

SPÖRE

Lénylabor



EPILEPSZIA VESZÉLY!

Kérjük, olvassa el figyelmesen ezt a részt, mielőtt Ön vagy gyermekei játszani kezdenének a termékkel!

Néhány ember a mindennapi életben hajlamos epilepsziás rohamokra vagy eszméletvesztésre, amikor hirtelen fényvillanásokkal, fényeffektusokkal kerül szembe. Hasonlóképpen ezekhez, a televíziózás, illetve a videojátékok is okozhatnak ilyesfajta rohamokat. Ez a veszély akkor is fennáll, ha az illető eddig még nem produkált ilyen rohamokat, és kórtörténetében sem szerepelt ilyesmi. Ha az Ön családjában bárkinek valaha is volt valamilyen epilepsziás tünete (pl. roham, eszméletvesztés) a villanó fényektől, kérjük, forduljon kezelőorvoshoz játék előtt.

Kérjük a szülőket, hogy fokozott figyelemmel kísérjék gyermekeiknek a videojátékokkal való időtöltését. Ha Ön vagy gyermeke észreveszi magát az alább felsorolt tünetek valamelyikét a játékkal töltött idő alatt, AZONNAL függesse fel a tevékenységet és forduljon orvoshoz! Ilyen tünetek például: szédülés, homályos látás, szem- vagy izomgyengeség, eszméletvesztés, helytelen tájékozódás, önkéntelen mozgás vagy izomrángás.

ÓVINTÉZKEDÉSEK:

- ☞ Ne üljön túl közel a képernyőhöz! Tartsa meg a megfelelő távolságot, legalább annyira, amennyire a vezetékek ezt lehetővé teszik!
- ☞ Inkább kisebb méretű képernyőt használjon!
- ☞ Ha kialsztatlan vagy fáradt, ne üljön le játszani!
- ☞ Bizonyosodjon meg róla, hogy a szoba, ahol játszik, elég világos!
- ☞ Tartson szünetet a játék közben, óránként legalább 10–15 percre!

TARTALOM

- 1 EPILEPSZIA VESZÉLY!**
- 3 A JÁTÉK TELEPÍTÉSE**
- 4 A SPORETM LÉNYLABOR INDÍTÁSA**
- 4 ÜDVÖZLÜNK!**
- 5 AZ ELSŐ LÉPÉSEK**
- 6 SPÓROPÉDIA**
- 6 SZERKESZTÉS MÓD**
- 8 SZÍNEZÉS MÓD**
- 9 JÁRÁSPRÓBA**
- 10 MEGOSZTÁS**
- 11 BEÁLLÍTÁSOK**
- 11 TELJESÍTMÉNYTIPPEK**
- 12 TERMÉKTÁMOGATÁS**
- 13 GARANCIA**

MARADJ JÁTÉKBAN, REGISZTRÁLJ AZ EA-NÁL!

Hozd létre ingyenes EA hozzáféréseket, hogy család kódokhoz és útmutatásokhoz juss az EA-tól - gyors és egyszerű!

Regisztrálhatsz a játék telepítése közben, vagy az Elektronikus Regisztráció hivatkozás segítségével, amelyet a játék START menüjében találsz. Esetleg látogass el honlapunkra a www.gamereg.ea.com címen, és regisztrálj még ma!

MEGJEGYZÉS: Regisztráld új játékodat az EA hozzáféréseidhez a telepítés során, vagy a játék indítómenüjében található elektronikus regisztrációs hivatkozással, így elmentheted játékod sorszámát az EA hozzáféréseid adataihoz is.

WWW.SPORE.COM

A JÁTÉK TELEPÍTÉSE

MEGJEGYZÉS: a rendszerkövetelményekért lásd: www.spore.com/systemrequirements.html.

Telepítés PC-re (lemez használata esetén):

Helyezd a lemezt a meghajtóba és kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat.

A játék telepítése után a **START** menüből indíthatod el a játékot.

Windows Vista™ esetén a játék a következő útvonalon érhető el: **Start > Játékok** menü, a Windows™ korábbi változatai esetén ez **Start > Programok** vagy **Minden program** menü.

Telepítés PC-re (EA Store használata esetén):

MEGJEGYZÉS: Ha a további információra van szükséged a EA közvetlen letöltéseiről, látogass el a www.eastore.ea.com honlapra és kattints a **MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS** (További információk a közvetlen letöltésről) pontra.

Ha a játékot letöltötted az EA Download Manager segítségével, kattints a telepítés ikonjára és kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat.

A játék (telepítés után) közvetlenül az EA Download Manager segítségével indítható el.

MEGJEGYZÉS: Ha már megvásároltál egy játékot és egy másik számítógépre kívánod telepíteni, töltsd le és telepítsd a másik gépre az EA Download Managert, majd miután elindítottad, jelentkezz be EA fiókkal. Válaszd ki a megfelelő címet a megjelenő listából és kattints a start gombra a letöltéshez.

Telepítés Macintoshra:

1. Helyezd a lemezt a CD/DVD-ROM meghajtóba. A játékot jelképező CD ikon megjelenik az asztalon. Az elindításhoz kattints rá kétszer.
2. Válaszd ki a játék telepítésének ikonját a telepítés parancssorának elindításához.
3. A regisztráció befejezéséhez kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat.

MEGJEGYZÉS: Hogy a **SPORE™** Lénylabor megfelelően fusson a Macintoshon, az elsődleges/másodlagos egerbeállítások szerint kell konfigurálnod az egeret.

A KIPRÓBÁLHATÓ VERZIÓ FELHASZNÁLÓINAK

Ha a **SPORE** Lénylabor kipróbálható verzióját használod, kattints kétszer az önkicsomagoló .zip fájl ikonjára és kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat.

