

Лаборатория существ

SPORE™

СТАРТОВЫЙ
НАБОР
SPORE!



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ОБ ЭПИЛЕПСИИ

Прежде чем приступать к этой игре, прочтите внимательно!

Некоторые люди имеют предрасположенность к приступам эпилепсии и потере сознания под воздействием вспышек света или мелькающих изображений. Приступ может случиться во время просмотра телепередач или в ходе использования видеоигр, даже если ранее с человеком не случилось ничего подобного и ему не ставили диагноза эпилепсии. Если у вас или ваших родственников когда-либо наблюдались эпилептические симптомы под воздействием вспышек света, то, прежде чем приступать к игре, обязательно проконсультируйтесь с врачом.

Мы советуем родителям внимательно следить за состоянием ребенка во время игры. Если у вас или вашего ребенка в ходе игры замечен хотя бы один из следующих симптомов: головокружение, расплывчатое зрение, подергивание глазных или других мышц, потеря сознания, потеря ориентации, любые непроизвольные движения или конвульсии, — **НЕМЕДЛЕННО** прекратите игру и обратитесь к врачу.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

- 🌀 Устройтесь настолько далеко от экрана, насколько позволяет длина кабеля.
- 🌀 По возможности играйте на небольшом экране.
- 🌀 Не стоит играть, если вы устали или не выспались.
- 🌀 Играйте только в хорошо освещенном помещении.
- 🌀 Делайте 10–15-минутные перерывы после каждого часа игры.

СОДЕРЖАНИЕ

- 1 ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ОБ ЭПИЛЕПСИИ**
- 3 УСТАНОВКА ИГРЫ**
- 4 ЗАПУСК „ЛАБОРАТОРИИ СУЩЕСТВ SPORE™“**
- 4 ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ!**
- 5 ОСНОВЫ ИГРЫ**
- 6 СПОРОПЕДИЯ**
- 6 РЕЖИМ КОНСТРУКТОРА**
- 8 РЕЖИМ ОКРАШИВАНИЯ**
- 9 РЕЖИМ ПРОВЕРКИ**
- 10 ПУБЛИКАЦИЯ**
- 11 НАСТРОЙКА**
- 11 ПОВЫШЕНИЕ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ**
- 12 СЛУЖБА ПОДДЕРЖКИ**
- 13 ГАРАНТИЯ**

РЕГИСТРАЦИЯ В EA

Создайте учетную запись EA и зарегистрируйте эту игру, чтобы бесплатно получать советы и коды от EA — это легко и просто!

Зарегистрировать игру можно в процессе установки или перейдя на веб-сайт регистрации из меню запуска игры. Посетите наш веб-сайт по адресу www.gamereg.ea.com и зарегистрируйтесь уже сегодня!

ПРИМЕЧАНИЕ: при регистрации серийный номер вашей игры будет связан с учетной записью EA.

WWW.SPORE.COM

УСТАНОВКА ИГРЫ

ПРИМЕЧАНИЕ: системные требования см. по адресу www.spore.com/systemrequirements.html.

Установка на PC с диска:

Вставьте диск в дисковод и следуйте указаниям на экране.

Как только установка завершится, вы сможете начать игру с помощью меню „Пуск”.

В Windows Vista™ список игр расположен в меню „Пуск” > „Игры”, а в предыдущих версиях Windows™ — в меню „Пуск” > „Программы” (или „Все программы”).

Установка на PC через магазин EA Store:

ПРИМЕЧАНИЕ: дополнительные сведения о приобретении загружаемых материалов у компании EA см. по адресу www.eastore.ea.com (щелкните на ссылке „Подробнее о прямой загрузке”).

Когда игра будет загружена с помощью EA Downloader Manager, щелкните на пиктограмме установки и следуйте указаниям на экране.

Как только установка завершится, игру можно будет запустить напрямую через EA Download Manager.

ПРИМЕЧАНИЕ: если вы уже приобрели игру и хотите установить ее на другой PC, загрузите и установите на этом PC программу EA Download Manager, запустите ее и войдите в сеть с помощью учетной записи EA. Выберите нужный пункт в отобразившемся списке и нажмите кнопку Start, чтобы загрузить игру.

Установка на Macintosh:

1. Вставьте диск с игрой в CD/DVD-ROM дисковод. На рабочем столе отобразится пиктограмма компакт-диска. Чтобы запустить игру, дважды щелкните на этой пиктограмме.
2. Затем выберите пиктограмму установки внизу отобразившегося окна.
3. Для завершения регистрации следуйте указаниям, появляющимся на экране.

