

SPORE

creature creator



EPILEPSIVARNING

Läs denna varning innan du använder detta spel eller låter ditt barn använda det.

En del personer kan få epilepsianfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blixtrande ljus eller ljusmönster i det vardagliga livet. Dessa personer kan få ett anfall medan de tittar på TV eller spelar vissa dataspel. Detta kan hända även om personen i fråga inte har någon medicinsk historia av epilepsi eller tidigare aldrig haft några epileptiska anfall. Om du eller någon i din familj har haft epilepsirelaterade symptom (anfall eller förlorat medvetande) i samband med blixtrande ljus, rådgör med din läkare innan du spelar dataspellet.

Vi uppmanar föräldrar att hålla ett öga på sina barns dataspelsanvändning. Om ditt barn skulle råka ut för något av följande symptom: yrsel, suddig syn, ögon- eller muskelryckningar, förlorat medvetande, förvirring, ofrivilliga rörelser eller konvulsioner vid användning av dataspel, avbryt GENAST och kontakta 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 liten skärm.
- 🌀 Undvik att spela när du är trött eller fått dåligt med sömn.
- 🌀 Se till att rummet där du spelar är väl upplyst.
- 🌀 Vila minst 10 till 15 minuter per timme då du spelar ett dataspel.

INNEHÅLL

3	INSTALLERA SPELET
4	STARTA SPORE™ CREATURE CREATOR
4	VÄLKOMMEN
5	KOMMA IGÅNG
6	SPOREPEDIN
6	BYGG
8	MÅLA
9	PROVKÖR
10	DELNING
11	INSTÄLLNINGAR
11	PRESTANDATIPS
12	KUNDSUPPORT
13	GARANTI

HÅLL DIG UPPDATERAD OCH REGISTRERA DIG

Skapa ett EA-medlemskonto och registrera det här spelet om du vill ha gratis fuskoder och speltips från EA. Det går snabbt och enkelt att skapa ett EA-medlemskonto och registrera ditt spel!

Du kan registrera det under installationen eller via länken för elektronisk registrering som du hittar i spelets START-meny. Du kan även besöka vår webbsajt på www.gamereg.ea.com och registrera spelet där.

OBS! När du registrerar det här spelet till ditt EA-medlemskonto sparas en kopia av spelets serienummer under 'Mitt EA-konto' så att du kan referera till det i framtiden.

WWW.SPORE.COM

INSTALLERA SPELET

OBS! För systemkrav, se www.spore.com/systemrequirements.html.

För att installera på en PC (användare med cd/dvd-versionen):

Om du vill installera spelet stoppar du i spelskivan i din cd/dvd-enhet och följer instruktionerna på skärmen.

När spelet är installerat kan du starta det via START-menyn.

Spel installerade i Windows Vista™ går att hitta via **Start > Spel**-menyn och i tidigare versionen av Windows™ via menyn **Start > Program** (eller **Alla program**), som du hittar längst ner till vänster på skärmen.

För att installera på en PC (EA Store-användare):

OBS! Om du vill ha mer information om att köpa nerladdningar från EA, besök www.eastore.ea.com och klicka på **MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS**.

När spelet har laddats ned via EA Download Manager, så kommer en installationsikon att visas för att påbörja installationen av spelet. Klicka på ikonen och följ instruktionerna på skärmen.

Starta spelet (när det är installerat) direkt via EA Download Manager.

OBS! Om du redan har köpt ett spel och skulle vilja installera det på en annan dator, ladda först ner och installera EA Download Manager på den andra datorn, starta sedan programmet och logga in på ditt EA-konto. Välj lämplig titel i listan som visas och klicka på startknappen för att ladda ner spelet.

För att installera på en Macintosh:

1. Stoppa in spelskivan i din cd/dvd-enhet. En cd-ikon som föreställer spelskivan visas på ditt skrivbord. Dubbelklicka på ikonen för att öppna spelets startprogram.
2. Välj spelets installationsikon längst ner på startskärmen för att öppna installationsmenyn.
3. Följ instruktionerna på skärmen för att fullborda installationen.

OBS! För att spela **SPORE™ Creature Creator** på en Macintosh, måste du konfigurera din mus med primär/sekundär knapp.