A játék telepítése után a **START** menüből indíthatod el a játékot.

Windows Vista™ esetén a játék a következő útvonalon érhető el: **Start > Játékok** menü, a Windows™ korábbi változatai esetén ez **Start > Programok** vagy **Minden program** menü.

A SPORE LÉNYLABOR JAVÍTÓCSOMAGJAINAK TELEPÍTÉSE

A játék PC verzióit használniuk időnként lehetőségük nyílik a javítócsomagok telepítése, amelyek többek között a játékmenet fejlesztésére és az esetleges hibák kijavítására alkalmasak. Hogy automatikus értesítéseket kapj a játékhoz elérhető javítócsomagok letöltéséről, az EA Download Manager (EADM) telepítése szükséges. Ezt megteheted a **SPORE** Lénylabor telepítése közben, de az EADM letöltése az www.eastore.ea.com címről, valamint telepítése bármikor végrehajtható.

Az EADM online regisztrációt igényel – ezt a **SPORE** Lénylaborban teheted meg a játék folyamán bármikor.

JAVÍTÓCSOMAGOK TELEPÍTÉSE MACINTOSHRA

A Macintosh felhasználók bizonyos időközönként figyelmeztetést kapnak az elérhető javítócsomagokról, amelyek többek között a játékmenet fejlesztésére és az esetleges hibák kijavítására alkalmasak. Ez a folyamat a játék elindításakor automatikusan lezajlik. Javasoljuk, hogy regisztrálj az Interneten, hogy megkaphasd a **SPORE** frissítéseit Macintoshra.

A SPORE™ TELJES VERZIÓJÁVAL RENDELKEZŐ JÁTÉKOSOKNAK

Ha a **SPORE** teljes változatával rendelkezel, ezen változat telepítése előtt el kell távolítanod a **SPORE** Lénylabort. A **SPORE** Lénylabor telepítése ugyanakkor nem lehetséges, ha a gépre telepítve van a **SPORE** teljes verziója. A **SPORE** Lénylabor eltávolítása után azonban alkotásaid megmaradnak a **Dokumentumok\Spóralkotások\Lények mappában** illetve Macintoshon a **<felhasználónév>/Documents/My Spore Creations/Creatures mappában**, és ezek később betölthetők a **SPORE** játékban is.

A SPORE™ LÉNYLABOR INDÍTÁSA

Bizonyosodj meg róla, hogy amikor első alkalommal elindítod a *SPORE* Lénylabor, rendelkez Internetkapcsolattal.

A JÁTÉKHOZ INTERNETKAPCSOLAT, ONLINE ÉRVÉNYESÍTÉS ÉS A VÉGFELHASZNÁLÓI FELTÉTELEK ELFOGADÁSA SZÜKSÉGES. AZ ONLINE SZOLGÁLTATÁSOKHOZ VALÓ HOZZÁFÉRÉSHEZ ONLINE REGISZTRÁCIÓ SZÜKSÉGES A MELLÉKELT SOROZATSZÁMMAL JÁTÉKONKÉNT CSAK EGY REGISZTRÁCIÓRA VAN LEHETŐSÉG

AZ EA FELHASZNÁLÓI FELTÉTELEK ÉS FRISÍTÉSEK A [WWW.EA.COM](http://www.ea.com) HONLAPON TALÁLHATÓK. LEGALÁBB 13 ÉVESNEK KELL LENNED A REGISZTRÁCIÓHOZ.

A [WWW.EA.COM](http://www.ea.com) HONLAPON 30 NAPPAL KORÁBBAN KÖZZÉTETT TÁJÉKOZTATÁS UTÁN AZ EA VISSZAVONHATJA AZ ONLINE SZOLGÁLTATÁSOKAT.

A játék elindítása:

PC esetén:

Windows Vista™ esetén a játék a következő útvonalon érhető el: **Start > Játékok** menü, a Windows™ korábbi változatai esetén ez **Start > Programok** vagy **Minden program** menü. (Az EA Store felhasználóinak eközben futtatniuk kell az EA Download Managert.)

Macintosh esetén:

Nyiss meg egy Finder ablakot, válaszd ki az Applications menüt, majd kattints kétszer a játék ikonjára.

ÜDVÖZLÜNK!

Hagyd, hogy fantáziád szabadon szárnyaljon, alkoss lényeket két, négy vagy hét lábbal, de akár annyi lábuk is lehet, amennyit csak akarsz! A könnyen használható szerkesztők segítségével alkossd meg a tökéletes lényt tetszés szerinti végtagok, szemek, fegyverek és egyéb testrészek felhasználásával, majd színezd ízlésed szerint! Ha megvagy, adj neki nevet és küldd el képeslapon családodnak és barátaidnak, vagy oszd meg letöltésre más *SPORE* játékosokkal a Spórepédia™ segítségével!

A későbbiekben, ha megvásárolod a *SPORE* teljes verzióját, a *SPORE* Lénylabor segítségével létrehozott lényekhez szabadon hozzáférhetsz.

Ha további információra van szükséged a *SPORE* Lénylaborral kapcsolatban, nézz utána a játékban lévő Spórakalauzban .

MI A SPORE?

A *SPORE* Lénylabor jó szórakozás ugyan, de csupán csak a kezdet. Ha ez tetszett, feltétlen próbáld ki a teljes *SPORE* játékot!

A *SPORE* játék öt fázisból áll, mindegyik egy-egy evolúciós lépcsőnek felel meg: Sejt-, Lény-, Törzsi-, Civilizációs- és Úrfázis. Mindegyikben új kihívások és célok várnak. Kezdheted a játékot a Sejt-fázisban, és követheted egy faj evolúcióját szerény vízi őstől az értelem megjelenéséig, de akár úgy is dönthetsz, hogy több bolygón kezdesz kialakítani törzseket és civilizációkat. Csak rajtad áll, mit teszel saját univerzumodban.