ПРИМЕЧАНИЕ: для игры в „Лабораторию существ SPORE” на Macintosh следует правильно настроить левую и правую кнопки мыши.

ДЕМО-ВЕРСИЯ

Чтобы установить демо-версию „Лаборатории существ SPORE”, дважды щелкните на самораспаковывающемся архиве в формате .zip и следуйте указаниям на экране.

Как только установка завершится, вы сможете начать игру с помощью меню „Пуск”.

В Windows Vista™ список игр расположен в меню „Пуск” > „Игры”, а в предыдущих версиях Windows™ — в меню „Пуск” > „Программы” (или „Все программы”).

ОБНОВЛЕНИЕ „ЛАБОРАТОРИИ СУЩЕСТВ SPORE”

Для PC-версии этой программы будут публиковаться обновления, исправляющие ошибки, дополняющие процесс игры и т.д. Для получения автоматических уведомлений о доступных обновлениях следует установить EA Download Manager (EADM). Установка этой программы предлагается во время установки „Лаборатории существ SPORE”. Кроме того, EADM можно загрузить по адресу www.eastore.ea.com.

Для использования EADM требуется регистрация. Ее можно выполнить во время игры в „Лабораторию существ SPORE”.

ОБНОВЛЕНИЕ НА MACINTOSH

Версия данной программы для Macintosh будет обновляться с целью исправления ошибок, дополнения процесса игры и т.д. Обновление выполняется автоматически при запуске игры. Для загрузки обновлений требуется зарегистрировать SPORE™ для Macintosh через Интернет.

ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ SPORE

Перед установкой полной версии SPORE необходимо удалить „Лабораторию существ SPORE”. Если полная версия SPORE уже установлена, то установить „Лабораторию существ” невозможно. Однако при удалении „Лаборатории существ SPORE” все созданные существа останутся в папке „Мои документы” („Documents” в Windows Vista™) \Мои творения\Существа или <имя пользователя>\Documents\My Spore Creations\Creatures в Macintosh. Вы сможете загрузить их в полную версию SPORE.

ЗАПУСК „ЛАБОРАТОРИИ СУЩЕСТВ SPORE™”

Перед первым запуском „Лаборатории существ SPORE” убедитесь, что подключение к Интернету установлено.

ДЛЯ ИГРЫ ТРЕБУЕТСЯ СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТОМ, СЕТЕВАЯ ПРОВЕРКА ПОДЛИННОСТИ И ПРИНЯТИЕ УСЛОВИЙ ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ С КОНЕЧНЫМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ. ДЛЯ ДОСТУПА К СЕТЕВЫМ КОМПОНЕНТАМ ТРЕБУЕТСЯ РЕГИСТРАЦИЯ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ С ПОМОЩЬЮ ПРИЛАГАЮЩЕГОСЯ КОДА. КАЖДЫЙ ЭКЗЕМПЛЯР ИГРЫ МОЖНО ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬ ТОЛЬКО ОДИН РАЗ.

ЮРИДИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ И ОБНОВЛЕНИЯ К ИГРЕ НАХОДЯТСЯ НА ВЕБ-САЙТЕ WWW.EA.COM. РЕГИСТРАЦИЮ МОГУТ ПРОЙТИ ТОЛЬКО ЛИЦА В ВОЗРАСТЕ 13 ЛЕТ И СТАРШЕ.

EA ОСТАВЛЯЕТ ЗА СОБОЙ ПРАВО ПРЕКРАТИТЬ ПОДДЕРЖКУ СЕТЕВЫХ КОМПОНЕНТОВ ДЛЯ ДАННОГО ПРОДУКТА ЧЕРЕЗ 30 ДНЕЙ ПОСЛЕ ПУБЛИКАЦИИ СООТВЕТСТВУЮЩЕГО ОБЪЯВЛЕНИЯ НА ВЕБ-САЙТЕ WWW.EA.COM.

Запуск игры:

На PC:

В Windows Vista™ список игр расположен в меню „Пуск” > „Игры”, а в предыдущих версиях Windows™ — в меню „Пуск” > „Программы” (или „Все программы”). Для игры в версию, загруженную из магазина EA Store, следует запустить EA Download Manager.


На Macintosh:

Откройте окно Finder, выберите пункт Applications и дважды щелкните на пиктограмме игры.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ!

Дайте волю воображению, создавайте забавных и невероятных существ! Как они будут устроены — зависит только от вас. На выбор предлагается множество конечностей, стоп, кистей, глаз и других фрагментов. С помощью простого и понятного Редактора каждый может создать и раскрасить существо по вкусу. Придумайте созданию имя, отправьте друзьям и близким открытки с его изображением или опубликуйте его в Спорапедии™, чтобы другие игроки в SPORE могли его загрузить.

