

## 警告：給投影電視的使用者

靜止畫面或影像，可能會造成永久的映像管傷害，或使陰極射線管的發光體受損。避免在大尺寸投影電視上反覆或過度執行電玩遊戲。

## 癲癇警告

在使用本遊戲或讓您的孩童使用遊戲之前，請閱讀本文字。

某些人曝露在日常生活中的特定閃光或光跡下，會產生癲癇症狀或失去意識。這些人在觀看電視影像或玩特定電玩遊戲時，可能會誘發癲癇症狀。即使過去沒有癲癇症的病史，或從末有任何癲癇症狀，仍舊有可能會發生。如果您或家中的任何人，曝露在閃光下時曾經發生類似癲癇的症狀（發作或失去意識）：請在玩遊戲前先向您的醫師諮詢。我們建議父母應該留意孩童使用電玩的情況。如果您或您的在玩遊戲時孩童出現下列任何徵狀：暈眩、視線模糊、眼球或肌肉抽搐、失去意識、失去方向感、任何非自主性的動作或痙攣，立刻停止遊戲，並向您的醫師諮詢。

## 使用時的注意事項

- \*不要太靠近螢幕。和螢幕保持適當的距離，在連接線許可的情況下，越遠越好。
- \*盡量在小螢幕上玩遊戲。
- \*如果您感到疲勞或想睡，避免玩遊戲。
- \*確定玩遊戲的房間內有充足的照明。
- \*每玩1小時的電玩，休息10到15分鐘。

# 目錄

## 安裝遊戲

### 1 啓動《SPORE創意大師》

### 1 歡迎

### 2 開始遊戲

### 2 SPORE百科

### 3 建構模式

### 5 上色模式

### 5 測試模式

### 7 分享

### 7 設定

### 8 效能建議

### 9 技術支援

### 10 軟體著作權授權合約

## 安裝遊戲

註: 系統需求請參見 [www.spore.com/systemrequirements.html](http://www.spore.com/systemrequirements.html).

### 安裝至 PC (光碟使用者):

將遊戲光碟放入你的光碟機中，依照畫面上的指示操作。

遊戲安裝完成之後，你可以透過「開始」選單找出遊戲。

Windows Vista™作業系統上的遊戲位於「開始」>「遊戲」選單，早先版本的Windows作業系統上的遊戲位於「開始」>「程式集」（或「所有程式」）>「Electronic Arts」選單。

### 安裝至PC (EA Store 使用者):

註: 如果你想進一步了解有關購買EA直接下載服務的資料，請造訪[www.eastore.ea.com](http://www.eastore.ea.com)，然後點選「更多關於直接下載服務的說明」。

遊戲透過「EA下載管理員」下載完畢之後，點選安裝圖示，然後依照畫面上的指示操作。

直接透過「EA下載管理員」啓動遊戲（安裝完畢之後）。

註: 如果你已經購買一款遊戲產品，並想要將它安裝到另一部電腦上，首先下載並安裝「EA下載管理員」至另一部電腦上。安裝「EA下載管理員」之後，啓動應用程式並利用你的EA帳號登入。「EA下載管理員」會列出你已購買的遊戲產品。選擇適當的遊戲產品，然後點選開始按鈕，開始下載遊戲。

## 試用版使用者

如果你打算安裝《Spore創意大師》試用版，在自解壓縮.zip檔案上點擊兩下，然後依照畫面上的指示操作。

遊戲安裝完成之後，你可以透過「開始」選單找出遊戲。

Windows Vista 作業系統上的遊戲位於「開始」>「遊戲」選單，早先版本的Windows作業系統上的遊戲位於「開始」>「程式集」（或「所有程式」）>「Electronic Arts」選單。

## 修正《SPORE創意大師》

PC玩家可能會有機會修正或更新他們的遊戲，藉以修正錯誤、增進遊戲表現等等。為了取得遊戲最新的自動修正提示，你必須先安裝「EA下載管理員」（EADM）。你可以在《Spore創意大師》安裝過程中順便安裝EADM，或是在任何時候前往[www.eastore.ea.com](http://www.eastore.ea.com)下載EADM並進行安裝。

