upp element/tillgång	Högerklicka i vänsterpanelen för att hitta den som är närmast. Klicka igen för att hitta nästa kopia
Ändra storlek på tillgång	Skift och mushjulet
Sök upp kapten	Högerklicka i kaptenpanelen
Flytta tillgång upp eller ned i världen	CTRL + klicka och dra
Duplicera markerad tillgång	ALT + klicka och dra
Öppna/stäng den aktiva paletten	G
Stänga av/sätta på FreeCam	CTRL + ALT + C

VÄLJ EN PLANET

Oavsett om du söker efter en grönskande tropisk fristad eller en enslig ödemark, anger platsen tonen för ditt äventyr. Börja med att välja en tom startplanetmodell i bläddrarfönstret.

TERRAFORMERINGSLÄGE

I terraformeringsläget finns teman och verktyg för anpassning av din äventyrsplanet. Välj färger för levande och död terräng, vatten och till och med själva atmosfären. Skulptera dalar genom berg. Låt öar stiga upp ur havet. Ange typer av flora och påverka deras förekomst genom att förändra klimatet. Släpp loss din experimentlusta!



PLANETTEMAN

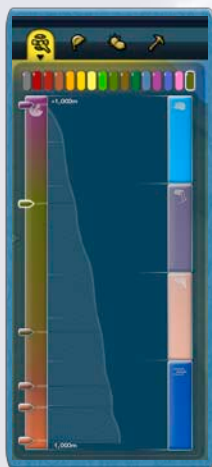
Ge din planets utseende en rejäl översyn med bara ett klick. Alla fördesignade teman består av förvalda färger för levande och död terräng, floradistribution, vatten och atmosfär.



TERRÄNGFÄRGER

Oavsett om du vill att himlen ska vara grön och gräset blått eller tvärtom gör paletten för terrängfärger att du själv kan välja färgerna för terrängen, vattnet och atmosfären.

Välj en terränghöjd och tillämpa en färg. Skjut höjdmärkören till en annan nivå. Du kan lägga till och ta bort höjdfärger för att skapa ett skiktat utseende och planetär estetik. Välj en kategoristapel för att ange färger för vatten, klippor, stränder och atmosfär.



FLORA

Välj upp till nio typer av växter och se hur de automatiskt växer upp i hela din värld. Temperatur och geografi dikterar var plantorna växer och hur tätt – flora trivs bara på levande terräng och bara i gästvänliga klimat. Välj den allmänna typen av grästäckning eller välj klippor för en oländig och ödslig look. Justera täthetsskjutreglaget för en frodig eller ödslig look – eller något däremellan.



VÄDER

ATMOSFÄRTÄTHET

Atmosfären är ett skikt med gaser – inklusive syre – som gör liv möjligt på en planet. Tätheten avgör hur atmosfären fungerar som sköld och hur den påverkar vädret. En tunn atmosfär gör att meteoriter kan passera oskadda. En tjock atmosfär ger tunga moln och åskväder.

GLOBAL TEMPERATUR

Extrem hetta och kyla skapar terräng som ser naturligt ödslig ut. Effekten är dock rent estetisk. Du kan fortfarande placera ut varelser och växter, även i de mest extrema väderförhållandena.

GLOBAL VATTENNIVÅ

Den globala vattennivån bestämmer storlek och omfattning av landmassor i förhållande till vatten. Hög vattennivån för att minska kontinenter till öar, eller sänk vattennivån för att utöka öar till kontinenter.



TIDPUNKT

Tiden påverkar stämningen i ditt äventyr lika mycket som andra miljöelement. För ett diplomatiskt uppdrag kan du låta kaptenen träda ned på planeten mitt på dagen. För spöklika uppdrag eller stealth-uppdrag passar en nattmiljö kanske bättre. Ett äventyr kan så klart kräva att en kapten reser runt planeten närmare eller längre från den lokala solen.

TERRÄNG



Mätaren blir gul när den är över 50 % full.

Skulptera din värld från marken och upp med intuitiva terrängstämplat. Välj en geografisk formation, t.ex. ett berg eller en dal, och dra sedan den aktiva terrängstämpeln över planetens yta och klicka där du vill placera den. Roter och justera terränghandtagen för att ändra riktning, höjd och storlek. Kombinera olika stämplat för att se hur en formation påverkar andra. Släpp loss din experimentlusta! Komplexitetspoängen är den enda gränsen. Kom ihåg att branta kanter kan vara omöjliga att ta sig förbi för varelser till fots.