Все творения из „Лаборатории существ” можно перенести в полную версию SPORE.

Подробные указания по „Лаборатории существ” содержатся во внутриигровой справочной системе .

ЧТО ТАКОЕ SPORE?

Лаборатория существ SPORE — очень увлекательная программа, однако это еще не вся игра! Если вам понравилось создавать существ, обязательно сыграйте в полную версию SPORE.

Полная версия состоит из пяти этапов, каждый из которых представляет собой определенную стадию эволюции: клетка, существо, племя, цивилизация и космос. На каждом этапе — свои цели. Вы можете начать игру с самого зарождения жизни и стать свидетелем эволюции от первых микроорганизмов до полетов в космос. Другой вариант — сразу приступить к созданию племени или целой цивилизации. В этой вселенной вы — создатель и творец!

В игре SPORE у вас будет целый набор инструментов для различных целей. Вы сможете создавать существ, технику, сооружения и даже космические корабли. SPORE — индивидуальная игра, однако между пользователями автоматически проводится обмен материалами. Таким образом, у вас будет бесчисленное количество миров, которые можно исследовать и в которых можно играть. Все материалы будут храниться на веб-сайте SPORE — вы сможете посмотреть, что создают другие пользователи, а также пригласить их в свою игру.

Посмотреть подробные сведения и приобрести SPORE можно на веб-сайте www.spore.com.

ОСНОВЫ ИГРЫ

Запустив "Лабораторию существ *SPORE*" и выполнив вход, вы увидите экран галактики. С его помощью можно загрузить существо или перейти к созданию нового.

Выбрав пункт "Создать существо", вы попадете в режим конструктора (см. стр. 6). Выбрав пункт "Загрузить существо", вы попадете в Споропедию (см. стр. 6).

Внимательно прочитайте советы, приведенные ниже. Из них вы сможете узнать много полезного — например, как управлять обзором, где указать имя существа и т.д.

УПРАВЛЕНИЕ КАМЕРОЙ

Управлять камерой очень легко. Следующие команды используются во всех трех режимах "Лаборатории существ *SPORE*": "Конструктор", "Проверка" и "Окрашивание".

ИНТЕРФЕЙС:



Вращение камеры.



Изменение масштаба.

МЫШЬ

Для вращения камеры вокруг существа перемещайте курсор, удерживая нажатой левую кнопку мыши.

Для изменения масштаба прокручивайте колесико мыши, удерживая нажатой клавишу **SHIFT**.

КЛАВИАТУРА

Для изменения масштаба пользуйтесь клавишами **+** и **-**.

Для вращения камеры пользуйтесь клавишами **<** и **>**.



ИМЯ СУЩЕСТВА

У любого создания должно быть имя! Щелкните на пункте "Имя существа", а также впишите краткую биографию в поле, расположенном ниже!

Не забудьте указать ключевые слова, характеризующие ваше творение, в поле для меток (например, "полосатый", "рогатый" и т.д.). Эти метки помогут другим пользователям найти ваших существ в Споропедии или на веб-сайте www.spore.com.

Не забудьте сохранить изменения!

СОХРАНЕНИЕ

В каком бы режиме вы ни играли, есть два варианта сохранения изменений. Чтобы сохранить изменения и продолжить работу над существом, нажмите кнопку "Сохранить" . Чтобы сохранить существо и покинуть Споропедию, нажмите кнопку "Сохранить и выйти" .

Любое сохраненное существо можно найти в разделе Споропедии "Мои творения", а также в папке "Мои документы" (или "Documents")/Мои творения/Существа или <имя пользователя>/Documents/My Spore Creations/Creatures.

ПРИМЕЧАНИЕ: перед сохранением обязательно добавьте существу рот и придумайте имя.

СПОРОПЕДИЯ

Все ваши творения сохраняются в Споропедии.

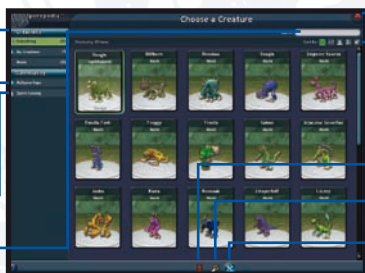
Споропедия позволяет не только просматривать материалы, созданные в *SPORE*, но и общаться с другими игроками, узнавать последние новости и делать покупки в Каталоге *SPORE*.

Сортировка отображаемых материалов в зависимости от создателя (вы, другие пользователи или компания Maxis).

