



PACK DE EXPANSÃO

SPORE™

Aventuras Galácticas



PC
DVD
ROM

Mac

12+
TM

EA™

www.pegi.info

Para jogar, necessitas do Spore™.

AVISO DE EPILEPSIA

Leia antes de utilizar este jogo ou permitir a sua utilização por crianças.

Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epiléticos ou perda de consciência quando expostas a certos padrões de luz ou luzes intermitentes no seu dia-a-dia. Estas pessoas podem sofrer um ataque enquanto vêem televisão ou jogam determinados jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que essa pessoa não possua qualquer historial médico de epilepsia ou nunca tenha sofrido ataques epiléticos. Se sofre destes sintomas ou existe alguém na sua família que demonstra alguns sintomas relacionados com a epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando são expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar.

Aconselhamos os pais a controlar a utilização de jogos de vídeo pelos seus filhos. Se sentir ou verificar que o seu filho demonstra qualquer dos seguintes sintomas: tonturas, visão alterada, espasmos visuais ou musculares, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento ou convulsão involuntários, ao jogar um jogo de vídeo, pare **IMEDIATAMENTE** de jogar e consulte o seu médico.

PRECAUÇÕES A TOMAR DURANTE A UTILIZAÇÃO

- ☞ Não fique demasiado perto do ecrã. Sente-se a uma boa distância do ecrã, tão longe quanto o comprimento do cabo o permitir.
- ☞ De preferência, jogue num ecrã pequeno.
- ☞ Evite jogar se estiver cansado ou não tiver dormido o suficiente.
- ☞ Certifique-se de que a sala em que está a jogar está bem iluminada.
- ☞ Descanse pelo menos 10 a 15 minutos por hora enquanto estiver a jogar jogos de vídeo.

ÍNDICE

AVISO DE EPILEPSIA	1	EDITAR AVENTURA	22
Precauções a Tomar Durante a Utilização	1	COMUNIDADE SPORE	22
INSTALAR O JOGO	3	Partilhar	22
INICIAR O JOGO	3	Descarregar	22
O UNIVERSO É O SEU RECREIO	4	Pontos Spore	22
A AVENTURA AGUARDA	4	Dificuldade	23
Aventuras Espaciais	4	Pontuar	23
Jogo Rápido	5	Quadros de Classificações	23
Crie ou Escolha o Seu Comandante	5	Medalhas	23
Alfaiate do Comandante	6	Feitos	23
Tripulação	8	DICAS DE DESEMPENHO	24
A Sua Missão, Caso Decida Aceitá-la	8	Actualização de Software Macintosh	24
Controlos do Comandante	9	Problemas ao Executar o Jogo	24
Mini-Mapa Planetário	10	Dicas Gerais para Resolução de Problemas	24
Amigo ou Inimigo	10	Questões de Desempenho da Internet	24
Manter o Seu Comandante	11	APOIO AO CLIENTE	25
CRIAR AVENTURA	12	GARANTIA	27
Criar Controlos	12	Garantia Limitada	27
Escolher um Planeta	12	Devoluções fora da garantia	27
Modo de Terraforma	12		
Enredo	14		
Coloque Criações	15		
Comportamentos das Personagens	16		
Opções de Tripulação	19		
Objectivos	20		
Completar Objectivos	21		



WWW.SPORE.COM

INSTALAR O JOGO

NOTA: Para saber os requisitos do sistema, consulte electronicarts.co.uk.

Utilizadores de Disco

Para instalar o jogo, introduza o disco na sua unidade de disco e siga as instruções que aparecem no ecrã.

Utilizadores da EA Store™

NOTA: Se pretender obter mais informações sobre a compra de downloads directos da EA, visite a www.eastore.ea.com e faça clique em MAIS SOBRE DOWNLOADS DIRECTOS.

Quando terminar o download do jogo através do EA Download Manager, aparecerá um ícone de instalação onde poderá instalar o jogo. Clique no ícone e siga as instruções que aparecem no ecrã.

Execute o jogo (quando terminar a instalação) directamente através do EA Download Manager.

NOTA: Se já tiver comprado um título e pretender instalá-lo num outro PC, primeiro descarregue e instale o EA Download Manager no outro PC e, em seguida, execute a aplicação e inicie a sessão com a sua conta EA. Seleccione o título pretendido da lista apresentada e faça clique sobre o botão início para descarregar o jogo.

Para instalar em Macintosh:

1. Coloque o disco do jogo na unidade DVD-ROM. No ambiente de trabalho é apresentado um ícone de DVD a representar o disco de jogo. Faça duplo clique sobre o ícone para abrir a iniciação do jogo.
2. Seleccione o ícone do instalador do jogo na parte inferior da iniciação para abrir o menu de instalação.
3. Para concluir o processo de instalação, siga as instruções que surgem no ecrã.

Para instalar em PC ou Macintosh (Utilizadores online de terceiros):

Contacte o retalhista onde adquiriu este jogo, para obter informações sobre a instalação do jogo ou sobre como efectuar uma transferência e reinstalação de uma outra cópia.

INICIAR O JOGO

Para iniciar o jogo:

Para PC:

Os jogos no Windows Vista™ estão localizados no Menu **Início > Jogos** e nas versões anteriores de Windows™ no menu **Início > Programas** (ou **Todos os Programas**) situado no canto inferior esquerdo do ecrã.

NOTA: No estilo de menu **Iniciar** Clássico do Windows Vista, os jogos encontram-se em **Iniciar > Programas > Jogos > Explorador de Jogos**.

Para Macintosh:

Abra a janela Finder, seleccione 'Applications,' e faça duplo clique sobre o ícone do jogo.

O UNIVERSO É O SEU RECREIO

Embarque em demandas emocionantes pelos recantos mais longínquos do universo *Spore*, ou crie as suas próprias aventuras — tudo desde uma simples peça de um acto até uma odisseia espacial e épica de oito actos, infundida com a sua própria mitologia intergaláctica.

A AVENTURA AGUARDA

Spore™ Aventuras Galácticas instala-se com uma série de aventuras originais criadas pela Maxis. As aventuras arquetípicas têm de ser desbloqueadas através da etapa espacial do *Spore*. Pode também descarregar aventuras adicionais partilhadas pelos amigos que estejam na sua lista de amigos. Aceda directamente a todas as aventuras disponíveis através da etapa espacial do *Spore* ou instantaneamente através da opção Jogo Rápido no menu *Spore Aventuras Galácticas*.

