

SPÖRE

creature creator



AVISO DE EPILEPSIA

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

Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epilépticos 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 epilépticos. 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

3	INSTALAR O JOGO
4	INICIAR O SPORE™ CREATURE CREATOR
4	BEM-VINDO
5	COMEÇAR O JOGO
6	SPOREPÉDIA
6	MODO DE CONSTRUÇÃO
8	MODO DE PINTURA
9	TESTE DE MOVIMENTO
10	PARTILHAR
11	DEFINIÇÕES
11	DICAS DE DESEMPENHO
12	APOIO AO CLIENTE
13	GARANTIA

O JOGO NÃO TERMINA AQUI! REGISTE-SE NA EA!

Crie uma Conta de membro EA e registre este jogo para receber dicas e truques grátis da EA. Criar uma Conta de membro EA e registar-se é rápido e fácil!

Visite a nossa web em www.gamereg.ea.com e registre-se hoje!

WWW.SPORE.COM

INSTALAR O JOGO

NOTA: Para saber os requisitos do sistema, consulte www.spore.com/systemrequirements.html.

Utilizadores do Disco

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

Assim que o jogo estiver instalado pode executá-lo através do menu Iniciar.

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

Utilizadores da Catálogo Spore

NOTA: Se pretender obter mais informações sobre downloads directos da EA, visite a www.eastore.ea.com e clique **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 CD/DVD-ROM. No ambiente de trabalho é apresentado um ícone de CD que representa o disco de jogo. Faça duplo clique sobre o ícone para abrir o 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.

NOTA: Para jogar o **SPORE™ Creature Creator** correctamente num Macintosh, deve configurar o rato para a configuração primária/secundária do rato.

UTILIZADORES DA EDIÇÃO DEMO

Se está a instalar a Edição Demo do *Spore Creature Creator*, faça duplo clique sobre o ficheiro .zip auto-extraível e siga as instruções no ecrã.

Assim que o jogo estiver instalado pode executá-lo localizando o jogo através do menu Iniciar.

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

CORRECÇÕES DO SPORE CREATURE CREATOR

Os jogadores de PC têm regularmente a oportunidade de corrigir, ou actualizar, o seu jogo para corrigir erros, melhorar o jogo, e mais. Para poder receber estas indicações automáticas para as correcções que estão disponíveis para o seu jogo, precisa de instalar o EA Download Manager (EADM). Pode realizar esta operação durante o processo de instalação do *Spore Creature Creator*, ou em qualquer momento ao descarregar e instalar o EADM a partir de www.eastore.ea.com.

EADM requer o registo online, que pode ser feito durante o jogo no *Spore Creature Creator*.

CORRECÇÕES NO MACINTOSH

Os utilizadores de Macintosh são eventualmente convidados a corrigir o jogo para corrigir erros, melhorar o jogo, e mais. Isto acontece automaticamente quando inicia o jogo. Recomendamos que realize o registo online para receber actualizações sobre o *SPORE™* no Macintosh.

PARA OS JOGADORES COM UMA VERSÃO INTEGRAL DO SPORE™

Se tiver a versão integral do *Spore*, precisa de desinstalar o *Spore Creature Creator* antes de poder instalar a versão integral do *Spore*. Da mesma forma, não será possível instalar o *Spore Creature Creator* se a versão integral do *Spore* estiver instalada. No entanto, quando desinstala o *Spore Creature Creator*, todas as suas criações serão guardadas na pasta **Os Meus Documentos** (ou **Documentos** para o Windows Vista™) \ **As Minhas Criações Spore\Criaturas**, ou <nome de utilizador>\Documents\My Spore Creations\Creatures para o Macintosh, podendo depois carregá-las para o *Spore*.

INICIAR O SPORE™ CREATURE CREATOR

Certifique-se de que está ligado à Internet quando iniciar o Spore Creature Creator pela primeira vez.

PARA JOGAR É NECESSÁRIO LIGAÇÃO À INTERNET, AUTENTICAÇÃO ONLINE E O ACORDO DE LICENÇA DE UTILIZADOR FINAL. PARA ACEDER ÀS FUNÇÕES ON-LINE, PRECISA DE SE REGISTRAR ONLINE COM O CÓDIGO DE SÉRIE FORNECIDO. APENAS UM REGISTO DISPONÍVEL POR JOGO.