Просмотр и настройка личной страницы Spore.

Переход к Каталогу *SPORE*.

Поиск существ по именам и меткам.



Выход из Споропедии.

Сортировка по виду, дате создания, имени существа, имени создателя или наличию публикации.

Удаление выбранного существа.

Публикация выбранного существа.

Изменение выбранного существа.

Выбрав создание в Споропедии или щелкнув на пункте „Создать существо“ на экране галактики, вы попадете в режим конструктора.

РЕЖИМ КОНСТРУКТОРА

В этом режиме происходит самое интересное — сотворение существа.

УПРАВЛЕНИЕ КАМЕРОЙ

Чтобы вращать камеру вокруг существа, пользуйтесь кнопками вращения или перемещайте мышь, удерживая нажатой левую или правую кнопку.

Для изменения масштаба используйте кнопки +/- или прокручивайте колесико мыши, удерживая нажатой клавишу **SHIFT**.

ВЫБОР ТУЛОВИЩА

Щелкните на кнопке „Создать существо“ в правом верхнем углу экрана. В области создания появится туловище. Если вы внесли изменения, то перед выбором нового туловища будет предложено их сохранить.

ОКНО ФРАГМЕНТОВ

Чтобы выбрать вид фрагмента (например, рот или глаза), щелкните на соответствующей пиктограмме в левой верхней части экрана.

ВЫБОР И ДОБАВЛЕНИЕ ФРАГМЕНТОВ

Щелкните на нужном фрагменте и, удерживая нажатой левую кнопку мыши, переместите курсор к существу.

Чтобы выбрать уже добавленный фрагмент, щелкните на нем; он будет подсвечен синим. Вы можете изменить его форму или размер. Добавленный фрагмент можно переместить или удалить, щелкнув на нем и переместив курсор к окну фрагментов.

РАСПОЛОЖЕНИЕ СУЩЕСТВА

Стрелка на платформе указывает, в какую сторону развернуто существо.

ОТМЕНА/ПОВТОР



Для отмены или повтора последнего действия используйте соответствующие кнопки. (Можно использовать несколько раз.)

ЗАПАС БАЛЛОВ ДНК



При добавлении фрагментов расходуются баллы ДНК. Если у вас недостаточно баллов, вы не сможете добавить новый фрагмент, пока не удалите один из уже имеющихся.

ИНДИКАТОР СЛОЖНОСТИ

Индикатор сложности, отображаемый в правом верхнем углу экрана, заполняется по мере добавления фрагментов.



Если строение существа станет слишком сложным, индикатор будет выделен красным цветом. Это значит, что вы не можете добавлять новые фрагменты.

ИЗМЕНЕНИЕ ФРАГМЕНТОВ

ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ

Чтобы получить доступ к элементам управления, щелкните на фрагменте. После этого вы сможете изменить его форму и расположение на теле существа.

ВИДЫ ЭЛЕМЕНТОВ УПРАВЛЕНИЯ



Регулирующая стрелка:
позволяет изменить длину, ширину, высоту и изгиб фрагментов. Потяните за стрелку, чтобы модифицировать фрагмент.



Узловая точка:
позволяет изменить положение фрагментов или направление рогов, усов и т.п.



Кольцо вращения:
используется для вращения фрагментов.

УДАЛЕНИЕ ФРАГМЕНТОВ

Чтобы удалить фрагмент, щелкните на нем и либо нажмите клавишу **DELETE**, либо, не отпуская левой кнопки мыши, переместите курсор из области платформы. При удалении фрагмента потраченные баллы ДНК возвращаются.

КОНЕЧНОСТИ

ДОБАВЛЕНИЕ КОНЕЧНОСТЕЙ

Суставы конечностей выполнены в виде узловых точек, с помощью которых вы сможете изменять строение и размер фрагментов. Перемещайте конечности по горизонтали, когда существо расположено в профиль; меняйте их расположение по вертикали, когда создание расположено анфас.

Если нужно освободить место для нижних конечностей, щелкните на туловище и переместите его чуть выше, нажав и удерживая левую кнопку мыши.

ДОБАВЛЕНИЕ КИСТЕЙ И СТОП

Стопу или кисть можно присоединить только к конечности существа. Вы всегда можете заменить стопу или кисть, данную по умолчанию, на другую. Для этого удалите стопу или кисть или сразу добавьте новый фрагмент поверх старого.

ФОРМА ТЕЛА

УДЛИНЕНИЕ ПОЗВОНОЧНИКА

Подведите курсор к туловищу существа.