EADM需要線上註冊，你可以在《Spore創意大師》中進行註冊。

## 完整版《SPORE》的使用者

如果你擁有完整版的《Spore》，在你安裝完整版《Spore》之前必須先移除《Spore創意大師》。相反的，如果你已經安裝了完整版《Spore》，你將無法安裝《Spore創意大師》。然而，在你移除《Spore創意大師》時，你的所有創造物都會保留在你的My Documents（若作業系統為Windows Vista則是Documents）\My Spore Creations\Creatures資料夾底下，你可以把它們載入《Spore》。

## 啟動《SPORE創意大師》

初次啟動《Spore創意大師》時，請先確認電腦已與網際網路連線。

需要網際網路連線、線上認證，以及使用者授權協議才能進行遊戲。要使用線上功能，你必須利用提供的序號進行線上註冊。每套遊戲只能註冊一次。

EA條款與條件及功能更新可在[WWW.EA.COM](http://WWW.EA.COM)找到。你必須年滿13歲才能進行線上註冊。

在[www.ea.com](http://www.ea.com)公告30天之後，EA得撤銷線上功能。

### 啟動遊戲：

#### PC版：

Windows Vista™ 作業系統上的遊戲位於「開始」>「遊戲」選單，早先版本的Windows作業系統上的遊戲位於「開始」>「程式集」（或「所有程式」）選單。（EA Store使用者必須執行「EA下載管理員」）。

## 歡迎

讓你的想像力盡情奔放，創造出最瘋狂的雙足，或四足，或七足，或更多足的生物！在這款無比直覺、簡單易用的編輯器中，運用種類繁多的肢體、足部、掌部、眼睛、武器和其他軀體組件，加上五彩繽紛的顏色選擇，打造出完美的生物。然後替生物命名，發送它的明信片給好友及家人，或是透過Spore百科將你的創造物分享給其他《Spore》玩家下載！日後，當你購買完整版《Spore》時，將可立即使用你透過《Spore創意大師》創造的生物。如果你想獲取《Spore創意大師》的更多資訊，請參考遊戲中的「Spore指南」。

# 什麼是《SPORE》？

《Spore創意大師》充滿了樂趣，但僅是個開端而已！如果你喜歡這個小遊戲，務必購買完整版的《Spore》遊戲。《Spore》是由五個階段所組成，每個階段分別對應一個演化進程：細胞、生物、部落、文明和太空。每個階段各有不同的挑戰和目標。你可以選擇從細胞階段開始遊戲，從微不足道的水中細胞生物開始培育一個物種，使其進化或有知覺的物種。或者，你可以從在多個星球上建立部落或文明開始遊戲。你可以隨心所欲地操弄這個屬於自己的世界。

《Spore》提供了各式各樣的創造工具任你使用，你可以隨心所欲地定製幾乎所有的世界層面：生物、載具、建築甚至太空船。儘管《Spore》是款單人遊戲，你的創造物和其他玩家的創造物會自動在你的及他們的銀河間共享，帶來無窮盡的世界供玩家探索及遊歷。在《Spore》官網上，你可以瀏覽你的好友以及世界各地人們創作的酷炫玩意兒 – 你甚至可以將它們拉入你的世界之中與之玩耍。

請前往[www.spore.com](http://www.spore.com)取得更多資訊或購買《Spore》。

## 開始遊戲


在你啓動《Spore創意大師》並登入之後，你會進入銀河畫面。在這裡，你可以選擇載入已存在的生物，或是創造新的生物。如果你選擇「創造生物」圖示，你將直接進入「生物編輯器」，而且你將從「建構模式」開始（參見第3頁）。如果你選擇「載入生物」圖示，你將進入「Spore百科」（參見底下說明），在這裡你可以選擇想要編修的生物。