TRIAL EDITION-ANVÄNDARE

Om du installerar *Spore Creature Creator* Trial Edition, dubbelklicka på den självextraherande .zip-filen och följ instruktionerna på skärmen.

När spelet har installerats kan du starta det genom att hitta det i **Start**-menyn.

Spel installerade i Windows Vista™ går att hitta via **Start > Spel**-menyn och i tidigare versionen av Windows™ via menyn **Start > Program** (eller **Alla program**)

PATCHA SPORE CREATURE CREATOR

PC-spelare kommer då och då att kunna patcha (uppdatera) sitt spel för att fixa buggar, förbättra spelet med mera. För att få automatiska meddelanden om tillgängliga patchar måste du först installera EA Download Manager (EADM). Du kan göra det när du installerar *Spore Creature Creator*, eller när som helst genom att ladda ner och installera EADM från www.eastore.ea.com.

EADM kräver online-registrering, vilket kan göras i spelet i *Spore Creature Creator*.

PATCHA PÅ EN MACINTOSH

Macintosh-användare får då och då meddelanden om att patcha spelet för fixa buggar, förbättra spelet med mera. Det sker automatiskt när du startar spelet. Vi rekommenderar att du registrerar dig online för att få uppdateringar om **SPORE™** på Macintosh.

FÖR SPELARE MED DEN FULLSTÄNDIGA VERSIONEN AV SPORE™

Om du har den fullständiga versionen av *Spore*, måste du avinstallera *Spore Creature Creator* innan du kan den fullständiga versionen av *Spore*. Du kommer inte att kunna installera *Spore Creature Creator* om du har den fullständiga versionen av *Spore* installerad. Men när du avinstallerar *Spore Creature Creator*, sparas alla dina skapelser i mappen **My Documents** (eller **Documents** på Windows Vista™) \Mina Sporeskapelser\Varelser, eller <användarnamn>\Dokument\Mina Sporeskapelser\Varelser för Macintosh, och du kan sen ladda in dem i *Spore*

STARTA SPORE™ CREATURE CREATOR

Se till att du är ansluten till Internet när du startar *Spore Creature Creator* första gången

INTERNETANSLUTNING, ONLINE-VERIFIERING OCH SLUTANVÄNDARAVTAL KRÄVS FÖR ATT SPELA. FÖR ATT ANVÄNDA ONLINE-FUNKTIONER MÅSTE DU REGISTRERA DIG ONLINE MED DEN BIFOGADE KODEN. ENDAST EN REGISTRERING TILLGÄNGLIG PER SPEL.

EA:S VILLKOR OCH UPPDATERINGAR KAN HITTAS PÅ WWW.EA.COM. DU MÅSTE VARA MINST 16 ÅR GAMMAL FÖR ATT REGISTRERA DIG ONLINE.

EA KAN STÄNGA AV ONLINE-FUNKTIONER EFTER 30

För att starta spelet:

PC:

Spel installerade i Windows Vista™ går att hitta via **START -> SPEL**-menyn och i tidigare versionen av Windows™ via menyn **START > PROGRAM** (eller **ALLA PROGRAM**), som du hittar längst ner till vänster på skärmen. (EA Store-användare måste ha EA Download Manager igång.)

Macintosh:

Öppna ett Finder-fönster, välj Tillämpningar (Applications) och dubbelklicka på spelets ikon.

VÄLKOMMEN

Släpp lös din fantasi och skapa de galnaste varelserna på två ben—eller fyra, sju eller hur många du vill att de ska ha! Bygg den perfekta varelsen med det här otroligt intuitiva verktyget och en uppsjö av lemmar, fötter, greppare och andra kroppsdelar samt en stor palett av färgläggningsalternativ. Namnge sedan varelsen och skicka ett vykort av den till släkt och vänner, eller dela din varelse i Sporepedin™ så att *Spore*-spelare kan ladda ner den!

Senare, när du köper det fullständiga spelet *Spore*, kommer de varelser du skapat i *Spore Creature Creator* att vara tillgängliga för dig.

Om du vill ha mer information om *Spore Creature Creator*, läs i Sore-guiden i spelet. ?

VAD ÄR SPORE?

Spore Creature Creator är jätteskoj, men det är bara början! Om du gillar det här, se till att kolla in det fullständiga spelet *Spore*.