GRUNDLÄGGANDE VERKTYG

Höj, sänk eller jämna ut terrängen samt konvertera hav till land eller land till hav.

KONTINENTER OCH ÖAR

Implementera omedelbart kontinental förskjutning genom att placera ut land där du vill ha det.

BERG OCH KULLAR

Höj upp ytor genom att placera ut högplatåer, ryggåsar och andra typer av berg.

DALAR OCH FLODER

Separera och kontrastera höga toppar med djupa dalar. Låt dem vara torra eller låt floder flyta genom dem.

HAV OCH SJÖAR

Skapa djupa sänkor på ytan för att skapa stora vattendrag.

SPECIALBORSTAR

Fyll landskapet med faror som vulkaner och lavagropar. Vissa verktyg ger globala förändringar, som höjning, utjämning eller sänkning av all terräng.

VÄGAR

Förutom byggnader och fordon är vägar ett tecken på civilisation. Välj mellan grusvägar, kullerstensvägar, asfaltsvägar och teknologivägar.

HANDLING

Nu har du en plats, men vad ska äventyret handla om? Oavsett äventyrets omfattning så är din hjältemodiga kapten inte starkare än de hinder och motståndare som han möter längs vägen. Kom ihåg, de mest minnesvärda och roliga uppdragen är tillräckligt utmanande – men inte frustrerande omöjliga.

TITEL

Namnge ditt äventyr genom att klicka på NAMNGE DITT ÄVENTYR. Detta är det första som andra Spore-spelare ser när de bläddrar igenom äventyr som de kan ladda ned, så ge det ett iögonfallande namn!

INTRO

Klicka på INTRO för att öppna textrutan och ange förutsättningar och ton för ditt äventyr.

AKTER

Berättelser har olika akter, som var och en inleds med en introduktion av minst ett uppdrag och avslutas när alla uppdrag är slutförda. Välj romersk siffra I för att beskriva den första akten. Klicka på + för att fortsätta din berättelse med fler akter. Du kan ha upp till åtta akter per äventyr, var och en med tre mål.

MUSIK

Tillsammans med platsen anger musiken atmosfären. Välj någon av de befintliga kompositionerna.



PLACERA UT SKAPELSER

Ge din värld liv med en samling varelser, fordon, byggnader och rekvisita. Klicka på Sporepedi-blåddringsikonen för att välja specifika skapelser eller klicka på tärningsikonen för att välja slumpmässigt. Klicka och håll ned för att dra och släpp upp för att släppa på planeten.



VARELSER

Befolka din planet med en samling färggranna karaktärer och varelser. När en varelse har markerats kan du klicka på yin-yang-ikonen för att ange beteenden – personlighet, medvetenhet, hastighet, skada, hälsa, tal, lagtillhörighet o.s.v. (se *Avancerat* på sid. 17).



FORDON

Många varelser föredrar att färdas med bil, båt eller plan. Eftersom alla utplacerade fordon är bemannade som standard anges deras beteende på samma sätt som för varelser.



BYGGNADER

Oavsett om de står tillsammans som en stad eller ensamma som en enkel utpost är byggnader ett tecken på civilisation.



SPELFÖREMÅL

Placera ut interaktiva föremål, som exploderande tunnor och teleportörer. Du kan välja att låta dessa föremål visas normala, osynliga eller dolda. De senare två alternativen är användbara för att gillra fällor eller för att ge ett fast föremål en annan funktion. Du kan t.ex. ange att en port ska vara en teleportör.



FASTA FÖREMÅL

Placera ut olika föremål som landmärken eller bakgrunder för spelaren.



LJUDKÄLLOR

Ljud, eller avsaknaden av ljud, ger lika mycket till ett äventyr som de visuella komponenterna. Klicka och dra ljudeffekter till deras källa. Med särskilda ljudhandtag kan du ange på hur långt avstånd varje ljud ska höras.



VISUELLA EFFEKTER

Visuella effekter ger lyster, överraskning eller just den stämning du önskar.



ROLLISTA ANVÄNDS

Allt i din äventyrsvärld på en behändig plats.

KARAKTÄRSBETEENDEN

Beteenden tilldelas varelser och fordon för att ange hur de samspelar med varandra samt med kaptenen. Välj en varelse och klicka på yin-yang-symbolen för att redigera beteenden. När du anger beteende för en medlem i rollistan kommer det att gälla alla kopior av den varelsen eller det fordonet som placeras ut i världen.



