

# SPORE™

creature creator



# ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

**Lea esta advertencia antes de utilizar este videojuego o permitir que sus hijos lo utilicen.**

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida del conocimiento) al exponerse a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Recomendamos que los padres supervisen a sus hijos mientras utilizan los videojuegos. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, mientras utiliza un juego de videojuego, deje INMEDIATAMENTE de utilizar el sistema y consulte a su médico.

## PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- 🌀 No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como lo permita la longitud del cable.
- 🌀 Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- 🌀 Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido suficiente.
- 🌀 Asegúrese de que la habitación donde está jugando esté bien iluminada.
- 🌀 Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos por cada hora que juegue a un videojuego.

## ÍNDICE

- 3 **CÓMO INSTALAR EL JUEGO**
- 4 **INICIO DE SPORE™ CREATURE CREATOR**
- 4 **BIENVENIDA**
- 5 **NOCIONES BÁSICAS**
- 6 **SPOREPEDIA™**
- 6 **MODO CONSTRUIR**
- 8 **MODO PINTURA**
- 9 **PRUEBA DE MOVIMIENTO**
- 10 **COMPARTIR**
- 11 **CONFIGURACIÓN**
- 11 **CONSEJOS SOBRE EL RENDIMIENTO**
- 12 **ATENCIÓN AL CLIENTE**
- 13 **GARANTÍA**

## ¡QUÉDATE EN EL JUEGO Y REGÍSTRATE CON EA!

Crea una cuenta de usuario de EA y registra este juego para recibir códigos de EA para trucos y pistas gratis: ¡es fácil y rápido!

Puedes registrarlo durante el proceso de instalación o a través del acceso del registro electrónico que se encuentra en el menú INICIO. ¡También puedes visitar nuestra página web en [www.gamereg.ea.com](http://www.gamereg.ea.com) y registrarte hoy mismo!

**NOTA:** si registras este juego en la cuenta de usuario de EA, se guarda una copia del número de serie del juego en los datos de "Mi cuenta" EA y podrás comprobarla en cualquier momento si la necesitas.

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

## CÓMO INSTALAR EL JUEGO

**NOTA:** para consultar los requisitos del sistema, visita [www.spore.com/systemrequirements.html](http://www.spore.com/systemrequirements.html).

### Para instalar en un PC (usuarios de disco):

Coloca el disco en la unidad y sigue las indicaciones que aparecen en pantalla.

Una vez el juego haya sido instalado, debes localizarlo mediante el menú INICIO para poder iniciarlo.

En Windows Vista™ los juegos se encuentran en el menú Inicio > Juegos y en anteriores versiones de Windows™ en el menú Inicio > Programas (o Todos los programas).

### Para instalar (usuarios de EA Store):

**NOTA:** si quieres obtener más información sobre las compras por descarga directa de EA, visita [www.eastore.ea.com](http://www.eastore.ea.com) y haz clic en MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS (MÁS SOBRE LAS DESCARGAS DIRECTAS).

Una vez descargado el juego con el Gestor de descargas de EA, haz clic en el icono de instalación que verás y sigue las indicaciones de pantalla.

Cuando se haya instalado, ejecuta el juego directamente desde el Gestor de descargas de EA.

**NOTA:** si ya has comprado un juego y te gustaría instalarlo en otro ordenador, descarga e instala en primer lugar el Gestor de descargas de EA en el otro ordenador, a continuación ejecuta dicha aplicación e inicia sesión con tu cuenta de EA. Selecciona tu juego entre los que aparecen en la lista y haz clic en el botón Iniciar para descargarlo.

### Para instalar en un Macintosh:

1. Coloca el disco en la unidad de disco. En el escritorio aparecerá un icono de CD que representa el disco del juego. Haz doble clic en el icono para abrir la aplicación que permite iniciar el juego.
2. Selecciona el icono del instalador del juego en la parte inferior de la aplicación de inicio para que se muestre el menú de instalación.
3. Sigue las instrucciones en pantalla para completar la instalación.

**NOTA:** para jugar a SPORE™ Creature Creator correctamente en un Macintosh, debes configurar el ajuste del ratón en primario/secundario.

## USUARIOS DE LA VERSIÓN DE PRUEBA

Si estás instalando una versión de prueba de *Spore™ Creature Creator Demo*, haz doble clic en el archivo .zip con extracción automática y sigue las instrucciones que se mostrarán en pantalla.

Una vez el juego haya sido instalado, debes localizarlo mediante el menú INICIO para poder iniciarlo.

En Windows Vista los juegos se encuentran en el menú Inicio > Juegos y en anteriores versiones de Windows™ en el menú Inicio > Programas (o Todos los programas).

## PARCHEO DE SPORE CREATURE CREATOR

A veces, los jugadores de PC tendrán la posibilidad de parchear o actualizar el juego para corregir errores, mejorar su funcionamiento, etc. Para recibir avisos automáticos cuando haya parches disponibles para el juego, debes haber instalado antes el EA Download Manager (EADM). Puedes hacerlo durante el proceso de instalación de *Spore™ Creature Creator*, o en cualquier otro momento si descargas e instalas EADM desde [www.eastore.ea.com](http://www.eastore.ea.com). EADM requiere registro online, que podrás realizar desde el juego a través de *Spore™ Creature Creator*.