Spore består av fem spel som vart och ett motsvarar ett evolutionsstadium: Cell, Varelse, Stam, Civilisation och rymd. Varje fas innehåller olika utmaningar och mål. Du kan välja att starta med Cell-spelet och odla fram en art från anspråkslösa förhållanden i vattnet till dess evolution som en tänkande art. Eller så kan du välja att skapa stammar eller flera civilisationer på olika planeter. Du väljer själv vad du gör med ditt universum.

I *Spore* har du också en mängd kreativa verktyg till ditt förfogande. Med dem kan du skapa varje del av ditt universum: varelser, fordon, byggnader och till och med rymdskepp. Även om *Spore* är ett spel för en spelare, delas dina skapelser och andra spelares mellan din galax och deras, vilket ger ett oändligt antal världar att utforska och spela. På *Spore*-sajten kommer du att kunna titta på alla coola saker dina vänner och folk över hela världen skapar—du kan till och med hämta hem dem till din värld och leka med dem.

Besök www.spore.com för mer information eller för att köpa *Spore*.

KOMMA IGÅNG

När du har startat *Spore Creature Creator* och loggat in, hamnar du på galaxskärmen. Härifrån kan du välja att ladda en existerande varelse eller skapa en ny.

Om du väljer ikonen Skapa en varelse tas du direkt till Varelseredigeraren. Du börjar i Byggläget (se s. 6). Om du väljer ikonen Ladda en varelse tas du till Sporepedin (se s. 6), där du kan välja vilken varelse du vill redigera.

Nedan hittar du en del information som kommer väl till pass när du börjar redigera och leka med din varelse, som hur du flyttar kameran för att få den bästa bildvinkeln, hur du namnger din varelse, med mera.

KAMERAKOMMANDON

Att flytta kameran är lätt. De här kommandona fungerar i alla tre lägen i *Spore Creature Creator* modes: Byggläget, Provkör och Måla.

MED GRÄNSSNITTSKNAPPARNA:



Vrid kameran runt din varelse.



Zooma in och ut med kameran.



MED MUSEN:

Högerklicka och dra bakgrunden för att vrida kameran runt varelsen.

Håll ner **SHIFT** och rulla mushjulet för att zooma in och ut.

MED TANGENTBORDET:

Tangenterna **+** och **-** zoomar in och ut.

Tangenterna **<** och **>** vrider kameran runt varelsen.

NAMNGIVNING

Du kan inte släppa ut din varelse i världen utan ett namn! Klicka på "Namnge din varelse" i textrutan för att ge den ett namn. Du kan också fylla i beskrivningsrutan för att ge varelsen en kort biografi.

Skriv in nyckelord som beskriver din varelse (tvåfoting, randig, orange, horn, mullig et. c.) i Etikett-textrutan. De här etiketterna hjälper dig och andra att hitta din varelse genom att göra en filtrerad sökning antingen i Sporepedin eller på www.spore.com.

Glöm inte att spara!

SPARA

Du kan spara din varelse i valfritt läge (Bygg, Måla eller Provkör) på ett av två sätt. Klicka på Spara-ikonen  för att spara varelsen och fortsätta arbeta med den. Klicka på Spara och avsluta-ikonen  för att spara varelsen och gå till Sporepedin.

Du kan hitta dina sparade varelser i Sporepedin under Mina skapelser, eller hitta filerna här: **My Documents** (or **Documents**)\Mina Sporeskapelser\Varelser eller <användarnamn>\Dokument\Mina Sporeskapelser\Varelser.

OBS! Du måste ge din varelse en mun och ett namn innan du kan spara den.

SPOREPEDIN

Håll reda på alla dina skapelser i Sporepedin.

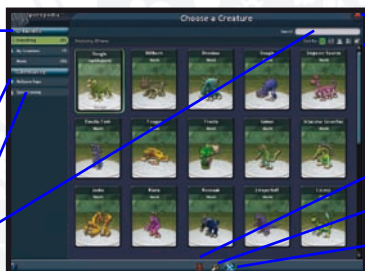
Förutom att bläddra bland alla skapelser i *Spore* låter Sporepedin dig även utforska *Spore*-communityn och öppna Spore-katalogen för att läsa mer om de senaste *Spore* spelen.