A *SPORE*-ban számtalan szerkesztőeszköz áll rendelkezésedre. Ezekkel univerzumod minden részletét kidolgozhatod: lényeket, járműveket, épületeket, sőt, űrhajókat is. Bár a *SPORE* egyszemélyes játék, az alkotásaid és más játékosok alkotásai is automatikusan megosztásra kerülnek egymás galaxisában, így korlátlan felfedezni való világ vár rád. A *SPORE* weboldalon megnézheted minden jópofa dolgot, amit a barátaid és a Föld minden táján élő emberek készítettek – és bevonhatod őket saját világodba, hogy játssz velük.

További információt a www.spore.com honlapon találhatsz. Itt a *SPORE* is megvásárolható.

AZ ELSŐ LÉPÉSEK

Miután elindítottad a *SPORE* Lénylaborot és bejelentkeztél, a Galaxis képernyőre érkezel. Itt kiválaszthatsz egy létező lényt, vagy létrehozatsz egy újat.

Ha a Lény létrehozása ikont választod, egyenesen a Lénylaborba kerülés, ahol Szerkesztés módban neki is kezdhetsz a munkának. (lásd 6. old.). Ha a Lény betöltését választod, a Spóropédiába jutsz, (lásd 6. old.), ahol kiválaszthatod a szerkeszteni kívánt lényt.

Az alábbiakban olyan információkat találsz, amelyek hasznosak lehetnek, ha elkezded lényedet szerkeszteni vagy játszani vele. Ilyenek például azok, amelyek segítségével a kamerát a kívánt szögbe mozgathatod, vagy azok, amelyek alapján elnevezheted lényedet.

KAMERAKEZELÉS

A kamera mozgatása egyszerű. A következő kezelőszervek mindhárom *SPORE* Lénylabor módban működnek: szerkesztés, járáspróba és színezés.

A KEZELŐFELÜLET GOMBJAINAK HASZNÁLATA:



A kamera forgatása a lény körül.



Kamera közelítése és távolítása

AZ EGÉR HASZNÁLATA:

Kattints a háttérre az egér jobb gombjával, majd húzd a kívánt irányba, hogy körbemozgathasd a kamerát a lény körül.

Tartsd lenyomva a **SHIFT** gombot, miközben az egér görgőjét használod, hogy közelítsd vagy távolítsd a nézetet.

A BILLENTYŰZET HASZNÁLATA:

A + és a - gombokkal közelítheted vagy viheted távolabb a kamerát.

A , és a . gombokkal forgathatod a kamerát a lény körül.

NÉVADÁS

Mégsem mászkálhat lényed név nélkül a világban! Kattints a Nevezd el a lényt! Opcióra a megfelelő szövegmezőben a névadáshoz. Ha szeretnél megadni egy rövid leírást, azt is megteheted a kis szövegdobozban.

A címke mezőben kulcsszavakat is hozzárendelhetsz lényedhez. Ezek a címkék segítenek abban, hogy mások megtalálhassák lényedet a www.spore.com honlapon található Spóropédiában.

Ne felejsd el menteni!

MENTÉS

Bármelyik módban mentheted lényedet, legyen az szerkesztés, járáspróba vagy színezés még hozzá kétféle módon.

Kattints a Mentés ikonra, ha menteni szeretnéd a lényt, hogy később dolgozhass rajta. Kattints a Mentés és kilépés ikonra, ha menteni kívánod a lényt és ki szeretnél lépni a Spóropédiába.

Mentett lényeidet bármikor meglátogathatod a Spóropédiában az Saját lények (My Creations) címszót keresve, vagy ebben a mappában: **Dokumentumok\Spórálkotások\Lények**, illetve a **<felhasználónév>/Documents/My Spore Creations/Creatures** elérési útvonalon.

MEGJEGYZÉS: Lényednek szájjal és névvel kell rendelkeznie, mielőtt mented.

SPÓROPÉDIA

Kövess nyomon lényeidet a Spóropédiában!

A Spóropédia nem csak azt teszi lehetővé, hogy összes *SPORE* lényedet megtekintsd, hanem lehetőséget ad rá, hogy felfedezd a *SPORE* közösséget, hozzáférj a *SPORE* katalógushoz, és mindent megtudj a legújabb *SPORE* játékokról.

Válaszd ki, mely lények tűnnek fel a böngészőben! Ezek lehetnek az általa vagy a Maxis által létrehozottak, vagy akár az összes.

Látogasd meg és alakítsd tetszésed szerint saját Spore oldaladat.

Látogasd meg a Spore katalógust!

A lényeket neveik és címkeik alapján egyaránt keresheted.



Kilépés a Spóropédiából.

A böngészőben kilistázhatod a lényeket létrehozásuk időpontja, nevük, létrehozójuk neve, típusuk szerint, valamint aszerint, hogy megosztották-e őket.

A kiválasztott lény törlése.

A kiválasztott lény megosztása.

A kiválasztott lény szerkesztése.

Ha szerkesztésre választasz ki egy lényt a Spóropédiából, vagy új lényt kívánsz létrehozni, a Lénylaborba kerül, szerkesztés módban.

SZERKESZTÉS MÓD

Ez az a hely, ahol elkezdheted lényed megteremtését.

KAMERAKEZELÉS

Használd a forgató gombokat vagy az egér bal vagy jobb gombjának lenyomása után mozgasd a kamerát lényed körül.