Ao completar aventuras, ganha Pontos Spore que automaticamente fazem o seu Comandante subir de patente e que lhe permitem desbloquear acessórios e armas especiais para equipar no Alfaite do Comandante.

Além disso, cada aventura tem a sua própria classificação entre os jogadores, ordenada por percentagem de conclusão e tempo. Os três melhores jogadores ganham uma medalha!

AVENTURAS ESPACIAIS

Se decidir aceitar missões através da etapa espacial do *Spore*, receberá missões de impérios estabelecidos. Para começar uma aventura, limite-se a voar até ao planeta indicado pelo império que lhe atribui a missão. Quando estiver pronto, faça clique em ACEITAR e será teletransportado para a superfície do planeta. Quando a aventura estiver concluída, tem de regressar ao planeta do império para receber a sua recompensa em dinheiro. Se ganhar Pontos Spore suficientes durante a sua aventura, poderá também escolher uma nova arma ou um novo acessório.



JOGO RÁPIDO

Selecione JOGO RÁPIDO a partir do menu principal do *Spore Aventuras Galácticas* para aceder à edição da Sporepédia do *Spore Aventuras Galácticas* e pesquisar todas as aventuras disponíveis.



Além das aventuras, a barra de navegação à esquerda permite-lhe pesquisar todas as suas criações favoritas do *Spore*, tais como criaturas, veículos e edifícios. Também pode aceder a A Minha Página *Spore* e publicar as suas aventuras originais através do seu Sporecast. Partilhe as suas próprias aventuras com os seus amigos e eles também poderão competir para ficar em primeiro lugar.

Escolha uma Aventura para começar já!

CRIE OU ESCOLHA O SEU COMANDANTE

Cada aventura precisa de um herói. Escolha um membro de qualquer espécie da Sporepédia para recrutar o seu Comandante.



Ao completar aventuras e ao ganhar Pontos Spore, o seu Comandante sobe de patente. Com cada nova patente, escolha um acessório ou uma arma para desbloquear. Estes artigos especiais aumentam as capacidades sociais e de combate, assim como as capacidades de saúde e energia.

ALFAIATE DO COMANDANTE

Nos recantos mais longínquos do espaço, o seu Comandante deve estar equipado para tudo e mais alguma coisa. Equipe o seu Comandante com armas e acessórios desbloqueados em qualquer altura no espaço, fazendo clique no Registo do seu Comandante, ou quando estiver prestes a teletransportar-se para o planeta de uma aventura. Também pode entrar no Alfiate do Comandante seleccionando o cartão de Sporepédia do Comandante.



Quando desbloquear o último acessório de uma fileira, será concedido ao seu Comandante um título de virtude, com base na quantidade de peças dessa fileira que foram equipadas.

ARMAS

Ajustar o nível de energia no Alfiate do Comandante. Em geral, quanto mais energia armazenar, mais poderosas serão as suas armas — e quanto mais poderosas forem as suas armas, mais energia consumirão de cada vez que forem utilizadas.

Ataques com Armas	Danos	Ritmo de Recarregamento	Energia
Ataque Energético 1	30	1.44	55
Ataque Energético 2	50	1.5	70
Ataque Energético 3	90	1.75	90
Impacto Explosivo 1	20	1.55	80
Impacto Explosivo 2	35	1.9	100
Impacto Explosivo 3	55	2.5	125
Relâmpago Atordoador 1	35	1.5	80
Relâmpago Atordoador 2	70	1.75	110
Relâmpago Atordoador 3	115	2.1	135
Lança-mísseis 1	35	3	150
Lança-mísseis 2	60	3.5	180
Lança-mísseis 3	90	4.5	220

Na etapa espacial *Spore*, será também concedida ao seu Comandante uma super-arma para a sua nave espacial. Por exemplo, ao desbloquear todos os acessórios de guerreiro, recebe a corrida de saltadores.

PEGAS DE ENERGIA



Como com todos os outros acessórios, dê a forma que prefere às suas armas. As pegas de energia especializadas não só dão um aspecto mais imponente às suas armas, como aumentam a sua energia. Lembre-se de que, quanto mais poderosa for uma arma, mais energia utiliza.

ARMADURA

Os acessórios de armadura estão divididos em três categorias diferentes: os que simplesmente reduzem os danos, os que reduzem os danos utilizando energia e os que reduzem os danos e aumentam a energia.

MOVIMENTO

Os acessórios de movimento aumentam a corrida, a discrição, os saltos e a flutuação, quando estas capacidades são activadas.

SOCIAL

Os acessórios das capacidades sociais aumentam a capacidade para o canto, o charme, a dança e a pose, quando estas capacidades são activadas.

SAÚDE

Certos acessórios de saúde aumentam a quantidade total de saúde, enquanto outros ajudam a curar quaisquer danos. Os acessórios de baixo nível de saúde funcionam lentamente e fornecem uma quantidade mínima de saúde, enquanto que os acessórios de alto nível de saúde funcionam rapidamente e fornecem grandes quantidades de saúde.

BATERIAS/GERADORES

Mesmo sem baterias e geradores, pode utilizar acessórios de energia. Porém, a sua capacidade máxima de energia será baixa e o seu ritmo de recarregamento será lento. Sem melhorar os seus componentes de energia, só conseguirá activar acessórios de baixo nível.

INDICADOR DE COMPLEXIDADE



A complexidade é baixa.



Quando a complexidade atingir o máximo, o indicador pisca e não podem ser adicionados mais acessórios ao Comandante.

Apresentado no canto superior direito do ecrã, o indicador de complexidade reflecte a complexidade geral do fato do seu Comandante. Quando mais artigos adicionar ao seu fato, mais complexo ele se torna. Não pode exceder o limite de complexidade.

VAMOS BOMBAR

Quando o fato estiver completo, teletransporte o seu Comandante espacial para planetas exóticos e ganhe reconhecimento universal sendo o defensor dos fracos e afastando inimigos malévolos. Explore sozinho ou recrute uma tripulação heterogénea para ajudar.

TRIPULAÇÃO

Dependendo do tipo de aventura e número de vagas para tripulação disponíveis, o seu Comandante pode entrar em aventuras sozinho ou com uma tripulação com um máximo de três membros.



Recrute a sua tripulação a partir dos aliados que fez na etapa espacial do Spore. A selecção da tripulação pode ser guardada de uma aventura para a próxima. Porém, se perder um aliado entre aventuras, esse membro da tripulação será perdido permanentemente. Não se esqueça de preencher a vaga antes de embarcar na sua próxima aventura.