底下有些有用的資訊，可協助你編修生物以及與你的生物玩耍，例如，如何移動攝影機取得最佳視角，以及如何為你的生物命名等等。

## 攝影機控制

移動攝影機非常簡單，這些控制鍵適用於三種「Spore生物創造器」模式：建構模式、測試模式和上色模式。

### 使用介面按鈕：

 繞著生物旋轉你的攝影機

 拉近及拉遠攝影機。

### 使用滑鼠：

左點擊或右點擊，然後拖曳背景，繞著生物旋轉你的攝影機。

按住SHIFT，然後滾動滑鼠滾輪，拉近及拉遠攝影機。

### 使用鍵盤：

+鍵和-鍵可拉近及拉遠攝影機。



<和>鍵可繞著生物旋轉你的攝影機。

## 命名

別讓你的生物成為無名氏！點選命名文字框中的「替你的生物命名」賦予它名字。你也可以在底下的說明方框中填入資料，賦予它簡短的介紹！

在標籤文字框中輸入描述你生物的關鍵字（雙足、有條紋、橘色、有角、圓胖等等）。這些標籤將協助你和其他人在Spore百科或[www.spore.com](http://www.spore.com)中經由過濾搜尋找到你的生物。別忘記儲存！

## 儲存

你可以透過兩種方式之一，在任何模式（建構、上色或測試）中儲存你的生物。點選「儲存」 圖示儲存生物並繼續手邊的作業。點選「儲存並離開」 圖示儲存生物，然後退回Spore百科。

你可以在Spore百科裡的「我的創造物」底下找到任何你儲存的生物，或是在底下路徑尋找檔案：My Documents（或Documents）\My Spore Creations\Creatures。