Deep edit-växlare

Varelsens namn

Personlighet

Medvetenhet

Hastighet

Skadebonus

Hälsa-reglage

Tal/rubriker

Lag

Ta upp

Respawn

Förflyttning

Ge

Återuppstå

DEEP EDIT-VÄXLARE

När du upprättat flera akter i ditt äventyr visas Deep Edit-växlaren över karaktärens namn i beteenderedigeraren. Som standard är varelsers beteende detsamma i alla akter. Om du vill att den markerade varelsens beteende ska ändras mellan akter klickar du på knappen Deep Edit för att bryta länken. Du kan sedan ange föränderliga beteenden från akt till akt. Detta är särskilt användbart om en varelse blir kaptenens vän under en berättelse – eller om en i övrigt vänskapligt sinnad varelse blir kaptenens fiende.

PERSONLIGHET

Personlighet avgör hur varelser och fordon reagerar på kaptenen och andra karaktärer.

FREDLIG

Fredliga varelser vill hellre umgås än slåss.

NEUTRAL

Neutrala varelser vill bara sköta sig själva, men de kan umgås med.

SJÄLLÖS

Detta standardbeteende för varelser gör att de fortsätter sköta sig själva även om de blir attackerade eller tilltalade.

TERRITORIELL

Territoriella varelser kan inte delta i sällskapslivet och morrar bara när andra karaktärer närmar sig. Om deras varningar inte åtlöds kommer de att attackera.

AGGRESSIV

Trots att de inte nödvändigtvis är ondsinta vill aggressiva varelser hellre slåss än umgås.

AVANCERAT



CTRL-klicka på valfri grundläggande personlighetsknapp för att få tillgång till panelen för avancerat beteende för den aktuella varelsen. Med avancerade beteenden kan du prioritera beteenden och ange specifika villkor då en varelse ska få ett visst beteende. Du kan t.ex. ange en varelses primära preferens till VANDRA och sedan ange att den varelsen bara ska anfalla när den själv blir attackerad.

Avancerade beteenden prioriteras uppifrån och ned. Du kan ändra ordningen genom att dra beteenden uppåt eller nedåt på listan. När du angivit avancerade beteenden för en varelse visas en yin-yang-ikon i personlighetsfältet.

MEDVETENHET

Medvetenhet bestämmer hur långt varelser och fordon kan se.



HASTIGHET

Hastigheten bestämmer hur fort en varelse eller ett fordon kan färdas.

SKADEBONUS

Skadebonus bestämmer hur kraftfulla en varelse eller fordons attacker är.

HÄLSA

Hälsa bestämmer en varelse eller fordons träffpoäng.

LAG

I ett äventyr klassificeras många karaktärer som vän, fiende eller inget av dem.

INGET LAG

Dessa varelser och fordon sköter bara sig själva.

ALLIERAT TEAM

Allierade varelser och fordon anfaller aldrig kaptenen eller andra på den goda sidan.

FIENDELAG

Fientliga varelser och fordon är i princip de onda killarna. De attackerar inte bara kaptenen utan även andra medlemmar av det allierade laget – eller andra fiendelag. Du kan ha upp till tre fiendelag.

TA UPP

Bestämmer vilken typ av verktyg och föremål som varelser ska samla in.

INGET

Detta standardbeteende säkerställer att varelser ignorerar alla verktyg och föremål.

TA UPP ALLT

När den vandrar runt kommer en varelse att ta upp alla verktyg den hittar om den inte redan bär på ett verktyg.

TA UPP MÅL

Varelsen tar bara upp ett angivet verktyg.

GE

Bestämmer vilken typ av verktyg och föremål som varelser ska ge, och till vem.

INGET

Detta standardbeteende gör att varelser inte ger bort några verktyg eller föremål.

GE TILL ALLA

När den vandrar runt kommer en varelse att ge ett verktyg till valfri annan varelse, annat fordon eller till och med en byggnad.

GE TILL MÅL

En varelse ger bara verktyget till angiven varelse, angivet fordon eller angiven byggnad.

FÖRFLYTTNING

Förflyttning bestämmer hur varelser och fordon rör sig på planeten.

STILLASTÅENDE

Varelsen eller fordonet står stilla – även vid en attack.