A SUA MISSÃO, CASO DECIDA ACEITÁ-LA

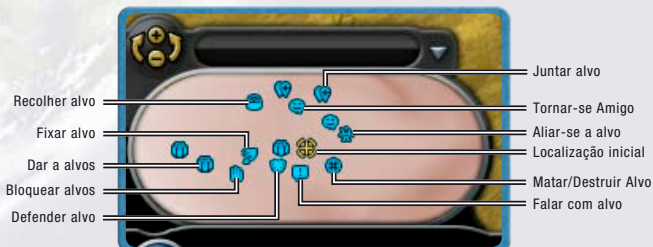
Depois de se teletransportar, dê início à sua aventura localizando criaturas que precisam de ajuda. Estas personagens chave são identificadas com um balão de diálogo sobre a cabeça. Faça clique sobre uma personagem para iniciar um diálogo e obter um objectivo. Os objectivos aparecem no mini-mapa como pequenos ícones. O estado de certos objectivos é apresentado no canto superior esquerdo do ecrã no cartão de missões.

CONTROLOS DO COMANDANTE

Ação	Controlo
Avançar	W/Seta Para Cima
Recuar	S/Seta para Baixo
Virar para a Esquerda	A/Seta Para a Esquerda
Virar para a Direita	D/Seta para a Direita
Inclinar para a esquerda	Q
Inclinar para a direita	E
Saltar pacote/flutuar	BARRA DE ESPAÇOS
Alternar discrição/invisibilidade	Z
Alternar corrida	SHIFT
Seleccionar/Alvo	Fazer clique
Apontar para a criatura mais próxima	TAB
Alternar patamar social/de combate	F
Utilizar Capacidade #1	1
Utilizar Capacidade #2	2
Utilizar Capacidade #3	3
Utilizar Capacidade #4	4
Deixar cair item	K
Aumentar/reduzir zoom da câmara	+/-
Rodar a câmara para a esquerda/direita	</>
Rodar/ajustar a inclinação da câmara	Fazer clique (manter) sobre o botão direito do rato e deslocá-lo



MINI-MAPA PLANETÁRIO



Utilize o mini-mapa para definir a sua localização em relação aos objectivos.



AMIGO OU INIMIGO

Em cada aventura, o seu Comandante encontra todo o tipo de personagens e criaturas. Algumas estão desejosas de ajudar ou poderão precisar de ajuda — enquanto que outras têm apenas más intenções. Reaja em conformidade.



PATAMAR DE COMBATE

Alguns objectivos e situações requerem que ataque ou se defenda de inimigos hostis. Aponte para os inimigos fazendo clique sobre eles com o seu patamar de combate activado. Ataque fazendo duplo clique sobre o inimigo ou utilizando os atalhos de teclado de **1** a **4** para corresponder à habilidade de combate que deseja utilizar.



PATAMAR SOCIAL

Muitos objectivos requerem que interaja com criaturas amigáveis e, quem sabe, chegar mesmo a recrutá-las para a sua tripulação. Exactamente como na etapa criatura do Spore, torne-se amigo de outras criaturas e personagens através de interações sociais tais como o canto, a dança e o charme.

MANTER O SEU COMANDANTE

ENERGIA

 1,500

As armas e acessórios do Comandante necessitam de energia para funcionar. Tem de equilibrar a produção de energia com o consumo para manter tudo em funcionamento.

UTILIZAÇÃO DE ENERGIA

A energia é gasta a partir do indicador quando activa um acessório de energia (lança-mísseis, jactos de saltos, etc.), mas, com o tempo, é reposta automaticamente. Apesar do ritmo inicial de reposição ser lento, pode acelerá-lo adicionando acessórios de recarregamento.

CAPACIDADE DE ENERGIA

O seu Comandante embarca em cada aventura com um indicador de energia totalmente carregado, mas o desbloqueamento e equipamento de melhorias de armazenamento de energia aumenta a capacidade máxima.

SAÚDE

 104

Para completar qualquer aventura, o seu Comandante tem de se manter vivo. Os diferentes tipos de armadura reduzem os danos de combate em graus variados, enquanto que certos acessórios aumentam a capacidade de saúde do Comandante ou asseguram que a saúde é gradualmente restaurada.



CRIAR AVENTURA

Desde uma simples missão secundária até à próxima grande saga inter-estelar, o *Spore™ Aventuras Galácticas* dá-lhe o poder para conceber e criar aventuras espaciais novas e originais. Desafie-se a si próprio e aos outros jogadores do *Spore* de todo o mundo — e mais além. O seu único limite é a imaginação.

CRIAR CONTROLOS

Acção	Controlo
Seleccionar	Fazer clique
Agarrar/Colocar	Fazer clique e arrastar
Avançar	Seta para cima
Recuar	Seta para baixo
Inclinar para a esquerda	Seta para a esquerda
Inclinar para a direita	Seta para a direita
Mais/menos zoom	+/- ou roda do rato
Localizar elemento/bem	Fazer clique com o botão direito do rato no painel esquerdo para saber qual está mais próximo; Fazer clique novamente para encontrar a próxima cópia
Redimensionar elemento	Shift e deslocar roda do rato
Localizar Comandante	Fazer clique com o botão direito do rato sobre o painel do Comandante
Deslocar elemento para cima ou para baixo no mundo	CTRL + fazer clique e arrastar
Duplicar elemento seleccionado	ALT + fazer clique e arrastar
Abrir/fechar a paleta activa	G
Alternar Câmara Livre ON/OFF	CTRL + ALT + C

ESCOLHER UM PLANETA

Quer busque um retiro tropical luxuriante ou uma área deserta desolada, a localização sugere o tom da sua aventura. Comece por seleccionar o modelo de um planeta de principiante em branco a partir da janela de pesquisa.

MODO DE TERRAFORMA

O modo de Terraforma oferece temas e ferramentas para personalizar o planeta da sua aventura. Escolha as cores dos terrenos vivo e morto, da água e até da própria atmosfera. Esculpa vales através das montanhas. Erga ilhas dos oceanos. Especifique os tipos de flora e afecte a sua abundância alterando o clima. Encorajamos a experimentação!