Появится позвоночник, границы которого будут обозначены стрелками.

Щелкните на любой из них и, удерживая левую кнопку мыши, переместите курсор, чтобы добавить или убрать позвонки.

ПРИМЕЧАНИЕ: если вы слишком сильно укоротите позвоночник, некоторые фрагменты могут “повиснуть в воздухе”. Они будут выделены красным.

ИЗГИБЫ

Для придания позвоночнику изгиба щелкните на отдельном позвонке и потяните его в выбранном направлении. Попробуйте переходить от позвонка к позвонку, внося изменения постепенно.

ИЗМЕНЕНИЕ РАЗМЕРОВ

Вы можете изменить размер любой части тела существа с помощью колесика мыши.

Для этого сперва щелкните на фрагменте или на позвонке.

Затем вращайте колесико мыши, чтобы увеличить или уменьшить размер.

НАВЫКИ

С новыми фрагментами существо приобретает новые навыки. Общая информация о каждой части поможет узнать, какие характеристики будут улучшены. Определитесь, что вам больше нравится — грубая сила или искусство общения, и добавляйте существу соответствующие фрагменты. Не забывайте также о защите и скорости передвижения.

СПИСОК НАВЫКОВ

Все навыки существа указаны в правом верхнем углу экрана. Чтобы просмотреть, как существо применяет различные умения, щелкните на любой пиктограмме в этом списке. Навыки обязательно пригодятся в полной версии *SPORE*.

РАЦИОН ПИТАНИЯ

Выбору рта стоит уделить особое внимание, ведь он определяет дальнейшую судьбу существа: станет ли оно травоядным, плотоядным или всеядным. Рацион питания — один из важнейших факторов в игре *SPORE*.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ФУНКЦИИ КОНСТРУКТОРА

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ

Чтобы воспользоваться дополнительными элементами управления, выделите фрагмент, удерживая нажатой клавишу **TAB**. После этого вы сможете изменить форму фрагмента и его положение на теле существа.

КОПИРОВАНИЕ ФРАГМЕНТОВ

Чтобы скопировать уже имеющийся фрагмент, щелкните на нем и, удерживая нажатой клавишу **ALT**, переместите курсор в нужное место.

ИЗМЕНЕНИЕ СТРОЕНИЯ КОНЕЧНОСТЕЙ

Чтобы удалить участок конечности, щелкните на нем, удерживая нажатой клавишу **CONTROL**.

Затем, не отпуская клавиши **CONTROL**, выберите новую конечность и присоедините к месту старой. Плечевые и бедренные фрагменты удалять нельзя.

РЕЖИМ ОКРАШИВАНИЯ

Теперь, когда вы создали существо, нужно выбрать для него окрас.

Сделать это можно следующими способами: указать готовый вариант, копировать окраску другого существа (см. стр. 8) или выбрать текстуру и цвет вручную для каждого слоя.

ВЫБОР ГОТОВОГО ВАРИАНТА

Вы можете выбрать один из готовых вариантов окраса. В этом случае вы также сможете переключиться на окрашивание с помощью слоев, чтобы внести изменения.

КОПИРОВАНИЕ ОКРАСКИ




Вы можете выбрать окраску, совпадающую с внешним видом других существ, созданных вами или другими пользователями.

Для этого выберите пункт „Копирование окраски“, чтобы перейти к Споропедии. Выберите существо, окраску которого хотите скопировать, и щелкните на зеленой галочке. Вернувшись в режим окрашивания, вы увидите, что существо приняло выбранный облик.

ОКРАШИВАНИЕ С ПОМОЩЬЮ СЛОЕВ

Для окраски существа предусмотрено три слоя. Для каждого слоя можно выбрать узор и цвет. Рекомендуется сначала выбрать узор.

Виды слоев:

-  **Базовый слой** определяет общий стиль и основной цвет окраса существа.
-  **Верхний слой** наносится на основной цвет.
-  **Дополнительный слой** позволяет добавить различные детали.

ВЫБОР ОКРАСА И ТЕКСТУРЫ

Выберите один из вариантов окраса, чтобы придать соответствующий вид существу.

Вы можете изменить цвет окраса. Для этого выберите вариант, щелкнув на нем левой кнопкой мыши, и, не отпуская ее, укажите нужный цвет.

РЕЖИМ ПРОВЕРКИ

В режиме проверки можно увидеть созданное существо в действии.

Выбирайте различные варианты движений и создавайте снимки и видеоролики, чтобы поразить друзей!