### USO DE PARCHES EN MACINTOSH

Los usuarios de Macintosh reciben ocasionalmente avisos para parchear el juego con el fin de corregir errores, mejorar el funcionamiento del juego, etc. Esto ocurre automáticamente al iniciar el juego. Te recomendamos que completes el registro online para recibir actualizaciones de SPORE™ para Macintosh.

## PARA JUGADORES CON LA VERSIÓN COMPLETA DE SPORE™

Si tienes la versión completa de *Spore*, debes desinstalar *Spore™ Creature Creator* antes de instalar la versión completa de *Spore*. En el caso inverso, no podrás instalar *Spore™ Creature Creator* si tienes instalada la versión completa de *Spore*. No obstante, cuando desinstales *Spore™ Creature Creator*, todas tus creaciones se conservarán en la carpeta Mis documentos (o en Documentos en el caso de Windows Vista™) Mis Creaciones Spore\Criaturas, o en <nombre del usuario>/Documentos/Mis Creaciones Spore/Criaturas en el caso de Macintosh, y podrás cargarlas posteriormente desde *Spore*.

## INICIO DE SPORE™ CREATURE CREATOR

Asegúrate de estar conectado a Internet cuando inicies *Spore™ Creature Creator* por primera vez.

**ES IMPRESCINDIBLE TENER UNA CONEXIÓN A INTERNET, AUTENTICARSE ONLINE Y ACEPTAR EL ACUERDO DE USUARIO FINAL PARA PODER JUGAR. PARA ACCEDER A LAS CARACTERÍSTICAS ONLINE, DEBES REGISTRARTE CON EL NÚMERO DE SERIE QUE SE PROPORCIONA. SOLO SE PERMITE UN REGISTRO POR JUEGO.**

**LAS CONDICIONES Y TÉRMINOS DEL SERVICIO DE EA Y LAS ACTUALIZACIONES DEL MISMO SE ENCUENTRAN EN [WWW.EA.COM](http://WWW.EA.COM). PARA REGISTRARTE EN LÍNEA DEBES TENER MÁS DE 13 AÑOS.**

**EA PUEDE DEJAR DE PRESTAR EL SERVICIO EN LÍNEA 30 DÍAS DESPUÉS DE PUBLICAR UN AVISO EN [WWW.EA.COM](http://WWW.EA.COM).**

Para iniciar el juego:

### Para PC:

En Windows Vista™ los juegos se encuentran en el menú **Inicio > Juegos** y en anteriores versiones de Windows™ en el menú **Inicio > Programas** (o **Todos los programas**). (Los usuarios de EA Store deben estar ejecutando el EA Download Manager.)

### Para Macintosh:

Abre una ventana del Finder, selecciona "Aplicaciones" y haz doble clic en el icono del juego.

## BIENVENIDA

Deja que tu imaginación corra desbocada mientras creas las criaturas más disparatadas con dos pies... o con cuatro, o con siete, ¡o con tantos pies como quieras que tengan! Para construir la criatura perfecta con este editor de uso sencillo y muy intuitivo, puedes emplear una amplia variedad de miembros, pies, apéndices, ojos, armas y otras partes del cuerpo, además de multitud de opciones de color. Luego, ponle un nombre y envía postales de dicha criatura a tus amistades y familia, ¡o compártela en la Sporepedia™ para que los jugadores de *Spore* puedan descargarla!

Posteriormente, cuando adquieras la versión completa de *Spore*, las criaturas que creaste en *Spore™ Creature Creator* estarán disponibles.

Si deseas obtener más información acerca de *Spore™ Creature Creator*, consulta la guía de Spore incluida en el propio juego .

## ¿QUÉ ES SPORE?

*Spore™ Creature Creator* es diversión a raudales, ¡pero eso solo es el principio! Si disfrutas con él, deberías probar la versión completa de *Spore*.

*Spore* está formado por cinco fases que corresponden a los distintos estadios de la evolución: célula, criatura, tribu, civilización y espacio. Cada fase plantea distintos retos y objetivos. Puedes optar por empezar en la fase de célula y cuidar de una especie desde sus humildes orígenes acuáticos hasta su evolución como especie inteligente. O puedes empezar a crear tribus y civilizaciones en diversos planetas. Lo que hagas con tu universo es cosa tuya.

En *Spore* también tienes a tu disposición una serie de herramientas de creación. Con estas herramientas puedes crear cualquier aspecto de tu universo: criaturas, vehículos, edificios e incluso naves espaciales. Si bien *Spore* es un juego para un solo jugador, tus creaciones y las creaciones de otros jugadores se comparten automáticamente entre tu galaxia y la suya, lo cual proporciona un número ilimitado de mundos que explorar y jugar. En el sitio web de *Spore* podrás echar un vistazo a todas las cosas chulas que tus amistades y la gente del mundo entero están haciendo; incluso puedes introducir las en tu mundo para jugar con ellas.