TEMAS PLANETÁRIOS

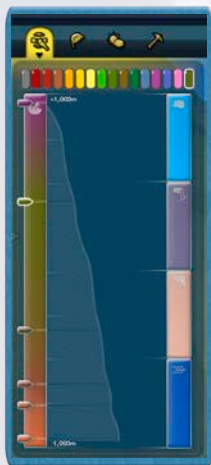
Renove por completo o visual do seu planeta com um simples clique. Cada tema pré-concebido é composto por definições de cores para os terrenos vivo e morto, distribuição da flora, água e atmosfera.



CORES DOS TERRENOS

Quer prefira que o seu céu seja verde e a sua erva azul, ou vice-versa, a paleta de cores dos terrenos permite-lhe ajustar selectivamente a cor do terreno, da água e da atmosfera.

Escolha uma elevação de terreno e aplique uma cor. Faça deslizar o marcador de elevação para um nível diferente. Pode adicionar ou remover cores de elevação para criar um visual estratificado e uma estética planetária. Escolha uma barra de categoria para definir as cores para a água, penhascos, praias e atmosfera.



FLORA

Selecione até nove tipos de plantas e observe enquanto se espalham automaticamente pelo seu mundo. A temperatura e a geografia ditam o local onde as plantas crescem e com que densidade o fazem — a flora apenas floresce em terreno vivo e com climas favoráveis. Escolha o tipo geral de cobertura de erva, ou selecione pedras, para dar um visual áspero e estéril. Ajuste a barra deslizante para escolher um visual luxuriante ou estéril — ou qualquer visual intermédio.



METEOROLOGIA

DENSIDADE DA ATMOSFERA

A atmosfera é uma camada de gases — incluindo oxigénio — que viabilizam a vida num planeta. A densidade determina a forma como a atmosfera funciona como um escudo e como influencia o clima. Uma atmosfera rarefeita permite que os meteoritos a atravessem intactos. Uma atmosfera densa produz nuvens pesadas e relâmpagos.

TEMPERATURA GLOBAL

O calor e o frio extremos dão origem a terrenos com um aspecto naturalmente desolado. Porém, o efeito é meramente estético. Pode colocar criaturas e plantas até nas condições climáticas mais extremas.

NÍVEL GLOBAL DA ÁGUA

O nível global da água determina o tamanho e âmbito das massas de terra em relação a corpos de água. Aumente o nível da água para reduzir os continentes a ilhas, ou baixe o nível da água para expandir ilhas e fazer delas continentes.

HORA DO DIA

O tempo afecta o tom da sua aventura do mesmo modo que qualquer outro elemento ambiental. Numa missão diplomática, talvez seja melhor que o Comandante embarque em plena luz do dia. As missões assustadoras ou discretas poderão autorizar definições nocturnas. Claro que uma aventura poderá exigir que um Comandante viaje em torno do planeta, mais próximo ou mais afastado do Sol local.

TERRENO



O indicador fica amarelo quando ultrapassa os 50%.

Esculpa o seu mundo a partir do chão e em direcção ascendente, com selos de terreno intuitivos. Seleccione uma formação geográfica, como uma montanha ou um vale, arraste o selo de terreno activo sobre a superfície do planeta e faça clique no local onde gostaria de colocá-lo. Rode e ajuste as pegadas do terreno para alterar o local para onde está virado, a altura e o tamanho. Combine vários selos para ver como as formações se afectam umas às outras. Encorajamos a experimentação! A classificação de complexidade é o único limite. Lembre-se de que as zonas íngremes poderão ser inultrapassáveis por criaturas que estão a pé.

FERRAMENTAS BÁSICAS

Eleve, baixe ou nivele terrenos e transforme o mar em terra ou a terra em mar.

CONTINENTES E ILHAS

Implemente derivas continentais instantâneas, colocando terra onde entender.

MONTANHAS E COLINAS

Eleve áreas de superfície colocando mesetas, tergos e outros tipos de montanhas.

VALES E RIOS

Separe e faça contrastar picos vastos com depressões profundas. Deixe-os secos ou deixe que os rios fluam através deles.

OCEANOS & LAGOS

Crie impressões profundas na superfície, para criar grandes massas de água.

PINCÉIS ESPECIAIS

Encha a paisagem de vulcões e poços de lava perigosos. Algumas ferramentas aplicam as mudanças globalmente, tais como a elevação, o nivelamento e o rebaixamento de todo o terreno.

ESTRADAS

Além dos edifícios e dos veículos, as estradas são sinais de civilização. Escolha entre estradas de terra, empedradas, pavimentadas e tecnológicas.

ENREDO

Já tem a sua localização, mas qual é a sua história? Independentemente do âmbito da sua aventura, a força do Comandante heróico é proporcional à dos obstáculos e adversários que enfrentará pelo caminho. Lembre-se: As missões mais memoráveis e divertidas são suficientemente desafiadoras — mas não frustrantemente impossíveis.

TÍTULO

Atribua um nome à sua aventura fazendo clique em DÊ UM NOME AO SEU JOGO. Esta será a primeira coisa que os outros jogadores do Spore verão quando pesquisarem aventuras para descarregar, por isso faça-o saltar à vista!

INTRO

Faça clique em INTRO para abrir a caixa de texto e estabelecer a premissa e tom da sua aventura.

ACTOS

As histórias são contadas em actos diferentes. Cada um deles começa com a introdução de, pelo menos, uma missão e acaba quando todas as missões estiverem completas. Selecione o número romano I para descrever o primeiro acto. Faça clique em + para continuar a sua história através de actos adicionais. Pode ter até oito actos por aventura, cada um deles com três objectivos.

BANDA SONORA

A música define o ambiente, juntamente com a localização. Selecione a partir de composições existentes.



COLOQUE CRIAÇÕES

Dê vida ao seu mundo com um vasto leque de criaturas, veículos, edifícios e adereços. Faça clique sobre o ícone de pesquisa da Sporepédia para seleccionar criações específicas ou faça clique sobre o ícone dado para uma escolha aleatória. Faça clique e mantenha para arrastar e solte para deixar cair sobre o planeta.



CRIATURAS

Povoe o seu planeta com uma variedade de personagens e criaturas coloridas. Assim que tiver seleccionado uma criatura, faça clique no ícone yin-yang para definir comportamentos — personalidade, visão de jogo, velocidade, danos, saúde, discurso, alinhamento de equipa, etc. (ver *Avançado* na p 17).



VEÍCULOS

Muitas criaturas preferem viajar de carro, barco ou avião. Como todos os veículos introduzidos já vêm com tripulação, o seu comportamento é definido da mesma maneira que o das criaturas.