PODERÁ ENCONTRAR OS TERMOS E CONDIÇÕES DA EA, ALÉM DE ACTUALIZAÇÕES ÀS FUNCIONALIDADES, EM WWW.EA.COM. PARA SE REGISTRAR ONLINE DEVE TER MAIS DE 16 ANOS.

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

Para iniciar o jogo:

Para PC:

Os jogos em Windows Vista™ estão localizados em **Iniciar > Jogos** e nas versões mais recentes do Windows™ em **Iniciar > Programas** (ou **Todos os Programas**). (Os utilizadores da Loja EA precisam de ter o EA Download Manager a funcionar.)

Para Macintosh:

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

BEM-VINDO

Dê asas à sua imaginação à medida que cria as criaturas mais loucas com duas ou quatro, ou sete, ou quantas patas quiser que tenham! Recorrendo a uma grande variedade de membros, pés, pinças, olhos, armas, e outras partes do corpo, bem como a uma grande variedade de opções de coloração, construa a criatura perfeita com este editor incrivelmente intuitivo e muito fácil de utilizar. Em seguida, dê-lhe um nome e envie postais com a sua criatura para todos os amigos e família, ou partilhe a sua criação na Sporepédia™ para que outros jogadores do Spore possam descarregá-la!

Mais tarde, quando comprar a versão integral do Spore, as criaturas criadas no Spore Creature Creator continuam disponíveis.

Se pretender obter mais informações sobre o Spore Creature Creator, consulte o Guia Spore que se encontra no jogo ?

O QUE É O SPORE?

Spore Creature Creator é sinónimo de muita diversão, mais, é apenas o começo! Se gostar deste não vai poder perder a versão integral do jogo Spore.

O Spore é composto por cinco fases, correspondendo cada uma a uma fase de evolução: Célula, Criatura, Tribo, Civilização e Espaço. Cada fase apresenta diferentes desafios e objectivos. Pode escolher por começar na fase Célula e alimentar uma espécie desde a sua humilde origem aquática até à sua evolução como uma espécie inteligente. Ou pode decidir começar a construir tribos ou civilizações em diversos planetas. O que faz com o seu universo é consigo.

No Spore também dispõe de uma grande variedade de ferramentas à sua disposição. Com estas ferramentas pode criar cada aspecto do seu universo: criaturas, veículos, edifícios, e até naves espaciais. Embora o Spore seja um jogo para um jogador, as suas criações e as criações dos outros jogadores são automaticamente partilhadas entre a sua galáxia e a deles, criando um número ilimitado de mundos para explorar e jogar. Na página web do Spore, poderá encontrar todas as coisas engraçadas que os seus amigos e outras pessoas criam em todo o mundo — até pode descarregá-las para o seu mundo para jogar com elas.

Visite www.spore.com para mais informações ou para comprar o Spore.

COMEÇAR O JOGO

Depois de iniciar o Spore Creature Creator e iniciar a sessão, é apresentado o ecrã galáxia. A partir daqui pode escolher entre carregar uma criatura já existente ou criar uma nova criatura.

Se seleccionar o ícone Criar uma Criatura, é remetido directamente para o Editor de Criatura, e inicia o Modo de Construção (ver p. 6). Se optar pelo ícone Carregar uma Criatura, entra na Sporepédia (ver p. 6), onde pode seleccionar a criatura que pretende editar.

Abaixo pode encontrar alguma informação que será muito útil quando começar a editar e a jogar com a sua criatura como, por exemplo, mover as câmaras para obter o melhor ângulo de visão, atribuir um nome à sua criatura, e mais.

CONTROLOS DE CÂMARA

Deslocar a câmara é fácil. Estes controlos funcionam nos três modos do Spore Creature Creator: Construção, Teste de Movimentos, e Pintura.

UTILIZAR OS BOTÕES DA INTERFACE:



Rode a câmara em volta da sua criatura.



Aumenta ou diminui o zoom da câmara.