VANDRA

Varelsen eller fordonet rör sig slumpmässigt, men håller sig inom en angiven radie från sin ursprungliga position.

PATRULL

Varelsen eller fordonet rör sig fram och tillbaka mellan två angivna punkter. Kämpar eller flyr vid en attack, och återvänder sedan till patrulleringsvägen.

Använd patrulleringsmarkörerna för att definiera vilken väg varelsen ska försöka ta. **ALT**-dra markören för att lägga till waypoint-punkter och definiera vägen.

FLYTTA TILL

Flytta till är som patrull, med den skillnaden att varelsen eller fordonet stannar vid den sista markören på vägen.

FÖLJ

Varelsen eller fordonet rör sig mot en angiven varelse, ett angivet fordon, en angiven byggnad eller ett angivet föremål. När målet har nåtts vandrar varelsen eller fordonet i närheten.

ÅTERUPPSTÅ

Återuppstå bestämmer takten med vilken varelser eller fordon av alla slag, allierade eller fiendliga, återuppstår efter att ha dödats eller förstörts. Om du inte vill att varelser eller fordon ska återuppstå alls kan du bara välja **ALDRIG**.

BESÄTTNINGSSALTERNATIV

Ange antalet tillåtna besättningsmedlemmar och ange specifika karaktärer för besättningen om du vill.

INGEN BESÄTTNING

Kaptenen måste klara sig själv. Inga lediga besättningsplatser.

LÅST BESÄTTNING

Kaptenen inleder äventyret med 1–3 förbestämda besättningsmedlemmar. Ny besättning kan inte rekryteras.

SPELARES BESÄTTNING

Välj 1–3 allierade som ska göra sällskap med kaptenen. En öppen besättningsplats visas för varje besättningsmedlem som du tillåts ta med på äventyret.

BLANDAD BESÄTTNING

En kombination av övriga alternativ. Du kan t.ex. börja med en tilldelad medlem i besättningen, men kunna lägga till en eller två till.

MÅL



Om du vill associera mål med en viss karaktär eller ett visst föremål drar och släpper du målmarkören på varelsen eller föremålet för att visa en meny med tillgängliga mål. Det mål du väljer tillämpas på alla instanser av den tillgången i den aktuella akten. Detta är användbart för uppdrag där en uppsättning föremål måste hanteras på samma sätt. Du kan bara placera ett mål på en viss typ av varelse eller föremål i varje akt. Om du vill att samma mål ska gälla för flera akter måste du tillämpa samma mål i varje uppdrag. För varje akt kan du tilldela upp till tre mål.



FLYTТА TILL

Nå platsen för en varelse, ett fordon, en byggnad, ett verktyg, ett hinder eller ett markområde.



DÖDA

Döda en fiende, demontera ett fordon eller störta en byggnad. Förstör flera objekt per mål.



BLI VÄN MED

Bli vän med en varelse eller, vid tillämpning på flera medlemmar av en art, en grupp av varelser.



ALLIERA MED

Bli vän med en eller flera varelser och fortsätt sedan att umgås för att rekrytera dem till din besättning.



TALA MED

Ta upp konversationen med en viss karaktär.



HÅLL

Ta upp ett visst verktygsföremål.



GE

Leverera ett visst verktygsföremål till en viss karaktär.



SAMLAIN

Används för föremål som inte behöver hållas i handen (eller munnen) och ges till vem som helst. Placera dig nära målföremålet för att samla in det.



FÖR TILL

Kombinera två föremål genom att föra dem tillsammans.



BLOCKERA

Förhindra att en varelse, ett fordon eller ett verktyg kommer för nära ett målföremål.



FÖRSVARA

Förhindra att en varelse, ett fordon eller en byggnad dödas eller förstörs.

TA BORT MÅL

Om du vill ta bort ett mål från en varelse eller ett föremål kan du klicka på raderingsknappen i målgränssnittet.

SLUTFÖRA MÅL

En grön bockmarkering intill målet på uppdragskortet indikerar ett slutfört mål. När alla mål i ett givet uppdrag slutförs är uppdraget slut och nästa uppdrag inleds. När det sista uppdraget är slutfört är äventyret över.

REDIGERA ÄVENTYR

Mixa om äventyr för att öka utmaningen, skriva om berättelsen eller ändra terrängen. Du kan publicera och dela alternativa verklighetsversioner av dina egna skapelser eller andra skapelser som hämtats via Sporepedin. Du kan visserligen också redigera Maxis äventyr, men du kan inte publicera dem under andra namn.