EDIFÍCIOS

Quer esteja junto a outros, formando uma cidade, quer esteja sozinho, como uma base solitária, os edifícios são sinal de civilização.



OBJECTOS DE JOGO

Introduza objectos interactivos tais como barris explosivos e teletransportadores. Pode escolher uma aparência normal, invisível ou disfarçada para estes objectos. As duas últimas opções são úteis para montar armadilhas ou para dar uma função diferente a um objecto fixo. Por exemplo, pode definir um portão como teletransportador.



OBJECTOS FIXOS

Coloque outros diversos objectos como marcos ou paisagem para o jogador.



FONTES ÁUDIO

O som ou a falta de som contribui tanto para uma aventura como qualquer componente visual. Faça clique sobre os efeitos sonoros e arraste-os para a sua fonte. As pegas de som especializadas permitem-lhe especificar até onde pode ser ouvido cada som.



EFEITOS VISUAIS

Os efeitos visuais acrescentam brilho, surpresa, ou simplesmente o ambiente certo onde for necessário.



ELENCO EM UTILIZAÇÃO

Tudo o que existe no seu mundo de aventura num único local.

COMPORTAMENTOS DAS PERSONAGENS

Os comportamentos são atribuídos às personagens e veículos para definir como interagem uns com os outros e com o Comandante. Selecciona uma criatura e faça clique no símbolo yin-yang para editar os comportamentos. A definição de comportamentos num membro do elenco é aplicada a todas as cópias dessa criatura ou veículo que for colocado no mundo.



EDITAR TROCA DE COMPORTAMENTO

Quando estabelecer mais do que um acto na sua aventura, o símbolo de editar troca de comportamento aparece sobre o nome da personagem no editor de comportamento. Por defeito, os comportamentos das criaturas mantêm-se ao longo de todos os actos. Porém, se desejar que o comportamento da criatura seleccionada mude de acto para acto, faça clique em editar troca de comportamento para quebrar a ligação. Depois, pode definir que os comportamentos mudem de acto para acto. Isto é particularmente útil se uma criatura se tornar amiga de alguém durante o decorrer da história — ou se uma criatura amigável se transformar num inimigo.

PERSONALIDADE

A personalidade determina o modo como as criaturas e os veículos reagem ao Comandante e às outras personagens.

PACÍFICO

As criaturas pacíficas preferem socializar em vez de lutar.

NEUTRO

As criaturas neutras querem simplesmente ir à sua vida, mas pode-se socializar com elas.

INCONSCIENTE

Este comportamento pré-definido das criaturas deixa-as com a intenção de ir à sua vida, mesmo quando estão a ser atacadas ou quando estão a socializar com elas.

TERRITORIAL

Não se pode socializar com as criaturas territoriais que se limitam a rugir quando as outras personagens se aproximam. Se os seus avisos não forem atendidos, elas atacam.

AGRESSIVO

Apesar de não serem necessariamente más, as criaturas agressivas preferem lutar a socializar.

AVANÇADO



CTRL-faça clique sobre quaisquer botões de personalidade básica para aceder ao painel de comportamentos avançados dessa criatura. Os comportamentos avançados permitem-lhe dar prioridade a comportamentos e definir as condições específicas sob as quais uma criatura adopta determinado comportamento. Por exemplo, pode definir a preferência primária de uma criatura por VAGUEAR e defini-la para ATACAR APENAS QUANDO É ATACADA POR ALGO.

A prioridade dos comportamentos avançados é indicada em sentido descendente. Pode reordenar preferências arrastando os comportamentos para cima ou para baixo, na lista. Assim que definir os comportamentos avançados de uma criatura, aparece um ícone de yin-yang na barra de personalidade.



VISÃO DE JOGO

A visão de jogo determina até onde conseguem ver as criaturas e os veículos.

VELOCIDADE

A velocidade determina a velocidade a que pode viajar uma criatura ou um veículo.

BÓNUS DE DANOS

O bônus de danos determina qual o poder dos ataques de uma criatura ou veículo.

SAÚDE

A saúde determina os pontos atingidos de uma criatura ou de um veículo.

EQUIPA

Numa aventura, muitas personagens são classificadas como amigas, inimigas, ou nenhuma das duas.

SEM EQUIPA

Estas criaturas e estes veículos ocupam-se apenas das suas próprias vidas.

EQUIPA ALIADA

As criaturas e veículos aliados nunca atacam o Comandante ou outros tipos bons.

EQUIPA INIMIGA

As criaturas e os veículos inimigos são essencialmente tipos maus. Atacam não só o Comandante como outros membros da equipa aliada — ou de outras equipas inimigas. Pode ter até três equipas inimigas.

APANHAR

Determina que tipo de ferramentas e objectos as criaturas recolhem.

NENHUM

Este comportamento pré-definido assegura que as criaturas ignoram todas as ferramentas e objectos.

APANHAR QUALQUER UMA

Enquanto vagueia, uma criatura apanha qualquer ferramenta que vir, a não ser que já tenha uma.

APANHAR ALVO

A criatura apanha apenas uma ferramenta específica.

DAR

Determina que tipo de ferramentas e objectos as criaturas dão e a quem.

NENHUM

Este comportamento predefinido garante que as criaturas não irão dar nenhuma ferramentas ou objectos.

DAR A QUALQUER UM

Enquanto vagueia, uma criatura dá uma ferramenta a qualquer outra criatura, veículo, ou até a um edifício.

DAR A ALVO

Uma criatura só dá a ferramenta a uma criatura, veículo, ou edifício específicos.

MOVIMENTO

O movimento determina a maneira como as criaturas e os veículos atravessam o planeta.

ESTACIONÁRIO

A criatura ou o veículo mantém-se no lugar — mesmo se for atacado.

VAGUEAR

A criatura ou o veículo desloca-se aleatoriamente, mas mantém-se a uma distância específica da sua posição inicial.

PATRULHAR

A criatura ou o veículo desloca-se para a frente e para trás entre dois pontos específicos. Luta ou foge se for atacada e regressa ao seu percurso de patrulha.

Utilize as Marcas de Patrulha para definir o percurso que a criatura tentará percorrer. **ALT**-arraste a marca para acrescentar referências e definir o caminho.

IR PARA

Ir para é como patrulhar, excepto que a criatura ou o veículo param na última marca do percurso.

SEGUIR

A criatura ou o veículo deslocam-se em direcção a uma criatura, veículo, edifício ou objecto específico. Assim que chega ao alvo, a criatura ou veículo que faz o seguimento vagueia junto dele.