註：你必須賦予你的生物一張嘴和一個名字才能儲存它。

# Spore百科

透過Spore百科追蹤你的所有創造物。

除了可讓你瀏覽《Spore》裡的所有創造物之外，Spore百科還可讓你探索《Spore》社群以及開啓Spore目錄取得更多有關最新《Spore》遊戲的資訊。

在瀏覽區中挑選生物外觀 – 你創造的、Maxis創造的，或是所有生物。

造訪及自訂你自己的《Spore》網頁。

造訪Spore目錄。

依據名稱及標籤搜尋生物。



離開Spore百科。

依照創造時間、生物名稱、生物類型，或生物是否分享排戲瀏覽器中的生物。

刪除所選生物。

分享所選生物。

編修所選生物。

一旦你從Spore百科中挑選了要編修的生物，或是你決定創造新生物，你將進入「創意大師」並由「建構模式」開始。

## 建構模式

你將在此展開你的生物創造大業。

### 攝影機控制

利用旋轉按鈕，或是按住滑鼠左、右鍵並拖曳高臺，讓攝影機繞著你的生物移動。

按下 +/- 或按住 **SHIFT**，然後滾動滑鼠滾輪將攝影機推近或遠離你的生物。

### 軀幹選擇

點選「新創造物」圖示，挑選開始作業的新軀幹。請注意，如果你做了任何變更，畫面上將會出現先儲存的提示，然後才會出現讓你開始作業的新軀幹類型。

### 組件樣式盤

要選擇組件類型（嘴巴、眼睛、細部等等），點選畫面左側組件樣式盤上方的對應圖示。

### 選擇及增加組件

要選擇組件，將它從樣式盤上拖曳至你的生物身上。

要選擇及移動、變形或縮放已在你生物身上的組件，點選之 – 當它標記為藍色即代表已經選定。現在你可以將它移至你生物身上的其他位置，或是將之移除取回DNA點數。

### 哪邊是哪邊？

你的生物面朝高臺上的箭頭處。

### 回復/重做

點選回復/重做按鈕，回復或重做你的上次變更。（你可以點選許多次。）

### DNA預算

你放上生物的每個組件，都會消耗DNA點數。一旦你耗盡了可用點數，你將無法增加任何組件，除非你移除組件取回DNA點數。

### 複雜度指示器

當你增加組件時，複雜度指示器會出現在右上角。複雜度指示器會評估你生物結構的複雜程度。如果你的生物變得太過複雜，使複雜度指示器呈現紅色，你將無法增加更多的組件。



## 編修組件

### 透過操作選項編修組件

點選你生物身上的一個組件，將會出現許多能讓你操控該組件的操作選項。

#### 組件控制



調整箭頭：改變一個組件的高度、寬度、長度或捲曲度。只需拖拉，即可看到效果。



定位球：改變組件位置，或者改變它們的面向（例如角、分枝角）。



旋轉環：旋轉組件。

### 移除組件

要移除組件，可以選擇該組件並按下 **DELETE**，或點選並將之拖離生物。當你刪除一個組件，你會取回當初花費在該組件上的DNA點數。

## 手臂與腿部

### 增加手臂與腿部

在手臂與腿部上，定位球的作用和關節無異，你可以四處移動它們，或是縮放它們。

旋轉你的生物，可讓你更容易調整手臂與腿部。讓你的生物面朝你或背對你，將肢體的關節拉近或拉遠軀體。讓你的生物面朝側邊，相對於生物的軀幹上下調整肢體的關節。

有時候，可能必須將生物的軀幹上提一些，以便增加腿部的空間。只需在生物軀幹的區域按住滑鼠鍵，即可將軀幹移至期望的位置。

### 增加掌部或足部

肢體的末端，是你唯一能安置足部或掌部的生物部位。每個肢體都附帶有預先配置的足部或掌部。你可以在對應的位置增加新的足部或掌部取代之，只需將它拖曳至相同位置，或是先移除現有足部或掌部，再增加你想採用的即可。

## 塑形

### 增加脊椎長度

將你的滑鼠移至軀幹上使脊椎顯露。

點選軀幹，你會看到箭頭出現在脊椎兩端。

點選並按住任一箭頭，然後向外拖曳增加脊椎骨，或是向內拖曳移除脊椎骨。

**註：**若脊椎通過有軀體組件佔據的身體區段，將無法縮短 – 當你試圖這樣做時，軀體組件會變成紅色。

### 彎曲身體

要彎曲脊椎，點選並拖曳個別脊椎骨。最好的方式是一次調整一段脊椎骨。

### 調整組件和身體尺寸

滑鼠滾輪可以讓你自由地調整任何身體組件的大小比例。

選擇一個組件，然後滾動滑鼠滾輪增大或減小比例。

要讓你的生物增胖或變瘦，點選一段脊椎骨，然後滾動滑鼠滾輪，增減該位置的軀幹尺寸。

## 能力

你為生物增加的每個組件，會增進你生物的能力。每個組件的解說資訊，可讓你清楚地了解每個組件所帶來的能力。舉例來說，你可以讓你的生物精於社交、攻擊、防禦或移動能力。

### 生物能力摘要

在「建構模式」下，你可以在右上角的能力摘要區中看到你的生物能力概述。要預覽你的生物使用某項能力的模樣，你可以點選點能力面板中的任何能力圖示。在完整版《Spore》裡，你的生物能力將會充分展現。

## 飲食

你替生物挑選的嘴巴很重要，因為這會決定你的生物是素食、葷食或雜食。如果你打算派你的生物在《Spore》中上場，你的生物飲食是個關鍵要素。

## 其他建構功能

### 額外組件操作選項

在為你的生物裝上一個組件後，你可以選擇該組件並按住**TAB**鍵，開啓更多的組件操作選項。你將會看到額外的組件操作選項，讓你更精準地配置每個組件。

### 複製組件

要複製你已安置於生物身上的一個組件，按住**ALT**不放並點選該組件，然後拖曳副本到你生物身上的其他位置。

### 其他肢體控制

按住**CONTROL**，然後點選肢體的兩個關節之間，移除一個區段（你無法移除肩部或髖部區段）。

按住 **CONTROL**，然後拖曳一個新肢體，將它與其他肢體留下的關節接合。

## 上色模式


現在你建構了完美的生物，該為它的生命增添一點色彩。

利用三種方式之一為你的生物上色：選擇一種風格，使用「仿製上色」功能（參見底下說明）複製你先前創造物之一的上色風格，或是套用你在底層、外層和細部這三層挑選的特定材質及顏色。