SPORE-COMMUNITYN

SLUTANVÄNDARLICENSAVTALET MÅSTE ACCEPTERAS FÖR SPEL. ÅTKOMST TILL ONLINE-FUNKTIONER OCH/ELLER TJÄNSTER KRÄVER ETT EA ONLINE-KONTO OCH REGISTRERING MED DET MEDFÖLJANDE SERIENUMRET. REGISTRERING FÖR ONLINE-FUNKTIONER ÄR BEGRÄNSAD TILL ETT EA-KONTO PER SERIENUMMER OCH KAN INTE ÖVERFÖRAS. EA:S ONLINEVILLKOR FINNS PÅ WWW.EA.COM. DU MÅSTE VARA MINST 16 ÅR FÖR ATT REGISTRERA DIG FÖR ETT EA ONLINE-KONTO.

EA KAN STÄNGA AV ONLINEFUNKTIONERNA 30 DAGAR EFTER ATT DETTA MEDDELATS PÅ WWW.EA.COM.



DELNING

Dela dina skapelser på Spore.com genom att bara klicka på knappen Dela. Precis som dina skapelser i *Spore* ska du märka dina äventyr så att spelare enkelt kan hitta dem.

HÄMTA

Bläddra igenom och hämta äventyr online antingen via Spore.com eller via en Sporepedi-sökning online. Du kan nå hämtade äventyr via Snabbspel eller som delade äventyr du stöter på i rymdspelet.

HITTA EN KOMPIS

Lägg till online-vänner på din kompislista för att direkt få tillgång till de varelser, fordon och byggnader de skapar samt deras originaläventyr.

SPORE-SÄNDNINGAR

En Spore-sändning är en samling av skapelser som tillhandahålls av Maxis, dig, eller någon annan *Spore*-spelare. Prenumerera på någon annans Spore-sändning för direkt åtkomst till deras äventyr.

SPORE-POÄNG

Spore-poäng tjänas inte bara in när du skapar, delar och spelar äventyr, utan även när dina skapelser spelas och betygsätts. Om du vill se hur många poäng du tjänat kan du gå till Min Spore-sidan.

SVÅRIGHETSGRAD

När äventyr spelas över hela världen ges äventyrets svårighetsgradsbetyg av antalet gånger ett hämtat äventyr vunnits eller förlorats.

POÄNG

När ett Snabbspelsäventyr är över får spelaren två poäng: en baserad på andelen av äventyret som slutförts och den andra baserat på tiden det tog att slutföra det.

PROCENTPOÄNG

Den här poängen beräknas baserat på antalet slutförda akter delat med det totala antalet akter. En akt som är delvis slutförd tillför en procentandel efter det antal mål som slutförts delat med antalet mål i akten.

TIDSPÖÄNG

Denna poäng baseras endast på hur lång tid det tagit att slutföra äventyret från början till slut. Oavsett om det finns en timer i akten räknas poängen ändå för att avgöra rankingen på *Spore Galactic Adventures*-resultattavlor.

RESULTATTAVLOR

När du slutför ett äventyr visas en sammanfattning i slutet av spelet där du får se hur du klarade dig i jämförelse med andra *Spore Galactic Adventures*-spelare. Du kan jämföra din poäng med dina kompisar eller resten av världen. Du kan också kontrollera din ranking på Spore.com.

MEDALJER

Få guld-, silver- och bronsmedaljer för ranking i de tre högsta poängen på ett äventyrs resultattavla. Dessa medaljer tas dock bort när någon slår din poäng.

UTMÄRKELSER

Se de olika milstolparna du har uppnått under ditt *Spore Galactic Adventures*-spelande. Du kan låsa upp utmärkelser genom att spela Snabbspelsäventyr eller spela äventyr i rymdstadiet, och genom att föra upp dina kaptener till de högsta graderna. Du kommer också att låsa upp utmärkelser genom att skapa äventyr och dela dem med *Spore*-communityn.

PRESTANDATIPS

UPPDATERA MACINTOSH-PROGRAMVARAN

Om du använder en gammal version av MacOS X-systemprogramvaran kan du få problem med spelets prestanda. Du kan kontrollera att du använder den senaste versionen av MacOS X genom att klicka på "Programuppdatering" på Apple-menyn och sedan följa instruktionerna för att uppdatera operativsystemet.