UTILIZAR O RATO:

Clique com o botão direito e arraste o fundo e rode a câmara à volta da criatura.

Mantenha premida a tecla **SHIFT** e desloque a roda do rato para aumentar ou diminuir o zoom.

UTILIZAR O TECLADO:

As teclas **+** e **-** aumentam e diminuem o zoom.

As teclas **<** e **>** permitem rodar a câmara em volta da criatura.

ATRIBUIR UM NOME

A sua criatura não pode ser colocada no mundo sem nome! Clique em "Atribuir um Nome à Sua Criatura" na caixa de texto de nome para lhe dar um nome. Também pode preencher a caixa de descrição para fornecer uma pequena biografia.

Introduza palavras-chave para descrever a sua criatura (bipede, riscado, laranja, chifres, gordocho, etc.) na caixa de Etiquetas. Estas etiquetas vão ajudar os outros a encontrar a sua criatura fazendo uma pesquisa filtrada na Sporepédia ou em www.spore.com.

Não se esqueça de guardar!

GUARDAR

Pode guardar a sua criatura em qualquer modo (Construção, Pintura, ou Teste de Movimento) de duas formas. Clique sobre o ícone Guardar para guardar a criatura e continuar a trabalhar nela. Clique sobre o ícone Guardar e Sair para guardar a criatura e sair para a Sporepédia.

Pode visitar qualquer criatura guardada na Sporepédia em As Minhas Criações, ou aceder aos ficheiros em:

Os **Meus Documentos** (ou **Documentos**)\As Minhas Criações Spore\Criaturas ou <nome de utilizador>/Documents/My Spore Creations/Creatures.

Nota: Tem de atribuir uma boca e um nome à sua criatura antes de poder guardá-la.

SPOREPÉDIA

Mantenha o registo de todas as suas criações na Sporepédia .

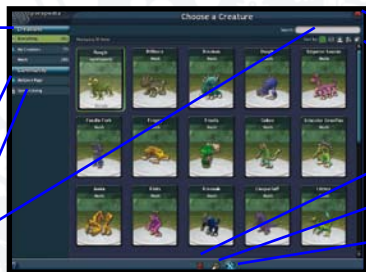
Para além de lhe permitir consultar todas as criações do Spore, a Sporepédia também permite explorar a comunidade *Spore* e aceder ao Catálogo Spore para saber mais sobre os recentes jogos *Spore*.

Selecione as criaturas que pretende ver na área de consulta — as criadas por si, as criadas pela Maxis, ou todas as criaturas.

Visite e personalize a sua própria página Spore.

Visite o Catálogo Spore.

Procure as criaturas por nome e por etiquetas.



Sair da Sporepédia.

Ordene as criaturas no browser pela data de criação, nome de criatura, nome do criador, tipo, ou se a criatura foi ou não partilhada.

Eliminar a criatura seleccionada.

Partilhar a criatura seleccionada.

Editar a criatura seleccionada.

Quando selecciona uma criatura para edição a partir da Sporepédia, ou se opta por criar uma nova criatura, é conduzido para o Criador de Criatura e inicia o Modo de Construção.

MODO DE CONSTRUÇÃO


É aqui que mete mãos à obra para criar a sua criatura.

CONTROLOS DE CÂMARA

Utilize os botões rotativos ou mantenha premido o botão esquerdo ou direito do rato e arraste o pedestal para deslocar a câmara à volta da sua criatura.

Prima as teclas +/- ou mantenha premida a tecla **SHIFT** e desloque a roda do rato para aumentar ou diminuir o zoom.

SELECÇÃO DO TRONCO

Selecione um novo tronco para começar ao clicar no ícone Nova Criação . Caso faça alguma alteração, ser-lhe-á pedido para guardar primeiro e, em seguida, ficará disponível o novo tronco para continuar a criar.

AS PALETAS DE ELEMENTOS

Para seleccionar uma categoria de elementos (bocas, olhos, pormenores, etc.) clique sobre o ícone na parte superior da paleta de elementos à esquerda do ecrã.

SELECIONAR E ADICIONAR ELEMENTOS

Para seleccionar um elemento, clique e arraste-o da paleta para a sua criatura.