## 利用整體風格上色

「風格上色」這個選項，可讓你輕鬆為生物上色。即便你選擇風格上色，你仍舊可以選擇一個上色層次，為你的生物進行細部上色。

### 仿製上色

你可以選擇替你的生物彩上其他你自創或從朋友那分享來的生物的顏色。在「整體風格」樣式盤中，點選「仿製上色」圖示，開啓「Spore百科」。接著，點選你想要複製上色風格的創造物，然後點選綠色核選標記。當你返回「上色模式」時，你的生物將以你挑選的風格彩上顏色。

## 利用層次上色

替生物上色時，共有三個層次。你可以挑選各個層次的風格。你也可以挑選各個層次的顏色。提示：先挑選風格，再挑選顏色。

三個層次分別為：

- **底層** 決定生物的基本及整體的風格與顏色。
- **外層** 位於生物底層顏色的上層。
- **細部** 增加各式風格的細部圖案。

## 自訂你的生物的材質與顏色

點選一組材質樣本，套用至你的生物身上。

點選並按住一個上色樣本，會出現各種材質的更多色彩選擇，然後從出現的調色盤中挑選。


## 測試模式

「測試模式」能讓你的生物在「生物編輯器」玩耍區中溜達一下。帶你的生物晃晃，讓它擺出各種姿勢，拍攝照片與影片，然後分享給你的好友！

### 移動你的生物

點選地面瞧瞧你的生物的走路姿態。點擊兩下使其奔跑。你的生物現在只能在「測試模式」的圖形玩耍區中移動。


### 播放動畫

 點選「動作」按鈕開啓你的移動選項。

點選任何按鈕瞧瞧你的生物手足舞蹈、擺出各種姿勢並感受它們的情緒。

要引起你的生物注意，點選口哨圖示。


### 背景

 大家都愛旅行。點選背景按鈕，挑選不同的環境。

### 黑色背景


黑色背景包含了一個半透明層。它只會擷取你的生物的影像。如果你想製作T恤或在其他影像中使用你的生物照片，此功能相當有用。

### 創造寶寶

點選寶寶圖示 ，然後點選蛋圖示增加一個、兩個或三個寶寶。要讓寶寶生物消失，只需再次點選圖示。

模仿是取悅他人的真誠表現。如同在現實生活中一般，寶寶將會模仿父母的舉動。記住，它們才剛開始學習，所以不時會出亂子。

### 照片

點選相機圖示 ，拍攝你的生物的滑稽動作。

你的照片存放在這裡：**My Documents** (或 **Documents**)\My Spore Creations\Pictures。

你可以選擇全黑背景，只拍攝你的生物影像。


### 改變照片解析度

選擇「設定」選單中的「拍攝設定」標籤，挑選小、中、大三種照片解析度。

### 動態化身

點選「動態化身」圖示 ，為你的生物創造一個動態Gif檔，你可以將其張貼於你喜愛的網站上。動態Gif檔可以在底下的路徑中找到：**My Documents** (或 **Documents**)\My Spore Creations\AnimatedAvatars。


### 管理照片


 點選「照片瀏覽器」圖示，欣賞你的照片。

### 照片瀏覽器

點選一張照片開啓影像。接著你可以：


 刪除照片

 保存照片 — 「照片瀏覽器」最多只能存放99張照片，一旦達到上限，你可以使用這個選項將你的照片放在另一個目錄下。

 以電子郵件寄送明信片給朋友。




## 明信片

寄送一張《Spore》明信片給朋友！從「照片瀏覽器」幻燈片中挑選一張照片。輸入你的電子郵件地址，以及一位朋友的電子郵件地址，然後加上你要說的話，接著按下「發送電郵」圖示.