A +/- gombokkal vagy nyomva tartott **SHIFT** mellett az egérgörgővel közelíthetsz/távolíthatsz.

TÖRZS KIVÁLASZTÁSA

Az Új lény gomb használatával válassz új törzset! Ne feledd, hogy ha változtatásokat hajtasz végre, először lehetőséget kapsz, hogy elmentsd azokat, utána áll csak majd rendelkezésedre új törzs.

A PALETTA

Egy testrész-kategória kiválasztásához (szájak, szemek, részletek, stb.) kattints ikonjára a paletta tetején. Ezt a képernyő bal oldalán találod.

TESTRÉSZEK KIVÁLASZTÁSA ÉS HOZZÁADÁSA

Egy testrész kiválasztásához kattints rá a palettán, majd húzd lényed megfelelő helyére.

Egy testrész kiválasztásához, mozgathatásához, formázásához vagy átméretezéséhez kattints rá. Kiválasztásakor késsel lesz kijelölve. Ilyenkor új helyzetbe mozgathatod vagy el is távolíthatod lényedről. Ekkor visszakerülsz a rá költött DNS pontokhoz.

MELYIK VÉGE MELYIK?

Lényed az emelvényen a nyílall jelzett irányába néz.

VISSZAVONÁS/ÚJRA



Az utolsó változtatás visszavonásához használd a megfelelő gombot. (Többször is káttinthatsz)

A DNS KÖLTSÉGVETÉS



Minden testrész, amelyet lényedre helyezel, DNS pontokba kerül. Ha kifogysz a pontokból, nem leszel képes több testrész felhelyezésére addig, amíg más elemek eltávolításával nem jutsz DNS pontokhoz.

A ÖSSZETETTSÉGMÉRŐ

Az összetettségmérő a lény anatómiájának bonyolultságát jelzi ki. A képernyő jobb felső sarkában jelenik meg, miközben szerkeszted a lényedet.

Ha lényed túlságosan bonyolulttá válik, amit az összetettségmérő pirossal jelez, nem adhatsz hozzá több testrészt.



TESTRÉSZEK SZERKESZTÉSE

SZERKESZTÉS A FORMÁZÓVAL

Ha a lény egy testrészére kattintasz, megjelenik a formázó, amelynek segítségével manipulálhatod az adott elemet.

ELEMEK KEZELŐSZERVEI



Allítónyíl:

ezzel változtathatod a rész hosszát, szélességét, magasságát és hajlísszögét Csak húzd meg és figyeld, mi történik!



Irányváltó gömb:

Megváltoztatja az elemek irányát.



Forgatógyűrű:

elforgatja az elemeket.

TESTRÉSZEK ELTÁVOLÍTÁSA

Ha el akarsz távolítani egy elemet, válaszd ki és nyomd meg a **DELETE** gombot vagy kattints rá és húzd le a lényről. Ha törölsz egy részt, az arra költött DNS pontokat visszakapod.

KAROK ÉS LÁBAK

KAROK ÉS LÁBAK HOZZÁADÁSA

Karok és lábak esetén az ízületek a helyzetváltó gömbök, így ezekkel mozgathatod vagy változtathatod méretüket.

Ha körbeforgatod a lényed, könnyebben szerkesztheted a végtagjait. Állítsd lényedet szembe vagy háttal neked, hogy az ízületek mozgásával meghatározd a végtagok testtől való távolságát. A végtagok magasságát a testen oldalnézetből állítsd be.

Néha feljebb kell emelned lényed testét, hogy jusson hely a lábaknak. Elég rákattintanod a törzsre, és a kívánt helyzetbe állítanod azt.

KÉZ- VAGY LÁBFEJ HOZZÁADÁSA.

Kéz- vagy lábfejet csak a végtag végére helyezhetsz fel. Kezdetben minden végtag rendelkezik kézfejjel vagy lábfejjel.

A megváltoztatásukhoz egyszerűen csak illeszd a végtagra az új kéz- vagy lábfejeket, így cserélve le a meglévőt.

FORMÁZÁS

GERINC MEGHOSSZABBÍTÁSA

Mozgasd az egeret a lény testére, hogy felfedd a gerincét.

Ha a lény testére kattintasz, egy-egy nyíl jelenik meg a gerinc mindkét végén.

Kattints bármelyik nyíllra és húzd kifelé, hogy növelj a csigolyák számát, vagy befelé, hogy csökkentsd.

MEGJEGYZÉS: Csak addig rövidítheted a gerincet, ameddig a hozzáadott testrészek engedik. Ha ezek vörösré válnak, az azt jelenti, hogy a gerincoszlop nem lehet már rövidebb.

A TEST HAJLÍTÁSA

A gerinc hajlításához kattints egy csigolyára, és mozdasd arrébb. A legjobban, ha csigolyánként végzel apró módosításokat.

TESTRÉSZEK ÉS TEST MÉRETEZÉSE

Az egérgöggel szabadon megszabhatod bármely testrész méretét.

Válassz ki egy testrészt, és az egérgögg segítségével növeld/csökkentsd a méretét.

Hogy a lényed kövérebb vagy soványabb legyen, kattints egy csigolyára, és az egérgögg segítségével növeld vagy csökkentsd a test méretét az adott ponton.

KÉPESSÉGEK

Minden testrész, amit hozzáadsz a lényedhez, gyarapítja képességeit. Ha a testrész fölé viszed a kurzort, megtudhatod, milyen képességekkel gazdagítja a lényed. Specializálhatod lényed szociális, támadó, védekező és mozgási képességekkel is.