Visita [www.spore.com](http://www.spore.com) para obtener más información o para comprar *Spore*.

## NOCIONES BÁSICAS

Después de iniciar *Spore™ Creature Creator* e iniciar sesión, llegarás a la pantalla de la galaxia. Desde aquí puedes optar por cargar una criatura existente o crear una nueva.

Si seleccionas el icono Crear una criatura, irás directamente al editor de criaturas y empezarás en el modo Construcción (ver pág. 6). Si seleccionas el icono Cargar una criatura, accederás a la Sporepedia (ver pág. 6), donde podrás seleccionar la criatura que deseas editar.

Más abajo encontrarás información que te será útil una vez hayas empezado a editar tu criatura y a jugar con ella. Por ejemplo, cómo mover las cámaras para obtener el mejor ángulo de visión o cómo ponerle un nombre a tu criatura, entre otras cosas.

## CONTROLES DE LA CÁMARA

Mover la cámara es fácil. Estos controles funcionan en los tres modos de *Spore™ Creature Creator*: Construcción, Prueba de movimiento y Pintura.

### CON LOS BOTONES DE LA INTERFAZ:



Rotar la cámara alrededor de tu criatura.



Acerca y aleja la cámara.



### CON EL RATÓN:

Haz clic derecho y arrastra sobre el fondo para rotar la cámara alrededor de la criatura.

Mantén pulsada la tecla **Mayús** y mueve la rueda central del ratón para acercar o alejar la imagen.

### CON EL TECLADO:

Las teclas “+” y “?” aumentan y reducen la imagen.

Las teclas < y > rotan la cámara alrededor de la criatura.

## CÓMO PONER UN NOMBRE

¡Tu criatura no puede salir al mundo sin un nombre! Haz clic en “Poner nombre a tu criatura” para darle un nombre. También puedes rellenar la casilla de descripción para asignarle una breve biografía.

Introduce palabras clave que describan a tu criatura (bípeda, rayas, naranja, cuernos, rolliza, etc.) en la casilla de texto destinada a las etiquetas. Estas etiquetas te ayudarán a ti y a otras personas a localizar tu criatura mediante búsquedas con filtros, tanto en la Sporepedia como en [www.spore.com](http://www.spore.com).

¡No olvides guardar!

## GUARDADO

Tienes dos formas de guardar tu criatura en cualquier modo (Construcción, Pintura o Prueba de movimiento). Haz clic en el icono Guardar  para guardar la criatura y seguir trabajando en ella. Haz clic en el icono Guardar y salir  para guardar la criatura y salir a la Sporepedia.

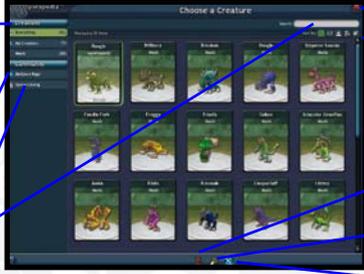
Puedes revisar cualquiera de tus criaturas guardadas en la Sporepedia desde Mis creaciones, o acceder a los ficheros en esta ubicación: **Mis documentos (o Documentos)\Mis Creaciones Spore\Criaturas** o <nombre del usuario>/Documentos/Mis Creaciones Spore/Criaturas.

**NOTA: debes darle a tu criatura una boca y un nombre antes de poder guardarla.**

## SPOREPEDIA™

La Sporepedia te permite tener controladas todas tus creaciones .

Además de permitirte examinar todas las creaciones de Spore, la Sporepedia también te permite explorar la comunidad Spore y acceder al catálogo de Spore para obtener información acerca de los últimos juegos de Spore.



Elige qué criaturas aparecen en la zona del navegador: las creadas por ti, las creadas por Maxis o todas las criaturas.

Visita y personaliza tu propia página de Spore.

Visita el catálogo de Spore.

Busca criaturas por nombre y etiquetas.

Salir de la Sporepedia.

Ordena las criaturas en el navegador por fecha de creación, por nombre de la criatura, por nombre del creador, por tipo o por criaturas compartidas/no compartidas.

Borrar la criatura seleccionada.

Compartir la criatura seleccionada.

Editar la criatura seleccionada.

Una vez hayas seleccionado una criatura para editarla en la Sporepedia, o tras elegir crear una nueva criatura, accederás al Creador de criaturas y empezarás en el modo Construcción.

## MODO CONSTRUIR

Aquí es donde te pones manos a la obra y creas realmente a tu criatura.

### CONTROLES DE LA CÁMARA

Usa los botones de girar o mantén pulsado el botón izquierdo o derecho del ratón y arrastra la tarima para mover la cámara alrededor de la criatura.

Pulsa +/- o mantén pulsada **MAYÚS** y mueve la rueda del ratón para acercar/alejar la cámara de tu criatura.

### SELECCIÓN DEL TORSO

Selecciona un nuevo torso con el que empezar haciendo clic en el icono de Creación nueva . Ten presente que, si has hecho algún cambio, se te pedirá que guardes primero, y entonces dispondrás de un nuevo tipo de torso para utilizarlo como punto de partida.