Para seleccionar e mover, formar ou dimensionar um elemento que esteja na sua criatura, clique sobre ele — quando está realçado a azul, está seleccionado. Agora pode colocá-lo numa outra posição da sua criatura ou retirá-lo e recuperar pontos de ADN.

ESTÁ VIRADA PARA QUE LADO?

A sua criatura está virada para a seta existente no pedestal.



ANULAR/REFAZER

Clique sobre os botões anular/refazer para anular ou refazer a última alteração. (Pode clicar várias vezes.)

O ORÇAMENTO DE ADN



Cada elemento que adiciona ao corpo da criatura custa pontos de ADN. Quando já não tiver mais pontos para gastar, não pode adicionar mais elementos a não ser que retire os elementos para recuperar pontos de ADN.

O INDICADOR DE COMPLEXIDADE

Apresentado no canto superior direito, à medida que adiciona elementos, o indicador de complexidade avalia a complexidade da anatomia da sua criatura.

Se a sua criatura se tornar demasiado complexa, indicado a vermelho no indicador de complexidade, não poderá adicionar mais elementos.



EDITAR ELEMENTOS

EDITAR ELEMENTOS COM PEGAS

Clique sobre um elemento da sua criatura para mostrar as pegas que permitem manipular apenas esse elemento.

CONTROLOS DOS ELEMENTOS



Seta de Ajuste:
Modifica a altura, a largura, o comprimento, ou enrola um elemento. Puxe para ver o que acontece.



Bola de Posicionamento:
Reposiciona os elementos ou, no caso de chifres, hastes, etc., altera a sua orientação.



Anel de Rotação:
Roda os elementos.

REMOVER ELEMENTOS

Para retirar um elemento, selecione-o e prima **ELIMINAR** ou clique e arraste-o para fora da criatura. Quando elimina um elemento, recupera os pontos de ADN que tinha gasto nessa parte do corpo.

BRAÇOS & PERNAS

ADICIONAR BRAÇOS & PERNAS

Nos braços e pernas, as articulações funcionam como bolas de posicionamento - pode deslocá-las ou dimensioná-las.

Rodar a sua criatura pode ajudar a facilitar a manipular as posições dos braços e das pernas. Coloque a sua criatura virada ou de costas para si para aproximar ou afastar as articulações dos membros do corpo da criatura. Coloque a sua criatura de lado para subir ou descer as articulações dos membros em relação ao tronco da criatura.

Às vezes poderá ser necessário subir um pouco o tronco da sua criatura para criar espaço para as pernas. Basta clicar e manter premido sobre o tronco da sua criatura e mover o tronco para a posição pretendida.

ADICIONAR PINÇAS OU PÉS

A extremidade de um membro é o único ponto da criatura onde pode colocar uma pata ou uma pinça. Cada membro vem com um pé ou uma pinça inicial. Pode trocá-los por um novo pé ou pinça, basta arrastar para a mesma posição ou remover o pé ou a pinça existente e, em seguida, adicionar o que pretende.

MOLDAGEM

ADICIONAR COMPRIMENTO À ESPINHA

Desloque o rato sobre o tronco para mostrar a espinha da criatura.

Clique no tronco, vai ver setas em ambas as extremidades da espinha.

Clique e mantenha sobre uma das setas e arraste para o exterior para adicionar vértebras ou para o interior para eliminar vértebras.

NOTA: Não é possível encurtar a espinha para além das secções do corpo que contenha elementos — os elementos do corpo ficam vermelhos quando tente fazer isso.

DOBRAR O CORPO

Para dobrar a espinha, clique e arraste uma vértebra individual. A melhor forma é aplicar os ajustes numa vértebra de cada vez.

DIMENSIONAR OS ELEMENTOS E O CORPO

A roda do rato permite ajustar a escala de qualquer parte do corpo.

Selecione um elemento e desloque a roda do rato para aumentar/diminuir a escala.

Para engordar ou emagrecer a sua criatura, clique na vértebra e desloque a roda do rato para aumentar/diminuir o tamanho do tronco nesse ponto.