УПРАВЛЕНИЕ СУЩЕСТВОМ

Щелкните на любом участке местности, чтобы увидеть, как двигается ваше существо. Щелкните дважды, чтобы существо побежало. Во время проверки создание не может выйти за линию.

ДВИЖЕНИЯ



Щелкните на пиктограмме движений. Затем щелкните на одной из кнопок, чтобы увидеть, как создание танцует, позирует и выражает различные эмоции. Чтобы привлечь внимание существа, щелкните на кнопке изображением свистка.

ФОН



Все любят путешествовать. Щелкните на кнопке „Фон“, чтобы выбрать тип окружающей обстановки.

ЧЕРНЫЙ ФОН

Черный фон представляет собой прозрачный слой. Используя такой фон, вы сможете запечатлеть только само существо — например, для печати изображения на футболке или создания комбинированной картинки.

ДЕТЕНЫШИ

Щелкните на пиктограмме яйца, чтобы получить одного, двух или трех детенышей. Чтобы детеныши исчезли с экрана, щелкните на пиктограмме еще раз.

Подражание — лучшая похвала. Как и в жизни, потомство будет повторять действия родителей. Помните, что детеныши еще маленькие — не все получится с первого раза.

СНИМКИ

Щелкните на пиктограмме фотокамеры , чтобы сделать снимок существа.


Все снимки будут сохранены в папке „Мои документы“ (или „Documents“) \Мои творения\Снимки или <имя пользователя>\Documents\My Spore Creations\Pictures.

Можно выбрать черный фон, чтобы на снимке было изображено только само существо.

РАЗРЕШЕНИЕ СНИМКОВ

С помощью меню параметров съемки вы можете выбрать нужный размер снимков: малый, средний или большой.

ПОРТРЕТЫ С АНИМАЦИЕЙ

Щелкните на кнопке „Портреты с анимацией“ , чтобы создать анимированное изображение в формате .gif. Затем вы сможете использовать его на различных веб-сайтах. Портреты с анимацией хранятся в папке „Мои документы“ (или „Documents“) \Мои творения\Портреты с анимацией или <имя пользователя>/Documents/My Spore Creations/AnimatedAvatars.

ПРОСМОТР СНИМКОВ



Щелкните на кнопке просмотра изображений, чтобы открыть альбом созданных снимков.

АЛЬБОМ

Чтобы рассмотреть снимок, щелкните на нем. Помимо этого вам доступны следующие функции:



удаление снимков;




хранение снимков — альбом позволяет хранить до 99 изображений. Превысив лимит, вы сможете выбрать новую папку для хранения;




отправка снимков по электронной почте друзьям.

ОТКРЫТКИ

Отправьте открытку *SPORE* другу! Выберите снимок, укажите ваш адрес электронной почты и адрес получателя, напишите сообщение и нажмите кнопку „Отправить“ .

Адрес получателя используется только для отправки открытки и не будет использоваться компанией EA для других целей.

ВИДЕОРОЛИКИ

Щелкните на кнопке видеокамеры , чтобы начать создание видеоролика. Щелкните на пиктограмме еще раз, чтобы остановить запись.

Максимальная длина видеоролика — 2 минуты. Все записанные видеоролики будут сохранены в папке „Мои документы“ (или „Documents“) \Мои творения\Видеоролики или <имя пользователя>/Documents/My Spore Creations/Movies.

РАЗМЕР ВИДЕОРОЛИКА

Для изменения размера видеоролика выберите в меню параметров съемки одно из доступных разрешений: 160 x 120, 320 x 240 или 640 x 480.

ПУБЛИКАЦИЯ ВИДЕОРОЛИКА НА ВЕБ-САЙТЕ YOUTUBE

Создав видеоролик, вы можете опубликовать его на веб-сайте YouTube, щелкнув на соответствующей кнопке.

Для публикации необходима регистрация EA и регистрация на веб-сайте YouTube. Предложение о регистрации отобразится после создания видеоролика.

Опубликовав видеоролик, вы сможете отправить ссылку на него всем своим друзьям!

ПУБЛИКАЦИЯ

Вы можете поделиться своими творениями со всем миром! Существ, созданных в *SPORE*, можно отправить друзьям или опубликовать на веб-сайте www.spore.com.

Для этого достаточно указать нужное существо в Споропедии и щелкнуть на кнопке публикации .




Ваши творения и создания других игроков можно просмотреть на веб-сайте www.spore.com.