LÉNYEK KÉPESSÉGEINEK ÖSSZEGZÉSE

A lény képességeinek összessége a jobb felső sarakban olvasható le az összesítő rovatban. Ha meg akarod tekinteni, hogy néz majd ki lényed egy adott képesség használatá közben, kattints a képesség megfelelő ikonjára. Lényed képességeinek jó hasznát veszed majd a *SPORE* teljes verziójában.

ÉTREND

Különösen fontos, milyen száját választasz lényednek, mert ezen múlik majd, hogy hűsevő, mindenevő vagy növényevő válik-e majd belőle. Lényed étrendje kulcsfontosságú tehát, ha valaha is játszol vele a *SPORE* játékban.

TOVÁBBI SZERKESZTÉSI LEHETŐSÉGEK

TOVÁBBI VÉGTAAGFORMÁZÓK

Több formálót is elérhetsz, ha a lényed egyik alkatrészét kiválasztod és megnyomod a **TAB** gombot. Ekkor újabb formálóeszközök jelennek meg, amelyekkel jobban formálhatod az egyes elemeket.

TESTRÉSZEK MÁSOLÁSA

Ha le szeretnél másolni egy testrészt, amit már felhelyeztél lényedre, kattints rá, miközben lenyomva tartod az **ALT** gombot, majd húzd a másolatot egy másik pontra lényedben.

BONYOLULT VÉGTAAGOK

Tartsd lenyomva a **CONTROL** gombot, és kattints két ízület közé egy végtagon, hogy eltávolíts egy szakaszt (a vállat vagy csípőt nem távolíthatod így el).

Tartsd lenyomva a **Ctrl** gombot, és mozgass a lényedre új végtagot, hogy egy másik végtag maradványához illeszkedjen.

SZÍNEZÉS MÓD

Most, hogy összeraktad a tökéletes lényt, ideje egy kis színt vinni az életébe.

Lényedet az alábbi három módszer egyikével színezheted: válassz egy stílust, vagy használd a színezés minta szerint (lásd xxx. old.) opciót, ha az egyik előző lényed színét kívánod lemásolni. De elláthatod három rétegnyi színnel és mintázattal is – ezek az alapréteg, a felső réteg és a részletek.

SZÍNEZÉS STÍLUSOKKAL

A színezés stílusokkal módszere lehetővé teszi, hogy egyetlen kattintással kiszínezhesd lényedet. Ha a színezés stílusokkal opciót választod, akkor is választhatsz egy festésréteget, hogy egyedibbé tedd lényed színét.

SZÍNEZÉS MINTA SZERINT




Megteheted, hogy lényedet az általad vagy mások által korábban létrehozott lényekhez hasonlóan színezed ki.

Kattints a színezés minta szerint ikonra  a stílusok választékán belül, ha hozzá szeretnél férni a Spóropédiához. Ezután kattints arra a lényre, amelynek színezési stílusát másolni szeretnéd, és jelöld be a zöld rubrikát. Amikor visszatérsz színezés módra, lényed az általad kiválasztott stílusú mintát viseli majd.

SZÍNEZÉS RÉTEGEK HASZNÁLATÁVAL

Lényed színezése három rétegből áll majd össze. Mindegyikhez egy-egy stílust használhatsz fel Minden réteghez egy-egy színt választhatsz. Tipp: előbb a stílust válaszd ki, a színt csak később.

A három réteg a következő:

-  Az alap dönti el, milyen legyen a stílus és a színezés alapotívuma.
-  A felső réteg az alapréteg felett látszik majd.
-  A részletek többféle stílusú mintázattal egészítik ki az előzőeket.

LÉNYED MINTÁZATÁNAK ÉS SZÍNÉNEK TESTRE SZABÁSA

Kattints az egyik mintázatra, hogy az megjelenjen lényeden.

Minden mintánál még több árnyalathoz juthatsz, ha nyomva tartod az bal gombot a színen, majd választasz a megjelenő palettáról.

JÁRÁSPRÓBA

A Járáspróbával megsejtáthatod lényed a Lénylabor játéktérületén.

Vezesd körbe lényedet, pózoltasd, készíts róla képeket és filmeket, majd oszd meg ezeket barátaiddal.

LÉNYED MOZGATÁSA

Kattints a földre, hogy megnézd, hogyan jár a lényed. Dupla klikkel futni kezd. Egyelőre csak a kör alakú játéktéren fog szaladgálni.

ANIMÁCIÓK



Kattints a Tevékenységek gombra, hogy megnyisd a mozgás opciókat.

Kattints egy gombra, és megnézheted, hogyan fejezi ki érzelmeit, táncol és pózol a lényed.

Ha fel akard hívni a lényed figyelmét, kattints a fütty gombra.

HÁTTEREK



Mindenki szeret utazni. Kattints a háttér gombra, és válassz különböző környezeteket!

A FEKETE HÁTTÉR


A fekete háttér egy átlátszó réteget tartalmaz, így készíthetsz képeket csak a lényedről is. Ez akkor hasznos, ha pólót szeretnél készíteni a lényed képével vagy máshol használnád a képét.

KÖLYKÖK LÉTREHOZÁSA

Kattints a kölykök ikonra, majd a tojás gombra, hogy megjeleníts egy, kettő vagy három kölyköt. Ha el akard tüntetni a kölyköket, csak kattints újra a gombra.

Az utánzás a hízélgés legőszintébb formája, mint ahogy az életben a gyerekek is utánozzák a szüleit. Csak ne feledd, még most tanulnak, úgyhogy ne csodálkozz, ha néha elrontják.

KÉPEK

Kattints a fényképezőgépre,  hogy megörökítsd lényed csetlését-botlását.

Képed a következő helyre kerül mentésre: **Dokumentumok\Spórátkotások\Képek**, illetve **<felhasználónév>/Documents/My Spore Creations/Pictures**.