Välj vilka varelser som visas i fönstret—de du har skapat, de som skapats av Maxis eller alla varelser.

Besök och anpassa din egen Spore-sida.

Öppna Spore-katalogen.

Sök varelser efter namn och etiketter.



Stäng Sporepedin

Sortera varelserna i läsaren efter skapelsetid, varelsens namn, skaparens namn, typ eller om varelsen har delats eller inte.

Radera den markerade varelsen.

Dela den markerade varelsen.

Redigera den markerade varelsen.

När du har valt en varelse att redigera i Sporepedin, eller om du väljer att skapa en ny varelse, tas du till Creature Creator och börjar i Byggläget.

BYGG

Det är här du börjar skapa din varelse.

KAMERAKOMMANDON

Använd vridknapparna eller håll ner vänster eller höger musknapp och dra i podiet för att flytta kameran runt din varelse.

Använd knapparna +/- eller håll ner skift och rulla mushjulet för att zooma.

VAL AV BÅL

Välj en ny bål genom att klicka på ikonen Ny skapelse. Observera att om du har gjort några ändringar ombeds du att spara först, sen blir den nya båltypen tillgänglig för dig att börja med.

DELPALETTERNA

För att välja en delkategori (munnar, lemmar, detaljer osv.) klicka på dess ikon uppe till vänster.

VÄLJA OCH LÄGGA TILL DELAR

För att välja en del, klicka på den i delpaletten och dra den från paletten till din varelse.

För att markera och flytta eller ändra form eller storlek på en del som sitter på din varelse, klicka på delen. Den markeras med blått. Du kan nu flytta den till en annan plats på din varelse eller dra bort den och få tillbaka DNA-poäng.

VAD ÄR FRAM OCH BAK?

Din varelse är vänd mot pilen på podiet.

ÅNGRA/GÖR OM



Klicka på knapparna Ångra/Gör om för att ångra eller göra om din senaste ändring (du kan klicka flera gånger).

DNA-BUDGETEN



Varje del du sätter på din varelse kostar DNA-poäng. När du får slut på DNA-poäng kan du inte lägga till fler delar, om du inte tar bort delar för att få tillbaka DNA-poäng.

KOMPLEXITETSMÄTAREN

Komplexitetsmätaren visas uppe till höger när du lägger till delar. Den visar hur komplex din varelses anatomi är.

Om din varelse blir för komplex, kommer du inte att kunna lägga till fler delar.



REDIGERA DELAR

REDIGERA DELAR MED HANDTAG

Klicka på en del av din varelse för att visa handtag som låter dig modifiera den delen.

DELREGLAGE

**Justeringspil:**

Ändra en dels höjd, bredd eller krökning. Dra och se vad som händer.

**Lägeskula:**

Flytta delar. När det gäller horn, hornkronor o s v : ändra åt vilket håll de riktas.

**Vridring:**

Vrid delar.

TA BORT DELAR

För att ta bort en del kan du antingen markera den och trycka på **DELETE** eller klicka och dra bort den från varelsen. Du får tillbaka de DNA-poäng som delen kostade.

ARMAR & BEN

LÄGGA TILL ARMAR & BEN

På armar och ben fungerar lederna som lägeskulor. Du kan flytta runt dem eller skala dem.

Att vrida varelsen kan göra det lättare att modifiera armar och ben. Vänd varelsen mot dig eller från dig för att flytta lederna närmare eller längre ifrån kroppen. Vänd varelsen åt sidan för att flytta lederna uppåt eller neråt i förhållande till varelsens bål.

Ibland kan det vara nödvändigt att flytta upp bålen lite för att göra plats för lemmar. Vänsterklicka och dra bålen dit du vill.

LÄGGA TILL GREPPARE ELLER FÖTTER

Änden på en lem är enda stället på en varelse där du kan placera en fot eller en greppare. Varje lem har en startfot eller -greppare, som du kan ersätta genom att lägga till en ny fot eller greppare i stället.

FORMA

FÖRLÄNG RYGGGRADEN

För markören över bålen för att visa varelsens ryggrad.

Klicka på bålen, så visas pilar i ryggradens ändrar.

Klicka på valfri pil och dra utåt för att lägga till kotor eller inåt för att ta bort kotor.