REGENERAÇÃO

A regeneração determina o ritmo a que as criaturas ou veículos de qualquer espécie, aliados ou inimigos, se regeneram depois de serem mortos ou destruídos. Se não quer mesmo que as criaturas ou veículos se regenerem, pode simplesmente seleccionar **NUNCA**.

OPÇÕES DE TRIPULAÇÃO

Especifique o número de membros de tripulação a que o Comandante tem direito e até pode nomear personagens específicas para a tripulação.

SEM TRIPULAÇÃO

O Comandante tem de ir sozinho. Não há vagas para a tripulação.

TRIPULAÇÃO BLOQUEADA

O Comandante começa a aventura com uma tripulação pré-determinada de 1 a 3 membros. Não pode ser recrutada nova tripulação.

TRIPULAÇÃO DO JOGADOR

Escolha 1 a 3 aliados para acompanharem o Comandante. Há uma ranhura visível para cada membro da tripulação que pode introduzir na aventura.

TRIPULAÇÃO MISTA

Uma combinação das outras opções. Por exemplo, pode começar com um membro atribuído do grupo, mas pode adicionar mais um ou dois.

OBJECTIVOS



Para associar objectivos a uma determinada personagem ou objecto, arraste e deixe cair a marca de objectivo na criatura ou objecto para ver a apresentação do menu de objectivos disponíveis. O objectivo que seleccionar é aplicado a todos os exemplos desse elemento no seu acto actual. Isto é útil para as missões em que tem de lidar com todos os objectos de um conjunto da mesma maneira. Só pode colocar um objectivo num determinado tipo de criatura ou objecto em cada acto. Se deseja que o mesmo objectivo continue por múltiplos actos, tem de aplicar o mesmo objectivo dentro de cada missão. Pode definir até três objectivos para cada acto.



IR PARA

Atinja a localização de uma criatura, veículo, edifício, ferramenta, obstáculo, ou área específicos.



MATAR

Mate um inimigo, desmonte um veículo ou faça ruir um edifício. Destruir mais de um alvo por objectivo.



TORNAR-SE AMIGO

Torne-se amigo de uma criatura, ou de um grupo de criaturas, quando se aplica a mais de um membro de uma espécie.



ALIAR-SE A

Torne-se amigo de uma criatura ou criaturas e continue a socializar para recrutá-las para a sua tripulação.



FALAR COM

Inicie uma conversa com uma determinada criatura.



SEGURAR

Apanhe uma ferramenta em particular.



DAR

Dar uma determinada ferramenta a uma determinada personagem.



RECOLHER

Usado para objectos que não se têm de segurar na mão (ou boca) nem serem dados a ninguém. Desloque-se para perto do objecto alvo para recolhê-lo.



TRAZER PARA

Combine dois objectos juntando-os.



BLOQUEAR

Impeça uma criatura, veículo ou ferramenta específicos de se aproximarem de um objecto alvo.



DEFENDER

Impeça uma criatura, veículo, ou edifício específicos de serem mortos ou destruídos.

REMOVER OBJECTIVOS

Para retirar um objectivo a uma criatura ou objecto, basta fazer clique sobre o botão eliminar, na interface de objectivos.

COMPLETAR OBJECTIVOS

Um sinal verde ao lado do objectivo no cartão da missão indica um objectivo completo. Quando todos os objectivos de cada missão forem completados, a missão acaba e a missão seguinte começa. Quando a última missão fica completa, a aventura acaba.

EDITAR AVENTURA

Misture aventuras para aumentar o desafio, reescrever a história, ou alterar o terreno. Pode publicar e partilhar versões alternativas da realidade das suas próprias criações, ou de outras criações descarregadas através da Sporepédia. Apesar de também poder editar as aventuras Maxis, não pode publicá-las com nomes diferentes.

COMUNIDADE SPORE

NECESSÁRIO CONTRATO DE LICENÇA DE UTILIZADOR FINAL PARA JOGAR. O ACESSO A FUNÇÕES E/OU SERVIÇOS ONLINE REQUER UMA CONTA E REGISTO ONLINE DA EA COM O CÓDIGO DE SÉRIE JUNTO. O REGISTO PARA FUNÇÕES ONLINE ESTÁ LIMITADO A UMA CONTA EA POR CÓDIGO DE SÉRIE E NÃO É TRANSMISSÍVEL. OS TERMOS E CONDIÇÕES ONLINE DA EA ENCONTRAM-SE EM WWW.EA.COM. TEM DE TER 18 ANOS OU MAIS PARA SE REGISTRAR COM UMA CONTA ONLINE DA EA.

A EA PODE RETIRAR AS FUNÇÕES ONLINE APÓS UM AVISO DE 30 DIAS COLOCADO EM WWW.EA.COM.



PARTILHAR

Partilhe as suas criações em Spore.com, através do botão Partilhar. Como qualquer uma das suas criações do *Spore*, certifique-se de que atribui etiquetas às suas aventuras para que os outros jogadores as encontrem facilmente.

DESCARREGAR

Pesquise e descarregue as aventuras online, através de Spore.com, ou de pesquisa da Sporepédia online. Pode aceder às aventuras descarregadas através do Jogo Rápido ou como aventuras partilhadas no jogo Space.

ENCONTRAR UM AMIGO

Adicione amigos online à sua lista de amigos para aceder directamente às criaturas, veículos e edifícios que eles criam, assim como às suas aventuras originais.

SPORECASTS

Um Sporecast é um conjunto de criações fornecidas pela Maxis, por si, ou por qualquer outro jogador de *Spore*. Subscreva o Sporecast de outra pessoa para aceder directamente às suas aventuras.

PONTOS SPORE

Os Pontos Spore são ganhos não só quando cria, partilha e joga aventuras, mas também quando as suas criações são jogadas e classificadas. Para ver quantos pontos ganhou, consulte a sua A Minha Página Spore.

DIFICULDADE

Como as aventuras são jogadas em todo o mundo, o número de vezes que uma aventura descarregada for ganha e perdida resulta na classificação de dificuldade dessa aventura.

PONTUAR

Quando uma aventura de Jogo Rápido termina, o jogador recebe duas pontuações: uma baseada na percentagem da aventura completada e a outra baseada no tempo que levou a completá-la.