A hátterek közül válaszd a feketét, ha azt szeretnéd hogy csak lényed képe jelenjen meg.

KÉPFELBONTÁS MEGVÁLTOZTATÁSA

Válaszd ki a Felvétel beállításokat a Beállítások menüből, majd válassz a háromféle felbontás közül: kicsi, közepes vagy nagy.

ANIMÁLT AVATÁROK

Kattints az animált avatárok ikonra  animált .gif létrehozásához. Ezt később kitheted kedvenc honlapodra. Az animált .gif-ed a következő helyre kerül mentésre: **Dokumentumok\Spórkötések\Animált Avatárok**, illetve **<felhasználónév>/Documents/My Spore Creations/Animated Avatars**.

KÉPEK RENDEZÉSE



Kattints a képnézegető ikonra a képeid megtekintéséhez!

KÉPNÉZEGETŐ

Kattints egy képre, hogy megnyisd. Ezután a következőt teheted:



Képek törlése.



Képek archiválása – a Képnézegetőben 99 kép fér el, ha ez megtelik, egy másik könyvtárban ezzel az opcióval tárolhatod el a képeket.



Képeslap küldése barátainak.

KÉPESLAPOK

Küldj *SPORE* képeslapot egy barátodnak! Válassz egy képet a Képnézegető filmszalagról, majd írd be egy e-mail címet és kommentárral ellátva küldd el az E-mail küldése ikonra kattintva .

A címzett e-mail címe csak a képeslap továbbításának céljából kerül felhasználásra, az EA semmilyen más célra nem veszi igénybe.

KLIPEK

Ha fel szeretnéd venni lényed tevékenységét,  kattints a Klipfelvétel ikonra. Ha abba szeretnéd hagyni a felvételt, kattints az ikonra ismét.

Kliped maximum két perc hosszú lehet. A klipek a a következő mappában találhatók: **Dokumentumok\Spórkötések\Klipek**, illetve **<felhasználónév>/Documents/My Spore Creations/Movies**.

KLIPEK MÉRETÉNEK MEGVÁLTOZTATÁSA

Három klipméret közül választhatsz: 160 x 120, 320 x 240 és 640 x 480. A méret megváltoztatásához módosítsd a Felvétel beállítását a Beállítások menüben

KLIP FELTÖLTÉSE A YOUTUBE-RA

Miután elkészítetted Klipedet, automatikusan feltöltheted a YouTube-ra, ha a FELTÖLTÉS gombra kattintasz a klip elkészítésekor megjelenő ablakban.

Ha fel szeretnél tölteni a YouTube-ra, EA és YouTube regisztrációval kell rendelkezned, ez utóbbi honlapra pedig be kell jelentkezned. Ezeket a lépéseket bármikor megteheted, ha követed a klip elkészítésekor megjelenő utasításokat.

Ha kliped felkerült a YouTube-ra, linkjét elküldheted e-mailben a barátainak.

MEGOSZTÁS

Ha létrehoztál egy lényt, megoszthatod a világgal! A *SPORE* hihetetlenül megkönnyíti a dolgodat, ha el szeretnéd küldeni lényeid családod tagjainak vagy barátainak, vagy ha közzé szeretnéd tenni őket a www.spore.com honlapon.

Ha fel szeretnél tölteni egy lényt a *SPORE* szerverekre, kattints a lényre a Spóropédiában, majd a Megosztás ikonra .

Saját lényeidet és más teremtményeidet a www.spore.com honlapon tekintheted meg.




LÉNYEK KÜLDÉSE E-MAILBEN.

Lényeidet nemcsak a Spóropédia segítségével oszthatod meg másokkal, hanem egyszerűen e-mailben is elküldheted .png formátumban. (Ha telepítés közben elfogadtad az alapbeállításokat, a .png fájlokat a következő mappában találod: **Dokumentumok\Spóralkotások\Lények**, illetve **<felhasználónév>\Documents\My Spore Creations\Creatures**.)

A címzett elmentheti asztalára, kikapcsolhatja a teljes képernyős megjelenítést (a grafikus beállításokban a Beállítások menü belüli) majd a *SPORE* szerkesztőjébe húzva megnyithatja a .png fájlt.

De a címzett akár a **Dokumentumok\Spóralkotások\Lények**, illetve a **<felhasználónév>\Documents\My Spore Creations\Creatures** mappába is elmentheti a .png file-t, a lény rendelkezésére fog állni a játék újraindítása után.

BEÁLLÍTÁSOK

Kattints az Opciókra  a galaxis képernyőről vagy a szerkesztőre, ha a *SPORE* katalógusba és a  Beállítások menübe szeretnél lépni . A Beállítások menüben megváltoztathatod a grafikus, a hang-, a felvétel- és az Internetes beállításokat, valamint megtekintheted a stábilást.

Ne feledd, hogy a grafikai beállítások megváltoztatása befolyásolhatja a teljesítményt, és csak a játék újraindítása után lép életbe. A hangszóróbeállítás csak a *SPORE* Galaxis képernyőről érhető el.



További információt a játékban található Spóralkalaz Beállítások részében, a Kezdés fejezetben találsz.

TELJESÍTMÉNYTIPPEK




MACINTOSH SZOFTVER FRISSÍTÉSE

Ha MacOS X rendszeren elavult rendszerszoftvert futtatsz, az hátrányosan befolyásolhatja a játék teljesítményét. Hogy megbizonyosodj arról, hogy a MacOS X legújabb verzióját telepítetted, válaszd az Apple menü „Software Update...” pontját, és kövesd a megjelenő utasításokat.