### LAS PALETAS DE PARTES

Para seleccionar una categoría de partes (bocas, ojos, detalles, etc.) haz clic en su icono en la parte superior de la paleta de partes del lado izquierdo de la pantalla.

### SELECCIONAR Y AÑADIR PARTES

Para seleccionar una parte, haz clic y arrástrala desde la paleta hasta tu criatura.

Para seleccionar y mover, transformar o redimensionar una parte cuando ya está en tu criatura, haz clic en ella: cuando esté seleccionada, aparecerá resaltada en azul. Ahora podrás moverla a otra posición de tu criatura, o quitarla y recuperar puntos de ADN.

### ¿QUÉ LADO ES CUÁL?

Tu criatura está encarada hacia la flecha de la tarima.

### DESHACER/REHACER



Haz clic en los botones deshacer/rehacer para deshacer o rehacer el último cambio (puedes hacer clic en él varias veces).

### EL PRESUPUESTO DE ADN

Cada parte que pongas en tu criatura tiene un coste en puntos de ADN. Cuando no te queden más puntos que gastar, ya no podrás añadir ninguna parte más, a menos que quites partes para recuperar puntos de ADN.

## EL MEDIDOR DE COMPLEJIDAD

El medidor de complejidad aparecerá en la esquina superior derecha y, a medida que añadas partes, medirá la complejidad de la anatomía de tu criatura.

Si tu criatura se vuelve demasiado compleja, el medidor de complejidad lo indicará con el color rojo y no podrás añadirle más partes.



## EDITAR PARTES

### EDITAR PARTES CON ASIDEROS

Haz clic en una parte de tu criatura para hacer que aparezcan los asideros que te permiten manipularla.

### CONTROLES DE LAS PARTES



**Flecha de ajuste:** cambia la altura, el ancho, la longitud o la curvatura. No tienes más que usarla para ver su efecto.



**Bola de posición:** recoloca partes o, en el caso de cuernos, astas, etc., cambia la dirección hacia la que están encarados.



**Anillo de rotación:** gira las partes.

### QUITAR PARTES

Para eliminar una parte, selecciónala y pulsa **Supr** o haz clic y arrástrala fuera de la criatura. Cuando borras una parte, recuperas los puntos de ADN que originalmente te costó.

## BRAZOS Y PATAS

### AÑADIR BRAZOS Y PATAS

En los brazos y patas, las articulaciones funcionan como bolas de posición, que puedes mover y redimensionar.

Rotar la criatura facilita la manipulación de las posiciones del brazo y la pata. Para acercar o alejar del cuerpo las articulaciones de los miembros, encara la criatura hacia ti o en dirección opuesta a ti. Para subir o bajar las articulaciones de los miembros en relación al torso de la criatura, encárala lateralmente.

A veces puede ser necesario subir un poco el torso de la criatura para dejar espacio para las patas. No tienes más que hacer clic y mantener pulsado el botón sobre la zona del torso de la criatura y moverlo hasta la posición deseada.

### AÑADIR APÉNDICES PRENSILES O PIES

El extremo de una extremidad es el único punto de la criatura donde puedes ponerle un pie o apéndice prensil. Cada miembro incorpora un pie o apéndice prensil inicial. Para sustituirlos, añade un nuevo pie o apéndice prensil en su lugar: simplemente, arrástralo hasta el mismo lugar o quita el pie o apéndice prensil y luego añade el que quieras.

## CÓMO DAR FORMA

### ALARGAR LA COLUMNA VERTEBRAL

Pon el cursor encima del torso de la criatura para que aparezca su columna vertebral.

Haz clic en el torso y verás que aparecen flechas a ambos extremos de la columna vertebral.

Haz clic y mantén pulsado sobre cualquier flecha y arrastra hacia fuera para añadir una vértebra, o hacia dentro para borrarla.

**NOTA:** no puedes acortar la columna vertebral más allá de las zonas del cuerpo ocupadas por partes del cuerpo: si lo intentas, las partes del cuerpo se pondrán rojas.

### CURVAR EL CUERPO

Para curvar la columna vertebral, haz clic y arrastra sobre una vértebra individual. La mejor forma de ajustar las vértebras es ir de una en una.

### REDIMENSIONAR LAS PARTES Y EL CUERPO

La rueda del ratón te da la libertad de ajustar la escala de una parte del cuerpo.

Selecciona una parte y mueve la rueda del ratón para aumentar o disminuir la escala.

Para engordar o adelgazar a tu criatura, haz clic en una vértebra y mueve la rueda del ratón para aumentar/reducir el torso de la criatura en ese punto.

## HABILIDADES

Cada parte que añadas a tu criatura aumenta sus habilidades. La información emergente de cada parte te proporciona detalles sobre las habilidades relacionadas con ella. Por ejemplo, puedes especializar a tu criatura en habilidades sociales, de ataque, defensivas o de movimiento.