CAPACIDADES

Cada elemento que adiciona aumenta as capacidades da sua criatura. A informação apresentada com cada elemento fornece dados sobre as capacidades associadas. Por exemplo, pode especializar a sua criatura em capacidades sociais, de ataque, defensivas, ou de movimento.

RESUMO DAS CAPACIDADES DA CRIATURA

A soma das capacidades da sua criatura está apresentada no canto superior direito do Modo de Construção na área de resumo das capacidades. Para prever o aspecto da sua criatura ao utilizar uma determinada capacidade, pode clicar sobre qualquer ícone de capacidade no painel de capacidade. As capacidades da sua criatura serão colocadas em prática na versão integral do *Spore*.

DIETA

A boca seleccionada para a sua criatura é muito importante porque determina se a criatura é herbívora, carnívora, ou omnívora. A dieta da sua criatura é um factor decisivo se quiser jogar com a sua criatura no *Spore*.

FUNÇÕES DE CONSTRUÇÃO ADICIONAIS

PEGAS ADICIONAIS DOS ELEMENTOS

Pode aceder às pegas adicionais dos elementos depois de colocar um elemento no corpo da sua criatura, seleccionando esse elemento e mantendo premida a tecla **TAB**. Então, acede às pegas adicionais dos elementos que permitem maior controlo da colocação de cada elemento.

COPIAR ELEMENTOS

Para copiar um elemento que já tenha colocado na sua criatura, mantenha premida a tecla **ALT** enquanto clica sobre esse elemento e, em seguida, arraste a cópia para outra zona da sua criatura.

CONTROLOS ADICIONAIS DOS MEMBROS

Mantenha premida a tecla **CONTROL** e clique entre duas articulações de um membro para retirar uma parte (não é possível retirar o ombro ou a anca).

Mantenha premida a tecla **CONTROL** e arraste um novo membro para se juntar às restantes articulações do outro membro.

MODOS DE PINTURA


Agora que construiu a criatura perfeita, é o momento de dar um pouco de cor à sua vida.

Pinte a sua criatura utilizando um dos três métodos: selecione um estilo; utilize a função Pintar Como (ver mais abaixo) para copiar o estilo de pintura de uma criação anterior; ou aplique cores e texturas específicas à sua escolha em três camadas, base, camada e pormenor.

PINTAR UTILIZANDO ESTILOS COMPLETOS

Pintar por estilos é a opção imediata para colorir a sua criatura. Mesmo que opte por pintar por estilo, ainda pode seleccionar uma camada de tinta para afinar o trabalho de pintura da sua criatura.

PINTAR COMO


Tem a opção de pintar a sua criatura para ficar igual a outras criaturas que tenha criado ou recebido dos seus amigos. Clique sobre o ícone Pintar Como  na paleta Estilos Completos para aceder à Sporepédia. Em seguida, clique na criação com o estilo de pintura que gostaria de copiar e clique sobre a marca de verificação verde. Quando regressar ao Modo de Pintura a sua criatura será pintada com o estilo seleccionado.


PINTAR UTILIZANDO CAMADAS

Dispõe de três camadas para cobrir a sua criatura. Pode seleccionar um estilo para cada camada. Também pode seleccionar a cor de cada camada. Uma sugestão: escolha primeiro o estilo e depois a cor.

As três camadas são:

 **Base** determina o perfil da criatura bem como o estilo e cores originais.

 **Camada** aplica camadas de cor sobre a cor base da criatura.

 **Pormenor** adiciona um padrão numa grande variedade de estilos.

PERSONALIZAR AS CORES E TEXTURAS DA SUA CRIATURA

Clique numa das amostras de textura para aplicá-la à sua criatura.

Obtenha mais opções de cor para cada textura ao clicar e manter premido sobre uma amostra de cor e, em seguida, seleccionar da paleta.

TESTE DE MOVIMENTO

O modo Teste de Movimento permite ver as suas criaturas em movimento na área de jogo do Editor de Criatura. Apresente a sua criatura, faça poses, tire fotografias, faça filmes e partilhe tudo com os seus amigos!

MOVER A SUA CRIATURA

Clique sobre o chão para ver a sua criatura a andar. Faça duplo clique para vê-la correr. No modo Teste de Movimento, a sua criatura só se pode mover na área de jogo circular.