PROBLÉMÁK A JÁTÉK FUTTATÁSOKOR

-  Bizonyosodj meg arról, hogy géped eleget tesz a játék futtatásához szükséges minimális követelményeknek, valamint arról, hogy telepítetted a legfrissebb illesztőprogramokat hangkártyához és videokártyához.
- NVIDIA videokártya használata esetén látogasd meg a www.nvidia.com honlapot és töltsd le a megfelelő illesztőprogramot.
- ATI videokártya használata esetén látogasd meg a ati.amd.com honlapot és töltsd le a megfelelő illesztőprogramot.
-  PC felhasználók: Ha a játék lemezes verzióját használod, próbáld meg újratelepíteni a DirectX programot a lemezről. Ez általában a lemez DirectX mappájában található. Ha rendelkezél Internet-hozzáféréssel, látogasd meg a www.microsoft.com weblapot, és töltsd le a DirectX legújabb változatát.

ÁLTALÁNOS HIBAEELHÁRÍTÁSI TIPPEK

-  PC felhasználók: Ha a játék lemezes változatával rendelkezel és telepítéskor/játék közben nem jelenik meg automatikusan az Automatikusan lejárás képernyő, kattints az egér jobb gombjával a lemezmeghajtó ikonjára a Sajtógép (My Computer) mappában, és válaszd az Automatikusan lejátszás (AutoPlay) opciót.
-  Ha a játék futása lassú, próbáld alacsonyabbra állítani a kép- és hangbeállításokat az opciók menüben. A képfelbontás csökkentése szintén javíthatja a teljesítményt.
-  Ha a játék közben az optimális teljesítmény elérésére törekszel, javasolt, hogy a Windows összes háttérben futó szolgáltatását kaptsd ki (kivéve az EADM alkalmazást, ha számít).

INTERNETES TELJESÍTMÉNYPROBLÉMÁK

Az Internetes játék közbeni problémák elkerüléséhez kapcsolj ki minden fájlmegosztó alkalmazást, hangátvitelt és csevegőprogramot. Ezek az alkalmazások lefoglalhatják a sávszélességedet, így a játék akadozhat, vagy más nemkívánatos hatások léphetnek fel.

Ha céges Internetkapcsolaton keresztül kívánsz játszani, lépj kapcsolatba a rendszergazdával.

TERMÉKTÁMOGATÁS

Ha problémák lépnek fel a játékkal kapcsolatban, az EA terméktámogatás tud segíteni.

Az *EA Súlyó* a legtöbb, gyakran előforduló problémára megoldást kínál, és tanácsokat tartalmaz a termék megfelelő használatával kapcsolatban.

Az EA Súlyó elérési útvonala: (a játék telepítése után):

Ha Windows Vistát használasz: Lépj be a **Start>Játékok** menübe, kattints a játék ikonjára jobb egérgombbal, majd válaszd ki a megfelelő súlyólinket a legördülő menüből.

Ha a Windows valamelyik korábbi verziójával rendelkezel: Kattints az **EA Súlyó** linkre, amit a következő helyen találhatsz meg: **Start** menü > **Programok** vagy (**Minden program**).

Az EA Súlyó elérési útvonala: (a játék telepítése után):

1. Helyezd a lemezt a CD/DVD-ROM meghajtóba.
2. Kattints kétszer a Sajátgépre az asztalon. (Windows XP esetén, ha nem találod az ikont az asztalodon, kattints a **Start** gombra, majd a Sajátgépre.)
3. Kattints az egér jobb gombjával a CD/DVD-ROM meghajtóra, amely a játék lemezét tartalmazza, majd válaszd az MEGNYITÁS opciót.
4. Nyisd meg a **Support > EA Help > Electronic_Arts_Technical_Support.htm** fájlt.

Macintosh használata esetén az EA Súlyóhoz való hozzáférésről szóló információk az olvasott fájlban találhatóak.

Ha az EA Súlyóban foglalt információk nem segítenek a probléma megoldásában, lépj kapcsolatba az EA technikai támogatásával.

EA terméktámogatás az Interneten

Ha rendelkez Internet-hozzáféréssel, látogasd meg az EA technikai támogatásának honlapját a következő címen:
<http://eusupport.ea.com>

Itt sok információt találhatsz a DirectX alkalmazásról, a játék irányításáról, a modemekről, a hálózatokról, valamint a rendszer karbantartásáról és a teljesítményről. Honlapunk naprakész információkat adhat a leggyakrabban fellépő problémákról, segítséget nyújthat a játékmenettel kapcsolatos kérdések esetén, és válaszokat ad a leggyakrabban feltett kérdésekre. Ezek megegyeznek azokkal az információkkal, amelyeket terméktámogatásunk munkatársai adnak a teljesítménnyel kapcsolatos kérdésekre. Honlapunkat rendszeresen frissítjük, így célszerűbb először odalátogatnod, ha gyors megoldásokat szeretnél.

Kapcsolat a terméktámogatási központtal

Ha további segítségre van szükséged, és egy munkatársunkkal kívánsz beszélni, hívd fel telefonon terméktámogatási csapatunkat hétköznap délelőtt 9 és este 9 között.

Telefon: +36 1 50 595 50

MEGJEGYZÉS: A támogatóközpont nem ad ki sem kódokat, sem tippeket

A telefonok díjszabása megegyezik a szokásossal. Az árakról érdeklődj telefonszolgáltatódnál.

Hogy segíts nekünk a probléma megoldásában, hívás előtt készíts egy DirectX jelentést a gépeden.

Ezt a következőképpen teheted meg:

Kattints a **Start > Futtatás...** opcióra, majd írd be a következőt: **dxdiag**. Kattints az OK gombra, majd ha a jelentés elkészült, az **ÖSSZES INFORMÁCIÓ MENTÉSE** pontra, és mentsd a jelentést az asztalra.