PROBLEM NÄR DU KÖR SPELET

- ☛ Kontrollera att datorn uppfyller spelets minimikrav och att du har installerat de senaste drivrutinerna för grafikkortet och ljudkortet:

Om du använder ett NVIDIA-baserat kort finns drivrutinerna på **www.nvidia.com**.

Om du använder ett ATI-baserat kort finns drivrutinerna på **www.ati.com**.

- ☛ Om datorn är Windows-baserad och om du kör spelet från en skiva, kan du försöka att installera om DirectX från skivan. Komponenten finns oftast i mappen DirectX under skivans rotkatalog. Om du har tillgång till Internet kan du gå till **www.microsoft.com** och hämta den senaste versionen av DirectX.

ALLMÄNNA FELSÖKNINGSTIPS

- ☛ Om du använder Windows och kör spelet från en skiva, och om spelets startbild inte visas automatiskt, kan du högerklicka på skivans ikon under Den här datorn och klicka på Spela upp automatiskt.
- ☛ Om spelet går långsamt kan du sänka kvalitetsnivån på grafik- eller ljudinställningarna från alternativmenyn i spelet. Om du minskar skärmupplösningen kan det ofta ge bättre prestanda.
- ☛ Om du vill ha maximal prestanda kan du försöka med att stänga av alla andra program som körs i bakgrunden (utom EA Download Manager om du använder det programmet).

PRESTANDAPROBLEM VID INTERNETSPEL

Det bästa sättet att undvika prestandaproblem när du spelar på Internet är att stänga av alla fildelningsprogram och chattprogram innan du startar spelet. Dessa program använder bandbredd vilket orsakar lagg eller andra problem.

KUNDTJÄNST

Om du vill se om din dator uppfyller minimikraven som står angivna på förpackningen, finns det ett verktyg som kallas **dxdiag** som läser av din dators maskinvara och samlar denna information i en detaljerad rapport.

Så här tar du fram informationen om din dator:

1. Klicka på START, välj **Kör...**, skriv in **dxdiag** och klicka på OK
2. Klicka på SPARA ALL INFORMATION... för att spara en rapport som du kan läsa och skriva ut. Se till att du har denna rapport tillgänglig när du kontaktar EA:s kundtjänst.

Om du fortfarande har problem med att installera eller köra spelet kan du gå in på **www.electronicarts.se/support**. När supportfönstret har öppnats kan du gå in i vår informationsdatabas. Lösningarna du hittar här är samma som personalen på vår kundtjänst har, så de är uppdaterade och korrekta. För att du ska hitta lösningen på ditt problem måste du välja plattform, genre och utvecklare. Om du inte hittar ett svar kan du klicka på Kontakt för att kontakta en supporttekniker som besvarar din fråga så fort som möjligt.

Om du inte har en Internetanslutning eller hellre vill prata med en tekniker kan du ringa vår kundtjänst:

Innan du kontaktar vår kundtjänst ber vi dig att ta fram informationen från dxdiag

1. Klicka på START, välj **Kör...**, skriv in **dxdiag** och klicka på OK
2. Klicka på SPARA ALL INFORMATION...

Vardagar mellan 13.00-17.00. Telefonnummer är **0775 700 270**

På grund av karaktären hos de flesta problem som uppstår när man kör ett dataspel är det lättare, och går vanligtvis fortare, att använda vår databas på vår hemsida för problemlösning.

OBS! Kundtjänst kan inte tillhandahålla speltips och trick.



GARANTIER

OBS! Gäller ej produkter köpta digitalt via EA Store.

GARANTIBEGRÄNSNING

Electronic Arts garanterar den ursprungliga köparen av denna programvara att det media på vilken programvaran är inspelad är fri från material- och tillverkningsfel under 90 dagar från inköpsdagen. Under denna period kommer felaktigt media att bytas ut om originalprodukten returneras till Electronic Arts tillsammans med ett daterat inköpskvitto, en beskrivning av defekten, det felaktiga mediet och din adress. Denna garanti är ett tillägg och påverkar inte dina lagstadgade rättigheter på något sätt. Denna garanti gäller ej programvaran i sig, vilken tillhandahålls "i befintligt skick", och ej heller media som har utsatts för missbruk, skador eller onormalt brukande.