OBS! Du kan inte förkorta ryggraden förbi segment där det sitter kroppsdelar—kroppsdelen blir rödmarkerade när du försöker.

KRÖKA KROPPEN

För att kröka ryggraden, klicka och dra en kota. Bästa sättet är att gå kota för kota och göra små justeringar.

ÄNDRA STORLEK PÅ DELAR OCH KROPP

Med mushjulet kan du ändra skalan på vilken kroppsdel som helst.

Markera en del och öka/minska skalan med mushjulet.

För att göra din varelse fetare eller magrare, klicka på en kota och rulla sedan mushjulet för att öka eller minska bälens vidd vid den kotan.

FÖRMÅGOR

Varje del du lägger till din varelse förbättrar varelsens förmågor. Pekhjälpen för varje del talar om vilka förmågor den ger. Inrikta varelsen på sociala förmågor eller attackförmågor. Kolla även upp förmågor för försvar och förflyttning.

SUMMERING AV VARELSENS FÖRMÅGOR

Summan av din varelses förmågor visas uppe till höger i Byggläget. För att förhandsgranska hur din varelse ser ut när den använder en viss förmåga kan du klicka på förmågans ikon. Din varelses förmågor kommer väl till pass i det fullständiga spelet *Spore*.

DIET

En viktig sak att tänka på är vilken mun du väljer. Den avgör om din varelse är en växtätare, köttätare eller allätare. Din varelses diet är en nyckelfaktor om du väljer att spela din varelse i *Spore*.

YTTERLIGARE BYGGFUNKTIONER

YTTERLIGARE DELHANDTAG

Markera en del och håll ner **TAB**. Du ser då ytterligare handtag som låter dig styra delens placering i större utsträckning.

KOPIERA DELAR

För att kopiera en del som du redan har på din varelse, klicka på den delen medan du håller ner **ALT**. Dra kopian till en annan plats på din varelse.

YTTERLIGARE LEM-REGLAGE

Håll ner **CTRL** och klicka mellan två leder av en lem för att ta bort ett segment. Du kan inte ta bort det segment som är fäst vid kroppen.

Håll ner **CTRL** och dra en ny lem för att sätta fast den på de återstående lederna på den andra lemmen.

MÅLA

När du nu har konstruerat den perfekta varelsen är det dags att ge den lite färg.

Måla din varelse med en av tre metoder: välj en stil; använd funktionen Måla som (se nedanför) för att kopiera färgsättningen hos en tidigare skapelse; eller lägg till specifika texturer och färger i tre lager: grund, lack och detaljer.

MÅLA MED FULLSTÄNDIGA STILAR

Att måla med stilar är ditt enklicksalternativ för att färglägga din varelse. Även om du väljer att måla med stilar kan du fortfarande välja ett färglager för att finjustera din varelses färgsättning.

MÅLA SOM

Du har valet att måla din varelse i samma stil som andra varelser du har skapat själv eller fått från dina vänner.


Klicka på ikonen Måla som  i den Fullständiga stilpaletten för att öppna Sporepedin. Välj den skapelse vars färgsättning du vill kopiera och klicka på den gröna bocken. När du återvänder till Måla-läget kommer din varelse att vara målad i den stil du har valt.


MÅLA MED LAGER

Din varelses färgsättning består av tre lager. Du kan välja en stil för varje lager. Du kan även välja färgen på varje lager. Ett tips: Välj stil först och sedan färg.

De tre lagren är:

 **Grund** bestämmer varelsens underliggande och generella stil och färg.

 **Lack** lägger färglager ovanpå varelsens grundfärg.

 **Detaljer** lägger till ett lager av detaljer från en uppsjö av stilar.

SKRÄDDARSY DIN VARELSES TEXTUR OCH FÄRGSÄTTNING

Klicka på ett av texturproverna för att applicera det på din varelse.

Få fler färgalternativ genom att klicka-och-hålla på ett färgprov och välj från paletten som visas.

PROVKÖR

Provkör-läget låter dig ta en provtur med dina varelser i redigerarens spelområde.

Led runt din varelse och låt den posera. Ta bilder och filma och dela med dig till dina vänner!

RÖR DIN VARELSE

Klicka på marken för att se din varelse gå. Dubbelklicka för att springa. Din varelse kan bara röra sig inom det cirkulära spelområdet.