### RESUMEN DE HABILIDADES DE LA CRIATURA

En la esquina superior derecha del modo Construcción, en la zona del resumen de habilidades, se encuentra la suma de las habilidades de tu criatura. Para obtener una vista previa del aspecto que tendrá tu criatura empleando una habilidad concreta, haz clic en cualquier icono de habilidad del panel de habilidades. En la versión completa de *Spore* se les podrá sacar todo el partido a las habilidades de tu criatura.

### DIETA

La boca que elijas para tu criatura es muy importante, ya que determina si ésta es herbívora, carnívora u omnívora. La dieta de tu criatura es un factor clave si optas por jugar con ella en *Spore*.

## CARACTERÍSTICAS DE CONSTRUCCIÓN ADICIONALES

### ASIDEROS DE PARTES ADICIONALES

Para acceder a asideros de partes adicionales después de haber colocado una parte en tu criatura, selecciona dicha parte y mantén pulsada **TAB**. Así verás los asideros de partes adicionales, que permiten un mejor control en la colocación de cada parte.

### COPIAR PARTES

Para copiar una parte que ya hayas colocado en la criatura, haz clic en dicha parte mientras mantienes pulsada **ALT**, y luego arrastra la copia hasta otro lugar de la criatura.

### CONTROLES DE EXTREMIDADES ADICIONALES

Mantén pulsado **Ctrl** y haz clic entre las dos articulaciones de una extremidad para eliminar una sección (el omóplato y la cadera no se pueden eliminar).

Mantén pulsado **Ctrl** y arrastra una nueva extremidad para unirla a las articulaciones restantes de la otra extremidad.

## MODO PINTURA

Ya que has construido la criatura perfecta, es hora de que pongas un poco de color en su vida.

Para pintar tu criatura, dispones de tres métodos: selecciona un estilo, usa la prestación "Pintar como" (ver más abajo) para copiar el estilo de pintura de una de tus creaciones anteriores, o aplica texturas específicas y colores de tu elección en tres capas: base, recubrimiento y detalles.

## PINTAR MEDIANTE ESTILOS COMPLETOS

Pintar por estilos es la opción de un clic para colorear a tu criatura. Aunque elijas pintar por estilos, aún puedes seleccionar una capa de pintura para pulir más el pintado de criatura.

### PINTAR COMO

Tienes la opción de pintar a tu criatura para que sea igual a otras criaturas que hayas creado o recibido de tus amigos.

Selecciona la opción "Pintar como",  en la paleta de estilos completos, para acceder a la Sporepedia. A continuación, haz clic en la creación cuyo estilo de pintura te gustaría copiar y haz clic en la marca de comprobación verde. Cuando vuelvas al modo Pintura, pintarás a tu criatura con el estilo que hayas seleccionado.

## PINTAR MEDIANTE CAPAS

Hay tres zonas para que colorea a tu criatura. Puedes escoger un estilo para cada capa. También puedes escoger el color de cada capa. Un consejo: elige primero el estilo y después el color.

Las tres capas son:

-  **Base:** determina el estilo y color subyacente y general de la criatura.
-  **Recubrimiento:** el color de las capas que hay encima del color de base de la criatura.
-  **Detalle:** añade un dibujo en un amplio abanico de estilos.

## PERSONALIZAR LA TEXTURA Y COLOR DE LA CRIATURA

Haz clic en una muestra de textura para aplicársela a tu criatura.

Para obtener más opciones de color para cada textura, haz clic y mantén pulsado sobre una muestra de color y selecciona en la paleta que aparecerá.

## PRUEBA DE MOVIMIENTO

El modo Prueba de movimiento les permite a tus criaturas dar una vuelta por la zona de juego del editor de criaturas. ¡Lleva a tu criatura por la zona, haz que pose y haz fotos y videos para compartirlos con tus amigos!

## CÓMO MOVER A TU CRIATURA

Haz clic en el suelo para ver caminar a tu criatura. Haz doble clic para que corra. Tu criatura solo puede moverse por la zona de juego circular del modo Prueba de movimiento.

## REPRODUCIR ANIMACIONES

 Haz clic en el icono Acciones para abrir las opciones de movimiento.

Haz clic en cualquier botón para ver a tu criatura menear el esqueleto, posar y expresar emociones.

Para llamar la atención de tu criatura, haz clic en el icono del silbato.

## FONDOS

 A todo el mundo le gusta viajar. Haz clic en el botón de fondos para elegir un entorno entre los disponibles.

### EL FONDO NEGRO

El fondo negro contiene una capa transparente. Con él, solo capturas la imagen de tu criatura. Esto es útil si quieres hacerte una camiseta o usar las fotos de tu criatura en otras imágenes.

## CREAR CRÍAS

Haz clic en el icono Crías y luego haz clic en cada icono de huevo una vez para añadir una, dos o tres crías. Para hacer que las crías desaparezcan, haz clic de nuevo en el icono.

La imitación es la forma más sincera de halagar. Al igual que en la vida real, una cría imitará lo que haga su progenitor. Recuerda que todavía están aprendiendo, así que no te sorprendas si de vez en cuando meten la pata.