RETURER EFTER GARANTIN

Electronic Arts kommer (så länge lagret tillåter) att byta ut produkt som skadats av användaren även efter det att garantitiden gått ut om originalskivan återsänds. För närvarande tar vi ut en administrativ avgift om 100 kr för att byta spel efter garantitidens utgång.

För mer information om hur man går tillväga för att byta ut den skadade skivan ber vi dig att kontakta Electronic Arts kundservice. På **www.electronicarts.se/support** kan du läsa mer om hur du kan kontakta oss via e-mail. Har du inte tillgång till Internet kan man ringa oss på **0775 700 270**, måndag till fredag, 13.00–17.00.

Electronic Arts garanti för produkten gäller inte om den köpts begagnad och konsumenten inte är den första slutanvändaren av produkten.



© 2009 Electronic Arts Inc. EA, EA-logotypen och SPORE är varumärken eller registrerade varumärken som tillhör Electronic Arts Inc. i USA och/eller andra länder. Med ensamrätt. RenderWare är ett varumärke eller registrerat varumärke som tillhör Criterions Software Ltd. Delar av denna programvara är Copyright 1998–2009 Criterion Software Ltd. och dess licensgivare. Alla övriga varumärken tillhör sina respektive ägare.

Denna produkt innehåller programvara som utvecklats av OpenSSL Project för användning i OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>). Denna produkt innehåller även programvara skriven av Eric Young (eyay@cryptsoft.com). I SPORE:s OpenSSL-licensfil finns tillämpliga copyright-meddelanden, villkor för användningar samt friskrivningar.

Macintosh-konvertering av TransGaming Inc.

Det här spelet använder Cider(TM) Technology från TransGaming Inc. Cider(tm) är Copyright © 2000–2009 TransGaming Inc.

Runtime-komponenter för Cider C/C++ (msvcrt.dll, msvc71.dll, msvcp71.dll, msvcr80.dll och msvcp80) innehåller delar av runtime-komponenter för Visual C++ 6.0 och delar av Dinkum Compleat C/C++ Libraries. Runtime-komponenter för Visual C++ 6.0 © 1999 Microsoft Corp. Dinkumware-komponenter © 1989–2006 av P.J. Plauger och Dinkumware Ltd.

Cider MFC & ATL-komponenter (MFC42.dll, MFC71.dll) inkluderar Visual C++ 6.0 MFC & ATL-komponenter. Visual C++ 6.0 MFC & ATL-komponenter © 1992–1999 Microsoft Corp.

Cider inkluderar libpng, © 1995–2004 författarna till libpng-projektet (se <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt> för en fullständig lista).

Denna programvara baseras delvis på det arbete som Independent JPEG Group har gjort. Cider inkluderar libjpeg, © 1991–1998, Thomas G. Lane.

Cider använder NVIDIAs Cg Toolkit, © 2002–2008, NVIDIA Corporation.

Cider inkluderar dmalloc, © 2001–2006 Wolfram Gloger.

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

Cider inkluderar SDL, copyright © 2001–2007 författarna till SDL-projektet (se <http://libsdl.org/credits.php> för en fullständig lista).

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

Delar av denna programvara är copyright © 2006, Industrial Light & Magic, en division av Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Delar från andra och upphovsrätt för dem enligt vad som anges. Med ensamrätt.

Delar av iniParser är copyright © 2000 av Nicolas Devillard.

Delar av denna programvara är copyright © 1996–2000 The FreeType Project (www.freetype.org). Med ensamrätt.

Delar av denna programvara är copyright © 2006 Simon Brown och bidragande utvecklare av Squish-projektet (<http://sjbrown.co.uk/?code=squish>). Med ensamrätt.

Cider-komponenten libquartz.dylib innehåller delar av ffmpeg, Copyright © 2000–2006 Fabrice Bellard, och andra.

Delar av Cider är copyright © 2002–2006 ReWind-projektets upphovsmän (se <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind> för en fullständig lista).

Delar av Cider är Copyright © 1993–2008 Wine-projektets upphovsmän (se <http://source.winehq.org/source/AUTHORS> för en fullständig lista).

Cider och relaterade komponenter är distribuerade under villkoren för Cider Technology License och andra licenser, inklusive GNU LGPL. Licensinformation är tillgänglig i filen med slutanvändarlicensavtalet på skivan.

Källkod till LGPL-licensierade komponenter är tillgängliga via: <http://transgaming.org/>

MXHO1606599MT