SPELA ANIMATIONER

 Klicka på Handlingsikonen för att öppna dina rörelsealternativ.

Klicka på någon av knapparna för att få din varelse att dansa, posera och visa känslor.

För att fånga din varelses uppmärksamhet, klicka på vissel-ikonen.

BAKGRUNDER

 Alla älskar att resa. Klicka på bakgrundsknappen och välj mellan de olika miljöerna.

DEN SVARTA BAKGRUNDEN

Den svarta bakgrunden innehåller ett transparent lager. Det fångar bara bilden av din varelse. Det är användbart om du vill trycka t-tröjor eller använda dina varelsebilder i andra bilder.

SKAPA UNGAR

Klicka på Ungar-ikonen, och klicka sen på varje ägg-ikon en gång för att lägga till en, två eller tre ungar. För att få ungarna att fösvinna, klicka på ikonen igen.

Efterapning är det uppriktigaste smickret. Liksom i verkliga livet kommer en unge att ta efter sina föräldrar. Kom ihåg att de håller på att lära sig, så var beredd på att de klantar sig då och då.

BILDER

Klicka på kameraikonen  för att förevisa din varelses upptåg.

Dina bilder sparas i mappen: **My Documents** (eller **Documents**)\Mina Sporeskapelser\Bilder. eller <användarnamn>\Dokument\Mina Sporeskapelser/Bilder. Under bakgrunder kan du välja en svart bakgrund, för att bara ta en bild av varelsen.

ÄNDRA BILDUPPLÖSNING

Välj fotinställningar i inställningsmenyn för att välja mellan tre bildupplösningar: liten, medelstor och stor.

ANIMERADE AVATARER


Klicka på ikonen Animerade avatarer  för att skapa en animerad .gif av din varelse som du kan använda på din favoritsajt. Animerade gifar hittar du i mappen: My Document (eller Documents)\Mina Sporeskapelser\Animerade avatarer eller <användarnamn>\Dokument\Mina Sporeskapelser/Animerade avatarer.

HANTERA BILDER


 Klicka på bildvisar-ikonen för att visa dina bilder.

BILDVISAREN

Klicka på en bild för att öppna den. Du kan sen:

-  Radera bilder.
-  Arkivera bilder—Bildvisaren kan lagra högst 99 bilder. När det blir fullt kan du lagra dina bilder i en annan mapp med detta alternativ.
-  Eposta vykort till vänner.

VYKORT

Skicka ett *Spore*-vykort till en vän! Välj en bild från Bildvisarens filmremsa. Skriv in din och en väns e-postadresser samt en kommentar och klicka på ikonen Skicka epost. 

Mottagarens e-postadress kommer bara att användas till att skicka ditt vykort och kommer inte att sparas av EA för något annat ändamål.

FILMER

Klicka på ikonen Spela in film  för att börja filma din varelses upptåg. Klicka på ikonen igen för att sluta filma. Din film kan vara upp till två minuter lång. Filmerna sparas i mappen: **My Documents** (eller **Documents**)\Mina Sporeskapelser\Filmer eller <användarnamn>/Dokument/Mina Sporeskapelser/Filmer.

ÄNDRA FILMUPPLÖSNING

För att ändra filmupplösning, välj fotoställningar i inställningsmenyn och välj 160 x 120, 320 x 240 eller 640 x 480.

LÄGG UPP EN FILM PÅ YOUTUBE


Efter att du spelat in din film kan du välja att ladda upp den på YouTube direkt genom att klicka på "Ladda upp" i fönstret som visas när du avslutar inspelningen.

För att ladda upp en film till YouTube måste du vara registrerad hos EA samt registrerad och inloggad på YouTube. Du kan klara av de stegen genom att följa anvisningarna som visas när du har spelat in din film.

När din film har laddats upp till YouTube får du valet att eposta YouTube-länken till en vän.

DELNING

När du har skapat en varelse kan du dela den med världen! *Spore* gör det otroligt lätt att skicka dina skapelser till släkt och vänner, eller dela dem via www.spore.com.

För att dela en varelse genom att ladda upp den till *Spore*-servrarna, klicka på varelsen i Sporepedin. Klicka sen på Dela-ikonen. 




Du kan se dina egna och andras skapelser på www.spore.com.