REALIZAR ANIMAÇÕES

 Clique no ícone Acções para abrir as opções de movimentos.

 Clique sobre o botão para ver a sua criatura a mexer, a posar e a mostrar as suas emoções.

Para captar a atenção da sua criatura, clique sobre o ícone apito.


FUNDOS

 Todos gostam de viajar. Clique sobre o botão de fundo e selecione um dos diferentes ambientes.

O FUNDO PRETO

O fundo preto tem uma camada de transparência. Capta apenas a imagem da sua criatura. Esta opção é muito útil se quiser criar t-shirts ou utilizar as imagens da sua criatura com outras imagens.

CRIAR BEBÉS

Clique sobre o ícone Bebés , em seguida, clique sobre o ícone de cada ovo uma vez para adicionar um, dois ou três bebés. Para fazer desaparecer as criaturas bebés, volte a premir o ícone.

A imitação é a forma mais sincera de lisonjeio. Tal como na vida real, um bebé vai imitar os movimentos dos seus pais. Lembre-se, eles estão a aprender por isso é normal que também façam alguns disparates.

FOTOGRAFIAS

Clique no ícone da câmara  para captar uma imagem de ecrã das brincadeiras da sua criatura.


As suas imagens são guardadas aqui: **Os Meus Documentos** (ou **Documentos**)\As Minhas Criações Spore\Fotografias ou <nome de utilizador>/Documents/My Spore Creations/Pictures.

Para o fundo, pode seleccionar o fundo preto para captar apenas a imagem da sua criatura.

ALTERAR A RESOLUÇÃO DAS IMAGENS

Selecione o separador Configurações de Captação no menu Configurações para escolher a resolução Pequena, Média, ou Grande.

AVATARES ANIMADOS

Clique sobre o ícone Captar Avatares Animados  para criar um .gif animado da sua criatura que pode publicar na sua página web favorita. Os .gifs animados podem ser encontrados em:

Os Meus Documentos (ou **Documentos**)\As Minhas Criações Spore\AvataresAnimados ou <nome de utilizador>/Documents/My Spore Creations/AnimatedAvatars.

GERIR FOTOGRAFIAS



Clique no ícone de visualização de imagens para ver as suas fotografias.

VISUALIZADOR DE FOTOGRAFIAS

Clique numa fotografia para abrir a imagem. Depois pode:



Eliminar fotografias.




Arquivar fotografias — o Visualizador de Fotografias tem um limite para 99 fotografias. Quando atingir o limite, pode armazenar as suas fotografias num directório diferente através desta opção.



Enviar postais por e-mail aos amigos.

POSTAIS

Enviar um Postal Spore a um amigo! Seleccione uma imagem da tira do Visualizador de Fotografias. Insira o seu endereço de e-mail e o endereço de um amigo, juntamente com um comentário e clique no ícone Enviar E-mail .

O endereço de e-mail do destinatário será utilizado apenas para enviar os postais e não será guardado pela EA para qualquer outra utilização.

FILMES

Clique sobre o ícone Gravar Filme  para começar a gravar as brincadeiras da sua criatura. Volte a clicar sobre o ícone para interromper a gravação.

O seu filme pode ter uma duração máxima de dois minutos. Os filmes são guardados no seguinte directório:

Os Meus Documentos (ou **Documentos**)\As Minhas Criações Spore/Filmes ou <nome de utilizador>/Documents/My Spore Creations/Movies..

ALTERAR O TAMANHO DO FILME

Para alterar o tamanho do filme, clique sobre o separador Configurações de Captação para seleccionar 160 x 120, 320 x 240, ou 640 x 480.

PUBLICAR UM FILME NO YOUTUBE

Depois de gravar o seu filme pode publicá-lo directamente no YouTube, clicando no botão CARREGAR que surge na janela de contexto logo após terminar a gravação.

Para carregar o seu filme no YouTube, além de estar registado na EA, precisa de estar registado e com sessão iniciada no YouTube. Pode completar qualquer um destes passos através das indicações que surgem quando termina de gravar o seu filme.