## FOTOS

Haz clic en el icono de la cámara  para capturar en pantalla las gracias de tu criatura.

Tus fotos se guardan aquí: **Mis documentos** (o **Documentos**)/**Mis Creaciones Spore**/Fotos o **<nombre del usuario>/Documentos/Mis Creaciones Spore/Fotos**.

En los fondos puedes seleccionar el fondo negro para capturar una imagen solo de tu criatura.

## CAMBIAR LA RESOLUCIÓN DE LA FOTO

Selecciona la pestaña Ajustes de captura en el menú Ajustes para elegir una resolución: pequeña, mediana o grande.

## AVATARES ANIMADOS

Haz clic en el icono Avatares animados  para crear un .gif animado de tu criatura que luego podrás publicar en tu página web favorita. Los gif animados se encuentran en la ubicación siguiente: **Mis documentos** (o **Documentos**)/**Mis Creaciones Spore**\AvataresAnimados o **<nombre del usuario>/Documentos/Mis Creaciones Spore/AvataresAnimados**.

## ORGANIZACIÓN DE LAS FOTOS

 Haz clic en el icono de visor de fotos para ver tus fotos.

## VISOR DE FOTOS

Haz clic en una foto para abrir la imagen. Después puedes:

-  Borrar imágenes.
-  Archivar fotos: el visor de fotos tiene un límite de 99 imágenes. Cuando se haya llenado, esta opción te permitirá guardar las fotos en otro directorio.
-  Enviar postales a tus amigos por correo electrónico.

## POSTALES

¡Envía una postal de *Spore* a un amigo! Selecciona una foto de la tira de película del visor de fotos. Introduce tu dirección de correo electrónico y la de un amigo junto con un comentario, y pulsa el icono Enviar correo .

La dirección de correo electrónico del destinatario solo se utilizará para enviar la postal y EA no la conservará para ningún otro uso.

## PELÍCULAS

Haz clic en el icono Grabar película  para empezar a grabar las gracias de tu criatura. Vuelve a hacer clic en el icono para dejar de grabar.

Tu película puede durar hasta dos minutos. Tus películas se guardan en el directorio siguiente:

**Mis documentos** (o **Documentos**)\Mis Creaciones Spore\Películas o <nombre del usuario>/Documentos/Mis Creaciones Spore/Películas.

## CAMBIAR EL TAMAÑO DE LAS PELÍCULAS

Para cambiar el tamaño de las películas, haz clic en la pestaña Ajustes de las capturas en el menú Ajustes para elegir entre 160 x 120, 320 x 240 o 640 x 480.

## TRANSFERIR UNA PELÍCULA A YOUTUBE

Después de grabar tu película, puedes transferirla directamente a YouTube con el botón "TRANSFERIR" de la ventana emergente que aparece al terminar la grabación.

Para transferir tu película a YouTube, debes haberte registrado en EA, además de haberte registrado y haber iniciado sesión en YouTube. Puedes llevar a cabo cualquiera de estos pasos siguiendo las instrucciones que aparecen después de haber grabado la película.

Cuando tu película se haya transferido a YouTube, se te dará la opción de enviarle el vínculo a YouTube por correo electrónico a un amigo.

## COMPARTIR

Cuando hayas creado tu criatura, ¡podrás compartirla con el mundo! Con *Spore*, es increíblemente fácil enviar tus creaciones a tus amigos y familiares, o compartirlas en [www.spore.com](http://www.spore.com).

Para transferir una criatura a los servidores de *Spore* con el fin de compartirla, haz clic en la criatura en la Sporepedia y luego haz clic en el icono Compartir .

En [www.spore.com](http://www.spore.com) puedes ver tus creaciones y las de los demás.

## ENVIAR TUS CREACIONES POR CORREO ELECTRÓNICO

Además de compartir tus creaciones cómodamente a través de la Sporepedia, puedes enviar a alguien por correo electrónico una copia del archivo .png (si aceptaste las ubicaciones por defecto durante la instalación, podrás encontrar los archivos .png en **Mis documentos** (o **Documentos**)\Mis Creaciones Spore\Criaturas o <nombre del usuario>/Documentos/Mis Creaciones Spore/Criaturas). El destinatario podrá entonces guardar el archivo en el escritorio, desactivar el modo de pantalla completa (mediante la pestaña Ajustes gráficos del menú Ajustes) y, a continuación, arrastrar el archivo .png hasta el editor de *Spore* para abrirlo.

O, sin salir del modo de pantalla completa, el destinatario puede guardar el archivo .png en **Mis documentos** (o **Documentos**)\Mis Creaciones Spore\Criaturas o <nombre del usuario>/Documentos/Mis Creaciones Spore/Criaturas y reiniciar el juego.

## CONFIGURACIÓN

Haz clic en el icono Opciones  desde la pantalla de la galaxia o desde el editor de criaturas para acceder al catálogo de Spore  y al menú de Ajustes . Desde el menú Ajustes podrás cambiar varios ajustes: Gráficos, Sonido, Capturas y Online, además de ver los créditos.