ОТПРАВКА ТВОРЕНИЙ ПО ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЕ

Для обмена творениями служит не только Споропедия. Вы также можете пересылать материалы в формате .png по электронной почте. Если выбран путь установки по умолчанию, файлы формата .png будут сохраняться в папке „Мои документы“ (или „Documents“) \Мои творения\Существа или <имя пользователя>/Documents/My Spore Creations/Creatures. Получатель сможет перенести файл напрямую в Редактор, предварительно включив оконный режим (с помощью вкладки „Настройка изображения“ в меню настройки).

Другой вариант — сохранить полученный файл формата .png в папке „Мои документы“ (или „Documents“) \Мои творения\Существа или <имя пользователя>/Documents/My Spore Creations/Creatures а затем перезапустить игру.

НАСТРОЙКА

Щелкните на пиктограмме настройки  на экране галактики или в Редакторе, чтобы перейти к КATALOGU *SPORE*  или открыть меню настройки . В меню настройки можно изменить параметры изображения, звука, съемки и сети, а также просмотреть список создателей игры.

Изменение параметров изображения может сказаться на производительности игры. После внесения изменений необходимо перезапустить игру. Для изменения конфигурации динамиков нужно сперва перейти к экрану галактики.

Дополнительные сведения см. во внутриигровой справочной системе, раздел Основы игры > Настройка.

ПОВЫШЕНИЕ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ

ОБНОВЛЕНИЕ ПО MACINTOSH


При игре в устаревшей версии MacOS X возможно снижение производительности. Чтобы обновить ПО MacOS X, выберите в меню Apple пункт Software Update и следуйте указаниям на экране.

УСТАНОВКА ДРАЙВЕРОВ


 Убедитесь, что ваша система отвечает минимальным требованиям данной игры и установлены последние версии драйверов звуковой и видеокарты.

Драйверы для видеокарт NVIDIA можно загрузить на веб-сайте www.nvidia.com.

Драйверы для видеокарт ATI можно загрузить на веб-сайте www.ati.amd.com.

 (Версия для PC) Если данная версия игры установлена с диска, переустановите с помощью с этого диска DirectX. Файл установки находится в папке DirectX. Если установлено подключение к Интернету, можно загрузить последнюю версию DirectX по адресу www.microsoft.com.

РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ

 (Версия для PC) Если диск с игрой вставлен, но меню автозапуска не отображается, щелкните правой кнопкой мыши на пиктограмме дисковода и запустите меню ручную.

 В случае снижения производительности следует уменьшить значения параметров изображения и звука в меню настройки, а также уменьшить разрешение.

 Кроме того, при игре в Windows рекомендуется завершить работу фоновых программ (за исключением EADM, если она требуется для запуска).

ИГРА ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ

Чтобы избежать снижения производительности при игре через Интернет, отключите программы обмена файлами и сообщениями, а также потокового воспроизведения звука. Подобные программы отрицательно сказываются на пропускной способности, вызывают задержки и т.д.

Перед игрой с помощью корпоративного соединения обратитесь к администратору сети.

СЛУЖБА ПОДДЕРЖКИ

Возникли проблемы с игрой? Обратитесь в службу поддержки пользователей EA!

В справочном файле EA приведены способы решения распространенных проблем, связанных с данным продуктом.

Если игра уже установлена, для перехода к справочному файлу EA

Windows Vista: выберите меню „Пуск” > „Игры”, щелкните правой кнопкой мыши на пиктограмме игры и выберите соответствующую ссылку в появившемся меню.

Предыдущие версии Windows: щелкните на ссылке „Техническая поддержка” в папке игры, расположенной в меню „Пуск” > „Программы” (или „Все программы”).

Если игра еще не установлена, для перехода к справочному файлу EA выполните следующие действия:

1. Вставьте диск с игрой в CD/DVD-ROM дисковод.
2. Дважды щелкните на пиктограмме „Мой компьютер” на Рабочем столе (при работе в Windows XP щелкните на кнопке „Пуск” и выберите пункт „Мой компьютер”).
3. Щелкните правой кнопкой мыши на пиктограмме CD/DVD-ROM дисковода, в который вставлен диск с игрой, и выберите пункт „Открыть”.
4. Откройте файл **Support > EA Help > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Сведения о просмотре справочного файла EA на Macintosh см. в файле Readme.

Если решение проблемы не найдено в справочных материалах, обратитесь в службу поддержки EA.

ЦЕНТР ПОДДЕРЖКИ

Если вы хотите получить техническую поддержку по сети Интернет, посетите веб-сайт Центра поддержки

<http://www.electronicarts.ru/SupportCenter/>

Скорее всего, в нашей базе данных содержится подходящий способ решения вашей проблемы — для доступа к этой базе щелкните на кнопке «ПОМОЩЬ». Если вы не нашли ответа на свой вопрос, щелкните на кнопке «ЗАПРОС EA» и отправьте сообщение сотруднику службы технической поддержки. Мы ответим вам со всей возможной оперативностью.