EPOSTA DINA SKAPELSER

Förutom att med lätthet dela dina skapelser via Sporepedin kan du även mejla en kopia av din varelses .png-fil till någon. (Om du accepterade standardmapparna när du installerade, kan du hitta .png-filerna i mappen: **My Documents** (eller **Documents**)\Mina Sporeskapelser\Varelser eller <användarnamn>/Dokument/Mina Sporeskapelser/Varelser.) Mottagaren kan sen spara den på skrivbordet, slå av Helskrämsläget (via filen Grafikinställningar i inställningsmenyn) och sen dra .png-filen till en redigerare i *Spore* för att öppna den.

Eller så kan mottagaren vara kvar i helskrämsläge och i stället spara .png-filen i **My Documents** (eller **Documents**)\Mina Sporeskapelser\Varelser eller <användarnamn>/Dokument/Mina Sporeskapelser/Varelser och starta om spelet.

INSTALLNINGAR

Klicka på Alternativ-ikonen  från galaxskärmen eller Varelseredigeraren för att öppna Spore-katalogen  och Inställningsmenyn . Från inställningsmenyn kan du ändra grafik-, ljud-, foto- och onlineinställningar, samt läsa medverkandelistan.

Observera att ändring av grafikinställningar kan påverka spelets prestanda och kräver att spelet startas om. Ändring av högtalarkonfiguration måste göras från galaxskärmen.

För mer information, läs om Inställningar i stycket Komma igång i Spore-guiden

PRESTANDATIPS

MACINTOSH SOFTWARE UPDATE


En föråldrad version av din MacOS X systemprogramvara kan leda till problem med spelprestanda. För att se till att du har senaste versionen av MacOS X, välj Programvaruuppdatering... (Software Update...) i Apple-menyn och följ instruktionerna för att uppdatera din systemprogramvara.

PROBLEM MED ATT STARTA SPELET


 Se till att din dator uppfyller spelets minimisystemkrav och att du har installerat de senaste drivrutinerna till ditt grafikkort och ditt ljudkort:


För NVIDIA-grafikkort går du till **www.nvidia.com** för att hitta och ladda ner drivrutinerna.


För ATI-grafikkort går du till **www.ati.amd.com** för att hitta och ladda ner drivrutinerna.

 Om du kör en cd/dvd-version av det här spelet prövar du att installera om DirectX från skivan. Du hittar den vanligtvis i DirectX-mappen i skivans rotkatalog. Om du har en Internetanslutning kan du gå till **www.microsoft.com** för att ladda ner den senaste versionen av DirectX.

GENERELLA PROBLEMLÖSNINGSTIPS

 Om du har cd/dvd-versionen av det här spelet och autostartskärmen inte öppnas automatiskt vid installation/spel kan du högerklicka på cd/dvd-enhetens ikon under Den här datorn och välja Spela upp automatiskt (AutoPlay).

 Om spelet går trögt kan du dra ner kvalitén på några av inställningarna för grafik och ljud i spelets alternativmeny. En sänkning av skärmens upplösning kan ofta förbättra spelprestandan.

 Om du vill ha optimal prestanda när du spelar kanske du ska stänga av eventuella antivirusprogram eller program som körs i bakgrunden i Windows (förutom EA Download Manager). Men kom ihåg att starta om dina antivirusprogram när du har spelat klart.

PROBLEM MED INTERNETPRESTANDA

För att undvika dålig prestanda vid Internetspel bör du se till att stänga alla program för fildelning, streaming eller chatt innan du börjar spela. Dessa program kan lägga beslag på din anslutnings bandbredd, vilket orsakar tidsfördröjningar och andra oönskade effekter.

Titta i dokumentationen till din router eller brandvägg så hittar du information om hur du tillåter spelrelaterad trafik på dessa portar. Om du tänker spela på en Internetanslutning tillhörande ett företag kontaktar du din nätverksadministratör.

KUNDSUPPORT

Ditt spel innehåller en fil för teknisk support som kan hjälpa dig att lösa de problem som kan uppstå. Den innehåller lösningar på de flesta vanliga problem som kan uppstå när du installerar eller kör spelet.

Så här kör du filen för teknisk support (med spelet redan installerat):

Windows Vista-användare: gå till **Start > Games**, högerklicka på spelikonen och välj lämplig supportlänk i menyn som visas.