PONTUAÇÃO DE PERCENTAGEM

Esta pontuação é calculada com base no número de actos completados dividido pelo número total de actos. Um acto que esteja parcialmente completo é adicionado numa percentagem igual ao número de objectivos completados dividido pelo número de objectivos do acto.

PONTUAÇÃO DE TEMPO

Esta pontuação é baseada no tempo dispendido para completar a aventura do princípio ao fim. Independentemente de haver ou não um temporizador no acto, esta pontuação é registada para determinar a classificação na Tabela de Liderança do *Spore™ Aventuras Galácticas*.

QUADROS DE CLASSIFICAÇÕES

Quando completa uma aventura, um resumo no fim do jogo mostra-lhe como se saiu em comparação com outros jogadores do *Spore™ Aventuras Galácticas*. Pode comparar a sua pontuação com as dos seus Amigos, ou com as do resto do mundo. Pode também ver a sua classificação em Spore.com.

MEDALHAS

Ganhe medalhas de Ouro, Prata e Bronze por se classificar entre as três primeiras pontuações da Tabela de Liderança de uma aventura. Porém, estas medalhas são-lhe tiradas se alguém superar a sua pontuação.

FEITOS

Consulte os vários marcos que atingiu durante o jogo *Spore™ Aventuras Galácticas*.

Pode desbloquear feitos jogando aventuras no Jogo Rápido, ou na etapa espacial e levando os seus Comandantes às patentes mais elevadas.

Pode também desbloquear feitos criando aventuras e partilhando-as com a comunidade *Spore*.

DICAS DE DESEMPENHO

ACTUALIZAÇÃO DE SOFTWARE MACINTOSH

Uma versão desactualizada do seu software de sistema MacOS X pode afectar o desempenho do jogo. Para garantir que tem a versão mais recente do MacOS X, seleccione 'Actualização de Software...' no menu Apple e siga as instruções para actualizar o seu software de sistema.

PROBLEMAS AO EXECUTAR O JOGO

- ☛ Certifique-se de que cumpre os requisitos mínimos do sistema para este jogo e de que instalou os controladores mais recentes para as placas de vídeo e de som que tem instaladas:
Para placas de vídeo NVIDIA, visite **www.nvidia.com** para os procurar e transferir.
Para placas de vídeo ATI, visite **www.ati.amd.com** para os procurar e transferir.
- ☛ Para utilizadores de PC, se está a executar a versão em disco deste jogo, tente reinstalar o DirectX directamente a partir do disco. Ele encontra-se tipicamente na pasta DirectX na raiz do disco. Se possui acesso à Internet, poderá visitar **www.microsoft.com** para transferir a versão mais recente do DirectX

DICAS GERAIS PARA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

- ☛ Para utilizadores de PC, se possui a versão em disco deste jogo e o ecrã de Execução Automática não aparece imediatamente para instalação/jogar, clique com o botão direito no ícone da unidade que se encontra em My Computer (O Meu Computador) e seleccione AutoPlay (Execução Automática).
- ☛ Se o jogo estiver a ser executado com lentidão, tente reduzir a qualidade de algumas definições de vídeo e som no menu de opções do jogo. Reduzir a resolução do ecrã por vezes melhora o desempenho.
- ☛ Para um desempenho optimizado durante o jogo, poderá desactivar outras tarefas de segundo plano (excepto a aplicação EADM, se aplicável)

QUESTÕES DE DESEMPENHO DA INTERNET

Para evitar um desempenho menos eficaz enquanto joga na Internet, certifique-se de que fecha todos os programas de partilha de ficheiros, de transmissões em sequência de áudio ou de conversação antes de entrar no jogo. Este tipo de aplicações pode monopolizar a largura de banda da sua ligação, provocando atrasos ou outros efeitos indesejados.

APOIO AO CLIENTE

Se sentir problemas com este jogo o Apoio ao Cliente da EA pode ajudar.

O ficheiro *EA Help* (Ajuda EA) fornece soluções e respostas às dificuldades e questões mais comuns sobre como utilizar este produto de forma adequada.

Para aceder ao ficheiro EA Help (Ajuda EA) (com o jogo já instalado):

Para utilizadores do Windows Vista, ir a **Iniciar > Jogos**, clicar com o botão do lado direito e seleccionar a ligação de suporte adequada, a partir do menu descendente.

Para versões anteriores de Windows faça clique sobre o link **Technical Support** (Suporte Técnico) no directório do jogo localizado em **Start > Programs** (ou All Programs).

Para aceder ao ficheiro EA Help (Ajuda EA) (sem o jogo instalado):

1. Coloque o disco do jogo na unidade DVD-ROM.
2. Faça duplo clique sobre o ícone O Meu Computador no Ambiente de Trabalho. (Para Windows XP, poderá ser necessário fazer clique sobre o botão **Iniciar** e, em seguida fazer clique sobre o ícone O Meu Computador).
3. Faça clique com o botão direito do rato sobre a unidade de DVD-ROM onde está o disco do jogo e seleccione **OPEN** (Abrir).
4. Abra o ficheiro **Support > Ficheiros europeus de ajuda > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Para aceder ao ficheiro EA Help (Ajuda EA) num Macintosh:

1. Coloque o disco do jogo na unidade DVD-ROM.
2. Clique no ícone Finder no Dock.
3. Abra a nova janela do Finder e escolha 'New Finder Window' (Nova janela do Finder) a partir do menu File (ficheiro).
4. Clique no ícone do disco na janela do Finder.
5. Abra o ficheiro **Support > Electronic Arts Technical Support.html**.

Se continua a sentir dificuldades depois de utilizar a informação disponibilizada no ficheiro EA Help (Ajuda EA) pode contactar o Suporte Técnico EA.

APOIO AO CLIENTE EA NA INTERNET

Se tem acesso à Internet, certifique-se de que visita a nossa página de Suporte Técnico EA em: **<http://euserport.ea.com>**

Aqui vai poder encontrar bastante informação sobre o DirectX, controladores de jogo, modems e redes, assim como informação sobre manutenção regular do sistema e desempenho. A nossa página web contém informação actualizada sobre as dificuldades mais comuns, ajuda específica de jogo e perguntas mais frequentes (FAQs). Esta é a mesma informação que os nossos técnicos de suporte utilizam para resolver as vossas questões de desempenho. A página web de suporte é actualizada diariamente, por isso verifique aqui primeiro se estão disponíveis soluções imediatas para o seu problema.