GARANCIA

MEGJEGYZÉS: Az alábbi garancia csak viszonteladótól vásárolt termék esetén érvényes.

E garanciák nem érvényesek az EA Store segítségével online módon vásárolt semmilyen termékre.

A garancia nem vonatkozik a *SPORE Lénylabor kipróbálható verziójára*.

Korlátozott garancia

Az Electronic Arts az eredeti termék megvásárlói számára garantálja, hogy ez a PC szoftver termék, a médiahordozó, amin ez a szoftver található, mentes a gyártási, előállítási és anyaghibáktól. A garancia a vételi időponttól számított 12 hónapig érvényes. Ez idő alatt az Electronic Arts az esetlegesen hibás termékeket kicseréli, amennyiben a hibás médiahordozót a reklamáló elküldi az alább található címre, a vételi számlával, a hiba leírásával és a visszaküldési cím feltüntetésével. A garancia ezeken túl semmilyen más formában nem befolyásolja az egyéb vásárlói jogokat. A garancia nem érvényes magára a szoftverre, amely önmagában került átadásra, és nem érvényes azon médiahordozókra, amelyek sérültek, elhasználódtak, avagy nem megfelelő módon voltak felhasználva. Az Electronic Arts nem vonható felelősségre ezen média okozta egyéb károkért.

Visszatérítési garancia

Az Electronic Arts kicseréli a sérült médiahordozót, ha az aktuális árukészlet ezt lehetővé teszi, amennyiben az eredeti médiahordozót visszaküldi az EA csomagoláson feltüntetett postacímére (Electronic Arts Magyarország Kft. 1072 Budapest, Rákóczi út 42. Magyarország) a vásárlást igazoló számlával. A küldeményben tüntesse fel a hiba részleteit, nevét, címét, és amennyiben lehetséges, egy telefonszámot, amelyen munkaidőben felvehetjük a kapcsolatot Önnel.

Az Electronic Arts semmiféle garanciát nem vállal, ha a terméket a vásárló másodkézből vásárolta és nem ő az első végfelhasználó.

Borítóillusztráció: Cinco Design

© 2008 Electronic Arts Inc. Az EA, EA logo, Maxis és a SPÖRE név az Electronic Arts Inc. védjegyei vagy bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. A RenderWare a Criterion Software Ltd. védjegye vagy bejegyzett védjegye. E szoftver egyes részeinek szerzői joga: 1998–2008 Criterion Software Ltd. és licencelői. Minden más védjegy bejegyzett tulajdonosának birtokában van. Ez a termék az OpenSSL Project által az OpenSSL Toolkit használatára kifejlesztett szoftvert tartalmaz (<http://www.openssl.org/>). Ez a termék Eric Young által írt szoftvert is tartalmaz (eay@cryptsoft.com). Lásd a Spore OpenSSL License file-ját a szerzői joggal kapcsolatos vonatkozó megjegyzésekért, a felhasználási feltételekért, valamint a Jogi Nyilatkozatért.

Macintosh átalakítás: TransGaming Inc.

A játéka a TransGaming Inc. Cider™ technológiáját alkalmazza. A Cider jogvédett anyag. © 2000–2007 TransGaming Inc.

A Cider C/C++ futtatási komponensei (msvcrt.dll, msvc71.dll, és msvc71.dll) al C++ 6,0 futtatási komponenseit tartalmazzák és a Dinkum Compleat C/C++ Libraries részei. A Visual C++ 6,0 futtatási komponensei jogvédettek. Jogtulajdonos: © 1999 Microsoft Corp. A Dinkumware komponensei jogvédettek. Jogtulajdonos: © 1989–2006 by P.J. Plauger and Dinkumware Ltd.

A Cider MFC & ATL komponensei (MFC42.dll, MFC71.dll) a Visual C++ 6,0 MFC & ATL komponenseit tartalmazzák. A Visual C++ 6,0 MFC & ATL komponensei a © 1992–1999 Microsoft Corp jogvédett anyagai.

A Cider includes libpng. Jogtulajdonos: © 1995–2004 a libpng projekt szerzői (a teljes listát lásd: <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt>).

A szoftver részben az Independent JPEG Group munkáján alapul. A Cider része a libjpeg Jogtulajdonos: © 1991–1998, Thomas G. Lane.

A Cider NVIDIA's Cg Toolkitet használ. Jogtulajdonos: © 2002–2006, NVIDIA Corporation.

A Cider tartozéka a dmalloC. Jogtulajdonos: © 2001–2006 Wolfram Gloger.

A Cider része a The Better String Library (bstring) Jogtulajdonos: © 2002–2006 Paul Hsieh.

iniParser Portions Jogtulajdonos: © 2000 by Nicolas Devillard.

The Cider libquartz.dylib komponens az ffmpeg részét tartalmazza. Jogtulajdonos: © 2000–2006 Fabrice Bellard, et al.

A Cider részei jogvédettek. Jogtulajdonos: © 2002–2006 a ReWind projekt szerzői (a teljes listát lásd: <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind>).

A Cider részei jogvédettek. Jogtulajdonos: © 1993–2006 a Wine projekt szerzői (a teljes listát lásd: <http://source.winehq.org/source/AUTHORS>).

A Cider és az azzal kapcsolatos komponensek terjesztése a Cider Technology License hatálya alá esik, beleértve a GNU LGPL-t is. Az engedély részleteit a lemezen található végfelhasználó szerződés tartalmazza.

Az LGPL engedély hatálya alá eső forráskódok a CVS hozzáféréseken keresztül érhetők el. Honlap: <http://transgaming.org/cvs/>