Ten en cuenta que, si cambias los ajustes gráficos, es necesario reiniciar el juego, pues el rendimiento puede verse afectado. Los cambios en la configuración de los altavoces deben hacerse desde la pantalla de la galaxia.

Para obtener más información, consulta *Ajustes*, en el apartado *Empezar* de la guía interna de Spore.

## CONSEJOS SOBRE EL RENDIMIENTO

### ACTUALIZACIÓN DEL SOFTWARE DE MACINTOSH

Si el software MacOS X de tu equipo está anticuado, puede que el rendimiento del juego se vea afectado negativamente. Para asegurarte de que dispones de la última versión de MacOS X, elige "Actualización de software..." desde el menú Apple y sigue las instrucciones para actualizar el software de tu equipo.

### PROBLEMAS AL EJECUTAR EL JUEGO EN PC

- Comprueba que cumples los requisitos mínimos de sistema para el juego y que tienes instalados los controladores actualizados de la tarjeta de video y de sonido:  
Si tienes una tarjeta de video NVIDIA, búscalos y descárgalos en [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com).  
Si tienes una tarjeta de video ATI, búscalos y descárgalos en [www.ati.amd.com](http://www.ati.amd.com).
- Usuarios de PC: si estás ejecutando el juego con la versión de disco, prueba a reinstalar DirectX desde éste. Normalmente se encuentra en la carpeta DirectX del directorio raíz del disco. Si tienes acceso a Internet, visita la página [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com) y descárgate la última versión de DirectX.

### CONSEJOS GENERALES PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- Usuarios de PC: si tienes la versión de disco del juego y no aparece la pantalla de Reproducción automática para instalar o jugar, pulsa el botón derecho sobre el icono de la unidad de disco en Mi PC y selecciona Reproducción automática.
- Si el juego va muy lento, prueba a reducir la calidad de algunos ajustes de sonido y video en el menú de opciones del juego. El rendimiento suele mejorar al disminuir la resolución de pantalla.
- Para obtener un rendimiento óptimo del juego, es posible que tengas que desactivar algunos procesos que se ejecutan bajo Windows (exceptuando la aplicación EADM, si estuviera en ejecución).

### PROBLEMAS DE RENDIMIENTO EN INTERNET

Para evitar un rendimiento insuficiente durante el juego en Internet, asegúrate de cerrar todos los archivos que estés compartiendo, las transmisiones de sonido bajo descarga directa o programas de chat antes de empezar a jugar. Estas aplicaciones podrían acaparar el ancho de banda de tu conexión y provocar retardos u otros efectos no deseados.

Si juegas desde una conexión a Internet corporativa, ponte en contacto con el administrador de la red.

## ATENCIÓN AL CLIENTE

Si tienes algún problema con este juego, el servicio de atención al cliente de EA puede ayudarte.

El archivo EA Help incluye soluciones y respuestas a las preguntas y problemas más habituales en cuanto a la utilización correcta de este producto.

### Para acceder al archivo EA Help (habiendo instalado previamente el juego):

Para usuarios de Windows Vista, dirígete a **Inicio > Juegos**, haz clic derecho sobre el icono y elige el acceso apropiado de soporte en el menú desplegable.

Para usuarios de versiones anteriores de Windows, haz clic en el enlace **Soporte técnico** del directorio del juego que encontrarás en el menú **Inicio > Programas** (o **Todos los programas**).

### Para acceder al archivo EA Help (habiendo instalado previamente el juego):

1. Inserta el disco de juego en tu unidad de DVD-ROM.
2. Haz doble clic en el icono de Mi PC del Escritorio. (Para Windows XP, es posible que tengas que hacer clic en el botón Inicio y después hacer clic en el botón Mi PC).
3. Haz clic derecho en la unidad de DVD-ROM que tiene el disco del juego y selecciona ABRIR.
4. Abre el fichero **Soporte > Ficheros de ayuda europeos > Electronic\_Arts\_Technical\_Support.htm**.

### Para acceder a la información de ayuda de EA en un Macintosh, consulta el archivo readme (léeme).

Si sigues teniendo problemas después de ver la información del archivo EA Help, contacta con el Servicio Técnico de EA.

### Servicio de atención al cliente de EA en Internet

Si tienes acceso a Internet, visita nuestra página web de servicio técnico: <http://eusupport.ea.com>

En ella se incluye una gran cantidad de información sobre DirectX, mandos de juego, módems y redes, además de información acerca del rendimiento y mantenimiento regular de tu sistema. En nuestra web encontrarás información actualizada sobre los problemas más habituales, ayuda precisa sobre los juegos y las preguntas más frecuentes o FAQ. Se trata de la misma información que nuestros técnicos emplean para resolver los problemas de rendimiento. Esta página web de servicio técnico se actualiza todos los días, así que puedes buscar en ella soluciones sin tener que esperar.