Depois de o seu filme ser carregado para o YouTube, pode enviar o link do YouTube por e-mail a um amigo.

PARTILHAR

Depois de ter criado a sua criatura, pode partilhá-la com o mundo! O Spore faz com que seja muito fácil enviar as suas criações para os seus amigos e familiares, ou partilhar em www.spore.com.

Para partilhar uma criatura carregando-a para os servidores *Spore*, clique na criatura na Sporepédia e depois clique no ícone Partilhar .




Pode ver as suas criações e as de outros em www.spore.com.

ENVIAR AS SUAS CRIAÇÕES POR E-MAIL

Para além de ser fácil partilhar as suas criações através da Sporepédia, pode simplesmente enviar por e-mail uma cópia do ficheiro .png da sua criatura. (Se tiver aceite as localizações predefinidas durante a instalação, encontra os ficheiros .png em **Os Meus Documentos** (ou **Documentos**)\As Minhas Criações Spore\Criaturas ou <nome de utilizador>/Documents/My Spore Creations/Creatures.) O destinatário pode guardar a imagem no ambiente de trabalho, desactivar o Ecrã Total (no separador Configurações Gráficas no menu Configurações), e arrastar o ficheiro .png para um editor no Spore para abri-lo.

Ou, ainda no modo de vista de ecrã total, o destinatário pode guardar o ficheiro .png para **Os Meus Documentos** (ou **Documentos**)\As Minhas Criações Spore\Criaturas ou <nome de utilizador>/Documents/My Spore Creations/Creatures e voltar a iniciar o jogo.

DEFINIÇÕES

Clique sobre o ícone Opções  no ecrã da galáxia ou no Editor de Criatura para aceder ao Catálogo Spore  e ao menu Configurações . A partir do menu Configurações pode alterar as definições Gráficas, Audio, Captação e Online, bem como ver os Créditos.

Atenção que a alteração das configurações gráficas pode afectar o desempenho e requer o reinício do jogo. As alterações nas configurações das Colunas têm de ser efectuadas no ecrã galáxia.

Para obter mais informações, consulte as Configurações no capítulo Começar o Jogo do Guia Spore do Jogo.

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.

☛ 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 normalmente 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

☛ 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) que estão a ser executados no Windows

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. Se estiver a tentar jogar numa ligação à Internet empresarial, contacte o seu administrador de rede.

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**, clique com o botão do lado direito e seleccionar a ligação de suporte adequada, a partir do menu descendente.

Para versões anteriores de Windows clique sobre o link Technical Support (Suporte Técnico) no directório do jogo localizado em **Iniciar > Programas** (ou **Todos os Programas**).

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 My Computer (O Meu Computador) no Ambiente de Trabalho. (Para Windows XP, poderá ser necessário fazer clique sobre o botão Start (Iniciar) e, em seguida clique sobre o ícone My Computer (O Meu Computador)).
3. 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://eusupport.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 17 e as 21 Horas para o telefone **707 200 712**.

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

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:

Clique em **Iniciar > executar...** e escreva dxdiag. 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 do 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

Ilustração da Capa da Embalagem: Cinco Design

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, o logótipo EA Maxis 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 comercial ou marca comercial registada da Criterion Software Ltd. Partes de este software são Copyright 1998-2008 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 (ey@cryptsoft.com). Consulte o ficheiro OpenSSL License do Spore para avisos de direitos de autor, termos e condições de utilização e exclusões de responsabilidade aplicáveis.

Conversão Macintosh pela TransGaming Inc.

Este jogo utiliza Cider™ Technology pela TransGaming Inc. Cider é Copyright © 2000-2007 TransGaming Inc.

Os componentes de execução Cider C/C++ (msvcrt.dll, msvcrt71.dll, e msvcp71.dll) incluem partes de Visual C++ 6.0 componentes de execução e partes de Bibliotecas Dinkum Compleat 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 © 2002-2006, NVIDIA Corporation.

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

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

iniParser Portions Copyright © 2000 por Nicolas Devillard.

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

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).

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. Código fonte para os componentes licenciados LGPL está disponível através do acesso CVS em: <http://transgaming.org/cvs/>

MXXO16O5658MT