Вы можете обратиться в русскоязычную службу технической поддержки по телефону, набрав номер **+7 (495) 642 73 97**, а также вы можете написать на электронный адрес службы: support_russia@ea.com. Служба работает с понедельника по пятницу с 11:00 до 19:00, по московскому времени.

Перед звонком воспользуйтесь функцией DirectX Diagnostic, чтобы предоставить службе поддержки отчет о параметрах вашего ПК.

Выберите пункт „Пуск” > **Выполнить** и введите „dxdiag”. Щелкните на кнопке ОК. Как только отчет будет готов, щелкните SAVE ALL INFORMATION и сохраните отчет на Рабочем столе Windows.

ГАРАНТИЯ

ПРИМЕЧАНИЕ: следующие условия гарантии распространяются только на продукты в розничной продаже.

Они не относятся к демо-версии *„Лаборатории существ SPORE“*.

Ограниченная гарантия

Electronic Arts гарантирует вам, что оригинальный носитель, на котором записан данный программный продукт, не имеет материальных и технологических дефектов. Срок гарантии — 12 месяцев со дня покупки. В течение этого срока дефектный носитель подлежит замене в том случае, если он будет возвращен Electronic Arts по адресу, указанному ниже, с приложением документа, подтверждающего покупку, описания дефектов и вашего обратного адреса. Эта гарантия является дополнением к вашим правам, установленным законом РФ „О защите прав потребителей“, и ни в коей мере не затрагивает их. Эта гарантия не распространяется на сам программный продукт, предоставляемый „как таковой“, а также на носитель, дефекты которого обусловлены небрежным обращением или чрезмерно интенсивным использованием.

Оформление упаковки: Cinco Design

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, Maxis, SPÖRE, название и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Название RenderWare является товарным знаком или зарегистрированным товарным знаком Criterion Software Ltd. Компоненты данного программного обеспечения © 1998–2008 Criterion Software Ltd. и лицензиаров. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

Продукт содержит программное обеспечение, разработанное OpenSSL Project для использования в OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>). Продукт также содержит программное обеспечение, разработанное Eric Young (ey@cryptsoft.com). Более подробная юридическая информация представлена в файле лицензии OpenSSL. Версия для Macintosh: TransGaming Inc.

В игре используется технология Cider™ компании TransGaming Inc. © 2000–2007 TransGaming Inc.

Программные компоненты Cider C/C++ (msvcrt.dll, msvc71.dll и msvc71.dll) включают элементы программных компонентов Visual C++ 6.0 и Dinkum Compleat C/C++ Libraries. Программные компоненты Visual C++ 6.0 © 1999 Microsoft Corp. Компоненты Dinkumware © 1989–2006 P.J. Plauger and Dinkumware Ltd.

Компоненты Cider MFC & ATL (MFC42.dll, MFC71.dll) включают компоненты Visual C++ 6.0 MFC & ATL. Компоненты Visual C++ 6.0 MFC & ATL © 1992–1999 Microsoft Corp.

Cider включает libpng. © 1995–2004 Авторы проекта libpng (полный список см. по адресу <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt>).

Данное программное обеспечение основано на некоторых компонентах продуктов Independent JPEG Group. Cider включает libjpeg. © 1991–1998, Thomas G. Lane.

Cider использует NVIDIA's Cg Toolkit. © 2002–2006, NVIDIA Corporation.

Cider включает dmalloc. © 2001–2006 Wolfram Gloger.

Cider включает The Better String Library (bstring). © 2002–2006 Paul Hsieh.

iniParser Portions © 2000 Nicolas Devillard.

Компонент Cider libquartz.dylib включает элементы ffmpeg. © 2000–2006 Fabrice Bellard и др.

Компоненты Cider © 2002–2006 Авторы проекта ReWind (полный список см. по адресу <http://cs.transgaming.org/cgi-bin/viewcs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind>).

Компоненты Cider © 1993–2006 Авторы проекта Wine (полный список см. по адресу <http://source.winehq.org/source/AUTHORS>).

Cider и соответствующие компоненты распространяются на условиях Лицензии Cider Technology License и других лицензий, включая GNU LGPL. Подробную информацию о лицензиях см. на диске с игрой, в файле Соглашения с конечным пользователем. Исходный код компонентов, распространяемых по лицензии LGPL, доступен по адресу: <http://transgaming.org/cvs/>

MXHX01605658MT