Användare av tidigare versioner av Windows: Klicka på länken **Technical Support** i spelmappen som finns i menyn **Start > Programs** (eller **All Programs**).

Om du inte har installerat spelet än följer du instruktionerna här nedan:

Så här kör du filen för teknisk support (utan att ha installerat spelet):

1. Stoppa i spelskivan i din skivläsare.
2. Klicka på **START** och välj **Kör...**
3. I dialogrutan som öppnas skriver du in **D:\Support\European Help Files\EA_Help_Select.htm** och klickar på **OK** (ersätt enhetsbeteckningen med en annan bokstav om din skivläsare har en annan beteckning än '**D:**').

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. Denna rapport kan även hjälpa EA:s kundsupport att lösa ditt problem snabbare.

Så här tar du fram informationen om din dator:

1. Klicka på **START**, välj **Kör...**, skriv in **dxdiag** i dialogrutan som öppnas 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 kundsupport.

För att få EA Help-information på en Macintosh, var god läs i readme-filen.

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 kundsupport 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 kundsupport, vardagar mellan 13.00 - 17.00. Telefonnummer är 08-546 645 70

På grund av karaktären hos de flesta problem som uppstår när man kör ett dataspel är det lättare – och går vanligtvis fortare – att hitta problemet i vår databas.

GARANTI

OBS! Följande garantier gäller bara produkter sålda via återförsäljare.

De här garantierna gäller inte Spore Creature Creator Trial Edition.

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 på nedanstående adress 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 08-546 645 70, 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.

Omslagsillustration: Cinco Design

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA-logotypen, Maxis och SPORE är varumärken eller registrerade varumärken tillhörande Electronic Arts Inc. i U.S.A. och/eller andra länder. Med ensamrätt. RenderWare är ett varumärke eller registrerat varumärke tillhörande Criterion Software Ltd. Delar av denna programvara © 1998-2008 Criterion Software Ltd. och dess licensgivare. Alla andra varumärken tillhör sina respektive ägare. Denna produkt inkluderar programvara utvecklad av the OpenSSL Project för användande i the OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>). Denna produkt innehåller också programvara skriven av Eric Young ([eay@cryptosoft.com](http://cryptosoft.com)). Se licensfilen Spore OpenSSL License för upphovsrättsanmärkningar, användaravtal och friskrivningsklausuler. Macintosh-konvertering av TransGaming Inc.

Det här spelet använder Cider™ Technology från TransGaming Inc. Cider © 2000-2007 TransGaming Inc.

Cider C/C++ runtime-komponenter (msvcr71.dll, msvcr71.dll) inkluderar delar av Visual C++ 6.0 runtime-komponenter och delar av Dinkum Compleat C/C++ Libraries. Visual C++ 6.0 runtime-komponenter © 1999 Microsoft Corp. Dinkumware-komponenter © 1989-2006 P.J. Plauger och Dinkumware Ltd.

Cider MFC- & ATL-komponenter (MFC42.dll, MFC71.dll) inkluderar Visual C++ 6.0 MFC- & ATL-komponenterna. Visual C++ 6. MFC- & ATL-komponenter © 1992-1999 Microsoft Corp.

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

Denna programvara baseras delvis på the Independent JPEG Group:s arbete. Cider inkluderar libjpeg, © 1991-1998, Thomas G. Lane.

Cider använder NVIDIA's Cg Toolkit, © 2002-2006, NVIDIA Corporation.

Cider inkluderar dmalloc, © 2001-2006 Wolfram Gloger.

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

iniParser Portions © 2000 Nicolas Devillard.

Cider libquartz.dylib inkluderar delar av ffmpeg, © 2000-2006 Fabrice Bellard, m. fl.

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

Delar av Cider © 1993-2006 Wine-projektets upphovsman (se <http://source.winehq.org/source/AUTHORS> för en fullständig lista).

Cider och relaterade komponenter distribueras enligt villkoren i the Cider Technology License och andra licenser, inklusive the GNU LGPL. Licensdetaljer finns i filen med slutanvändaravtal (End User License agreement) på din skiva. Källkod till LGPL-licensierade komponenter finns tillgänglig via CVS genom: <http://transgaming.org/cvs/>

MX XO16 O5658MT