收件者的電子郵件地址只會用來寄送你明信片，而不會被EA存留做為其他用途之用。

## 影片

點選「錄製影片」圖示開始錄製你生物的滑稽模樣。再次點選圖示停止錄製。你的影片最多可達兩分鐘長。你的影片會存放於底下路徑：**My Documents (or Documents)\My Spore Creations\Movies**。

## 改變影片大小

要變更你的影片大小，點選「設定」選單中的「拍攝設定」標籤，然後選擇160x120, 320x240, or 640x480。

## 刊登影片至 YOUTUBE


錄製你的影片之後，你可以點選「上傳」按鈕（在你完成錄製時出現的彈出視窗中），將其直接上傳至YouTube。

要將你的影片上傳至YouTube，你除了得註冊EA帳號，還得註冊YouTube帳號並進行登入。只需依你錄製影片時出現的提示操作，即可完成這些步驟。

當你的影片成功上傳至YouTube，會出現選項讓你將YouTube連結以電子郵件寄給朋友。

## 分享




創造好你的生物後，你可以將之與全世界分享！《Spore》讓你可以輕鬆地將創造物發送給你的朋友和家人，或是在[www.spore.com](http://www.spore.com)上分享它們。

要透過上傳至Spore伺服器的動作分享一隻生物，在「Spore百科」中點選該生物，然後點選分享圖示。你可以在[www.spore.com](http://www.spore.com)上看到你的創造物以及其他人的創造物。

## 以電子郵件寄送創造物

除了可透過Spore百科輕鬆分享你的創造物，你也可以將你的生物的.png檔案副本以電子郵件寄送給他人。（如果你採用預設的安裝位置，你可以在**My Documents (or Documents)\My Spore Creations\Creatures**找到你的生物的.png檔案。）接著，收件人可以將檔案儲存在他的桌面，關閉全螢幕模式（透過「設定」選單上的「畫面設定」標籤），然後將.png檔拖入《Spore》的編輯器中開啓之。**My Documents (or Documents)\My Spore Creations\Creatures**。或者，如果仍處於全螢幕模式下，收件人可以將.png檔儲存至**My Documents (or Documents)\My Spore Creations\Creatures**，然後重新啓動遊戲。

## 設定

在銀河畫面或「生物編輯器」中點選「選項」圖示，開啓Spore目錄和「設定」選單。經由「設定」選單你可以改變「畫面」、「聲音」、「拍攝」及「線上」設定，以及察看「製作群」。請注意，改變畫面設定可能會影響遊戲執行，因而必須重新啓動遊戲。喇叭設定的變更必須在銀河畫面下完成。

有關「設定」的進一步資料，請參見遊戲中「Spore指南」裡的「開始遊戲」章節。

## 效能建議

## 執行遊戲的問題

- 確定你的電腦符合本遊戲的最低系統需求，同時你也已經安裝了最新的顯示卡及音效卡驅動程式。
- 使用NVIDIA顯示卡，請造訪[www.nvidia.com](http://www.nvidia.com)取得並下載驅動程式。使用ATI顯示卡，請造訪[www.atl.com](http://www.atl.com)取得並下載驅動程式。
- 如果你執行的是光碟版的本遊戲，請試著從光碟上重新安裝DirectX。安裝程式通常可在光

碟根目錄的DirectX資料夾中找到。如果你的電腦可以連接網際網路，請造訪[www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)下載最新版本的DirectX。

## 一般問題解決建議

- 如果你擁有光碟版的本遊戲且並未自動出現安裝/執行遊戲用的「自動播放」畫面，在「我的電腦」裡的光碟機圖示上按右鍵，然後選擇「自動播放」。
- 如果遊戲執行速度緩慢，試著透過遊戲的選項選單降低一些顯示及音效設定。降低畫面解析度往往可以提升執行效能。
- 若想獲得最佳的遊戲執行效能，建議你關閉其他Windows執行的背景作業（EADM應用程式除外）。

## 網際網路效能問題

為了避免進行網際網路（Internet）遊戲時效能不佳，務必確認你在進入遊戲前已先關閉任何檔案共享、串流聲音或聊天程式。這些應用程式會壟斷你的頻寬，造成延遲或其他惱人的影響。如果你打算利用公司網際網路線路進行遊戲，請與你的網路管理員聯繫。