### Información de contacto del centro de atención

Si necesitas más ayuda y prefieres hablar con un técnico, llama por teléfono a nuestro servicio de atención al cliente (de 10:00 a 14:00 y 16:00 a 19:00 de lunes a viernes):

Teléfono: **902 234 111**

**Atención:** El centro de atención al cliente no proporciona códigos o trucos.

**Nota:** el coste de la llamada será el equivalente a una llamada provincial (dentro de la misma provincia). Las llamadas realizadas desde fuera de España se cobrarán en función de las tarifas internacionales.

**Para ayudarnos a diagnosticar el problema, genera un informe de diagnóstico de DirectX en tu PC antes de llamarnos:**

Haz clic en **Inicio > Ejecutar...** y teclea dxdiag. Haz clic en Aceptar y, cuando el informe se haya completado, haz clic en GUARDAR LA INFORMACIÓN... para guardar el informe en el escritorio de Windows.

## GARANTÍA

**ATENCIÓN:** Las siguientes garantías únicamente se aplican a los productos vendidos en comercios. Estas garantías no se aplican a la versión de prueba de Spore™ Creature Creator.

### Garantía limitada

Electronic Arts garantiza al comprador original de este producto de software de ordenador que el soporte en donde se encuentran registrados los programas estará libre de defectos de material y fabricación durante 24 meses a partir de la fecha de su adquisición. Durante este período se cambiará el soporte defectuoso siempre que el producto original se devuelva a Electronic Arts en la dirección que figura anteriormente, acompañado de la prueba de fecha de la compra, unas líneas con la descripción de los defectos, el soporte que ha fallado y una dirección de remite. Esta garantía se suma a sus derechos estatutarios y no afecta de ningún modo a los mismos. Esta garantía no se aplica a los programas de software en sí, los que se suministran "tal cual", ni a los soportes que hayan sido sometidos a una mala utilización, daño o desgaste excesivo.

## Ilustración de portada: Cinco Design

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, el logotipo de EA, Maxis y SPORE son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en EE. UU. y/o en otros países. Todos los derechos reservados. RenderWare es una marca comercial o marca comercial registrada de Criterion Software Ltd. Partes de este software son copyright 1998-2008 de Criterion Software Ltd. y sus licenciadores. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Este producto incluye software desarrollado por el proyecto OpenSSL para su uso en el kit de herramientas OpenSSL (<http://www.openssl.org/>). Este producto también contiene software creado por Eric Young ([ey@cryptsoft.com](mailto:ey@cryptsoft.com)). Consulta el archivo de licencia OpenSSL de Spore para conocer los avisos de copyright, términos, condiciones de uso y declinaciones de responsabilidad que corresponda aplicar.

Conversión a Macintosh por TransGaming Inc.

Este juego usa tecnología Cider™ Technology de TransGaming Inc. Los derechos de Cider están protegidos por copyright © 2000-2007 TransGaming Inc. Los componentes de tiempo de ejecución de Cider C/C++ (msvcrt.dll, msvc71.dll y msvcp71.dll) incluyen partes de los componentes de tiempo de ejecución de Visual C++ 6.0 y partes de las librerías Dinkum Compat C/C++. Los componentes de tiempo de ejecución de Visual C++ 6.0 están protegidos por copyright © 1999 Microsoft Corp. Los componentes Dinkumware están protegidos por copyright © 1989-2006 por P.J. Plauger y Dinkumware Ltd. Los componentes de Cider MFC y ATL (MFC42.dll, MFC71.dll) incluyen los componentes de Visual C++ 6.0 MFC y ATL. Los componentes de Visual C++ 6.0 MFC y ATL están protegidos por copyright © 1992-1999 Microsoft Corp. Cider incluye libpng, protegido por copyright © 1995-2004 por los autores del proyecto libpng (véase <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt> para obtener una lista completa). Este software está basado parcialmente en el trabajo del grupo Independent JPEG Group. Cider incluye libjpeg, protegido por copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane. Cider utiliza las herramientas Cg de NVIDIA, protegidas por copyright © 2002-2006, NVIDIA Corporation. Cider incluye dmalloc, protegido por Copyright © 2001-2006, Wolfram Gloger. Cider incluye la librería The Better String Library (bstring), protegida por copyright © 2002-2006 Paul Hsieh. Las partes de iniParser están protegidas por copyright © 2000 de Nicolas Devillard. El componente de Cider libquartz.dylib incluye partes de ffmpeg, protegido por copyright © 2000-2006 Fabrice Bellard, et al. Algunas partes de Cider están protegidas por copyright © 2002-2006 de los autores del proyecto ReWind (véase <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind> para obtener una lista completa). Algunas partes de Cider están protegidas por copyright © 1993-2006 de los autores del proyecto Wine (véase <http://source.winehq.org/source/AUTHORS> para obtener una lista completa). Cider y los componentes relacionados se distribuyen bajo los términos de la licencia de la tecnología Cider y otras licencias, incluida la licencia GNU LGPL. Los detalles de la licencia están disponibles en el acuerdo de licencia del usuario final que encontrarás en el disco. El código fuente de los componentes LGPL licenciados está disponible mediante acceso CVS a través de: <http://transgaming.org/cvs/>

**MXXO16O5658MT**