INFORMAÇÃO DE CONTACTO DO CENTRO DE APOIO

Se tiver dúvidas acerca deste produto, o departamento de Apoio a Clientes da Electronic Arts pode ajudá-lo. Ligue de Segunda a Sexta-Feira entre as 9 e as 21 Horas:

Telefone: 707200712

Mail: suportept@ea.com

NOTA: O Centro de Apoio não pode dar-lhe dicas ou pistas.

Fax: 0870 2413231

NOTA: O custo da chamada será equivalente ao preço de uma chamada regional. As chamadas realizadas fora de Portugal serão pagas de acordo com os tarifários internacionais.

Para nos ajudar a diagnosticar o problema, crie um relatório de Diagnóstico DirectX do seu PC antes de nos contactar:

Faça clique em **Iniciar > executar...** e escreva dxdiag. Faça clique em OK, depois do relatório ficar completo, clique em SAVE ALL INFORMATION... e guarde o relatório no Ambiente de Trabalho do Windows.

GARANTIA

NOTA: A seguinte garantia é aplicável apenas aos produtos vendidos a retalho. Estas garantias não se aplicam aos produtos vendidos através da EA Store.

GARANTIA LIMITADA

A Electronic Arts garante ao comprador original deste produto de software informático que o suporte de gravação em que os programas de software foram gravados está isento de defeitos de material e de utilização por 24 meses após a data da compra. Durante este período, os suportes defeituosos serão substituídos se o produto original for devolvido à Electronic Arts para a morada indicada abaixo, juntamente com a prova de compra datada, uma descrição dos defeitos, o suporte defeituoso e o endereço do remetente. A presente garantia é em aditamento aos seus direitos estatutários e não os afecta. A presente garantia não se aplica aos programas de software em si, que são fornecidos "tal como estão", nem se aplica a suportes que tenham sido sujeitos a uma utilização incorrecta, deterioração ou desgaste excessivo.

DEVOLUÇÕES FORA DA GARANTIA

A Electronic Arts procederá à substituição de suportes danificados pelo utilizador, limitada aos stocks existentes, por devolução do suporte original juntamente com um Eurocheque ou vale postal no valor de €17.50 por CD, à ordem de Electronic Arts Lda. Caso o suporte em questão seja Value Game, Classics ou Platinum, contacte o Serviço de Apoio a Clientes antes de proceder ao envio do Eurocheque ou vale postal. Tenha presente que deve incluir uma descrição detalhada do defeito, o seu nome, morada e, se possível, um número de telefone para onde o possamos contactar durante o dia.

Electronic Arts - Apoio a Clientes, Rua 3 da Matinha - Edifício Altejo - 6º Piso - Sala 609, 1900-823, Lisboa, Portugal.

A Electronic Arts exclui qualquer garantia relativa ao Produto se este for comprado em segunda mão e o consumidor não for o primeiro utilizador final do Produto.

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, o logótipo EA e SPORE são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou noutros países. Todos os direitos reservados. RenderWare é uma marca ou marca registada de Criterion Software Ltd. Algumas partes deste software são Copyright 1998-2009 Criterion Software Ltd. e seus Licenciadores. Todas as outras marcas comerciais são propriedade dos respectivos detentores.

Este produto inclui software desenvolvido pelo OpenSSL Project para utilização no OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>) Este produto também contém software criado por Eric Young (eay.cryptsoft.com). Consulte o ficheiro de licenciamento SPORE OpenSSL para ver os avisos de direitos de autor, termos e condições de utilização e exclusões de responsabilidade aplicáveis.

Conversão Macintosh pela TransGaming Inc.

Este jogo utiliza Tecnologia Cider(tm) da TransGaming Inc. Cider(tm) é Copyright © 2000-2009 TransGaming Inc.

Os componentes de execução Cider C/C++ (msvcrt.dll, msvc71.dll, msvc71.dll, msvc80.dll e msvcp80) incluem partes de Visual C++ 6.0 componentes de execução e partes de Bibliotecas Dinkum Complet C/C++. Os componentes de execução Visual C++ 6.0 são Copyright © 1999 Microsoft Corp. Os componentes Dinkumware são Copyright © 1989-2006 pela P.J. Plauger e Dinkumware Ltd.

Os componentes Cider MFC & ATL (MFC42.dll, MFC71.dll) incluem componentes Visual C++ 6.0 MFC & ATL. Os componentes Visual C++ 6.0 MFC & ATL são Copyright © 1992-1999 Microsoft Corp.

Cider inclui libpng, Copyright © 1995-2004 os autores do projecto libpng (ver <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt> para obter a lista completa).

Este software baseia-se parcialmente no trabalho de Independent JPEG Group. Cider inclui libjpeg, copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane.

Cider utiliza NVIDIA's Cg Toolkit, Copyright © 2002-2008, NVIDIA Corporation.

Cider inclui dmalloc, Copyright © 2001-2006 Wolfram Gloger.

Cider inclui CSRI malloc, Copyright © 1988, 1989, 1993 Universidade de Toronto.

Cider inclui SDL, Copyright © 2001-2007 os autores do projecto SDL (ver <http://libsdl.org/credits.php> para obter a lista completa).

Cider inclui The Better String Library (bstring) Copyright © 2002-2006 Paul Hsieh.

Algumas partes deste software são Copyright © 2006, Industrial Light & Magic, uma secção da Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Contribuições e direitos de autor de terceiros como indicado. Todos os direitos reservados.

iniParser Portions Copyright © 2000 por Nicolas Devillard.

Algumas partes deste software são copyright © 1996-2000 The FreeType Project (www.freetype.org). Todos os direitos reservados.

Algumas partes deste software são copyright © 2006 Simon Brown e contribuidores do projecto Squish (<http://sjbrown.co.uk/?code=squish>). Todos os direitos reservados.

O componente Cider libquartz.dylib inclui partes de ffmpeg, Copyright © 2000-2006 Fabrice Bellard, et al.

Algumas partes de Cider são Copyright © 2002-2006 os autores do projecto ReWind (ver <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind> para obter uma lista completa).

Algumas partes de Cider são Copyright © 1993-2006 os autores do projecto Wine (ver <http://source.winehq.org/source/AUTHORS> para obter uma lista completa).

Cider e os componentes relacionados são distribuídos sob os Termos da Licença Cider Technology e outras licenças, incluindo a GNU LGPL. Os pormenores da licença estão disponíveis no ficheiro de acordo de Licença de Utilizador Final no seu disco.

O código para os componentes licenciados da LGPL está disponível em: <http://transgaming.org/>

MX009206599MT