## 技術支援

如果你執行本遊戲時遭遇問題，EA技術支援可以提供協助。

EA Help檔案透過如何正確使用本產品的說明，提供了大部分困難及問題的解決方法和答案。

**要開啓EA Help檔案（遊戲已經安裝）：**

Windows Vista 使用者，前往「開始」>「遊戲」，在遊戲圖示上按右鍵，然後從下拉式選單中選擇適當的支援連結。早先版本的Windows使用者，點選位於「開始」>「程式集」（或「所有程式」）選單下的「技術支援」（Technical Support）連結

**開啓EA Help檔案（遊戲尚未安裝）：**

1. 將遊戲光碟放入你的CD/DVD光碟機。

2. 在桌面上的「我的電腦」圖示上按兩下。（若在Windows XP環境下，你可能需要點選「開始」按鈕，然後點選「我的電腦」圖示。）

3. 在裝有遊戲光碟的CD/DVD光碟機上按右鍵，然後選擇「開啓」。開啓「Support」>「EA Help」>「Electronic Arts Technical Support.htm」檔案。

如果運用EA Help檔提供的資訊仍舊無法解決你遭遇到的困難，你可以和EA技術支援部門聯繫。

## EA 透過網際網路提供的技術支援服務

如果你的電腦能夠連接網際網路，務必瀏覽EA技術支援網站：

<http://support.ea.com>

在這裡，你可以找到許多關於DirectX、遊戲控制器、數據機以及網路的有用資訊，以及定期系統維護和系統效能的情報。我們的網站包含針對大部分使用者遭遇的困難、遊戲相關說明和常見問答集（FAQ）的最新資訊。我們的支援技術人員也是使用這份資料解決你所遭遇到問題。我們會每日更新支援網站內容，所以請先到這裡尋找立即的解決方案。



玩過遊戲之後，來一點音樂吧。  
可前往[www.ea.com/eatrax/](http://www.ea.com/eatrax/)  
購買遊戲配樂及鈴聲。

**Package Cover Illustration:** Cinco Design

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Maxis, SPORE and Sporepedia are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. RenderWare is a trademark or registered trademark of Criterion Software Ltd. Portions of this software are Copyright 1998-2008 Criterion Software Ltd. and its Licensors. All other trademarks are the property of their respective owners. This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>). This product also contains software written by Eric Young ([ey@cryptsoft.com](mailto:ey@cryptsoft.com)). See the SPORE OpenSSL License file for applicable copyright notices, terms and conditions of use, and disclaimers.

**Macintosh Conversion by TransGaming Inc.**

This game uses Cider™ Technology from TransGaming Inc. Cider is Copyright © 2000-2007 TransGaming Inc.

Cider C/C++ runtime components (msvcrt.dll, msvc71.dll, and msvcp71.dll) include portions of Visual C++ 6.0 runtime components and portions of Dinkum Complet C/C++ Libraries. Visual C++ 6.0 runtime components are Copyright © 1999 Microsoft Corp. Dinkumware components are Copyright © 1989-2006 by P.J. Plauger and Dinkumware Ltd.

Cider MFC & ATL components (MFC42.dll, MFC71.dll) include the Visual C++ 6.0 MFC & ATL components. Visual C++ 6.0 MFC & ATL components are Copyright © 1992-1999 Microsoft Corp.

Cider includes libpng, Copyright © 1995-2004 the libpng project authors (see <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt> for a complete list).

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group. Cider includes libjpeg, copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane.

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

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

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

iniParser Portions Copyright © 2000 by Nicolas Devillard.

The Cider libquartz.dylib component includes portions of ffmpeg, Copyright © 2000-2006 Fabrice Bellard, et al.

Portions of Cider are Copyright © 2002-2006 the ReWind project authors (see <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind> for a complete list).

Portions of Cider are Copyright © 1993-2006 the Wine project authors (see <http://source.winehq.org/source/AUTHORS> for a complete list).

Cider and related components are distributed under the terms of the Cider Technology License and other licenses, including the GNU LGPL. License details are available in the End User License agreement file on your disc. Source code to LGPL licensed components is available via CVS access through: <http://transgaming.org/cvs/>