

SPÖRE

Fabryka stworów



OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ (PADACZKĄ)

Prosimy przeczytać przed uruchomieniem gry lub pozwoleniem dziecku na jej uruchomienie.

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku padaczkowego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie niektórych gier komputerowych. Takie przypadłości mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie rozpoznano padaczki, lub które nigdy wcześniej nie doznały ataków padaczkowych. Jeżeli u użytkownika (lub kogoś z jego rodziny) wystąpiły kiedykolwiek objawy padaczki (ataki padaczkowe lub nagłe utraty przytomności) spowodowane migotaniem światła, przed rozpoczęciem gry należy zasięgnąć porady lekarza.

Zaleca się, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Gdyby u użytkownika lub jego dziecka wystąpiły podczas gry którekolwiek z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, skurcze mięśni oczu lub innych mięśni, utrata przytomności, zaburzenia błędnika, jakiegokolwiek mimowolne odruchy lub drgawki, należy NATYCHMIAST przerwać grę i skonsultować się z lekarzem.

W CZASIE GRY NALEŻY ZACHOWAĆ NASTĘPUJĄCE ŚRODKI OSTROŻNOŚCI

- ⌚ Nie siadaj zbyt blisko ekranu. Usiądź w takiej odległości, na jaką pozwala długość kabli.
- ⌚ O ile to możliwe, graj na niezbyt dużym ekranie.
- ⌚ Staraj się nie grać, jeśli odczuwasz zmęczenie lub senność.
- ⌚ Upewnij się, że pomieszczenie, w którym grasz, jest dobrze oświetlone.
- ⌚ Odpoczywaj co najmniej 10 do 15 minut na każdą godzinę gry.

SPIS TREŚCI

3	INSTALACJA GRY
4	URUCHOMIENIE PROGRAMU <i>SPORE™</i> : FABRYKA STWORÓW
4	ZAPRASZAMY DO GRY
5	NA DOBRY POCZĄTEK
6	SPORPEDIA
6	TRYB BUDOWY
8	TRYB MALOWANIA
9	JAZDA PRÓBNA
10	UDOSTĘPNIANIE
11	USTAWIENIA
11	WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI
12	CENTRUM POMOCY
13	GWARANCJA

ZAREJESTRUJ SIĘ W EA, ABY BYĆ NA BIEŻĄCO!

Założ konto użytkownika EA i zarejestruj tę grę, aby otrzymać darmowe kody i podpowiedzi od EA. Trwa to krótko i wymaga niewielkiego wysiłku!

Możesz dokonać rejestracji w trakcie instalacji bądź poprzez odnośnik rejestracji elektronicznej, który znajdziesz w menu gry wywołanym poprzez przycisk START systemu Windows. Możesz także odwiedzić naszą stronę pod adresem www.gamereg.ea.com i tam dokonać rejestracji.

UWAGA: Podczas rejestracji gry na koncie użytkownika EA jej numer seryjny zostanie zapisany w dokładnych informacjach o koncie w zakładce „Moje konto”, aby można go było w razie potrzeby łatwo znaleźć.

WWW.SPORE.COM

INSTALACJA GRY

UWAGA: Wymagania systemowe podane są na stronie: www.spore.com/systemrequirements.html.

Instalacja na PC (wersja płytowa):

Aby zainstalować grę, umieść płytę w napędzie i postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie.

Po pomyślnym zainstalowaniu gry możesz uruchomić ją z menu **START**.

W Windows Vista™ należy wtedy wybrać polecenie **GRY**, a w starszych wersjach Windows™ polecenie **PROGRAMY** (lub **WSZYSTKIE PROGRAMY**).

Instalacja na PC (wersja EA Store):

UWAGA: Jeśli chcesz uzyskać więcej informacji na temat zakupu wersji cyfrowej gry EA, odwiedź stronę: www.eastore.pl i kliknij odnośnik do Centrum Pomocy.

Po pobraniu gry przez program EA Download Manager pojawi się ikona i komunikat instalacji. Naciśnij ikonę i postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie.

Po zakończeniu się procesu instalacji uruchom grę bezpośrednio z programu EA Download Manager.

UWAGA: Jeśli po zakupieniu gry chcesz ją zainstalować na innym komputerze, najpierw pobierz i zainstaluj na nim program EA Download Manager, a następnie uruchom aplikację i zaloguj się na swoje konto EA. Wybierz tytuł gry na wyświetlonej liście i kliknij przycisk Start, aby pobrać grę.

Instalacja na komputerze Macintosh:

1. Włóż płytę z grą do napędu CD/DVD-ROM. Na pulpicie pojawi się ikona reprezentująca płytę CD. Kliknij tę ikonę, aby otworzyć program uruchamiający grę.
2. Wybierz ikonę instalatora gry (znajdziesz ją na dole okna programu uruchamiającego), aby wywołać menu instalacji.
3. Postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie, aby wykonać instalację.

UWAGA: Aby móc grać w *SPORE: Fabryka stworów* na komputerze Macintosh, musisz skonfigurować mysz, wybierając podstawowe/drugorzędne ustawienie myszy.

UŻYTKOWNICY WERSJI PRÓBNEJ

Jeśli instalujesz wersję próbną programu *SPORE: Fabryka stworów*, kliknij dwukrotnie archiwum SFX.zip i wykonuj instrukcje pojawiające się na ekranie.

Po pomyślnym zainstalowaniu gry możesz uruchomić ją z menu **START**.

W Windows Vista™ należy wtedy wybrać polecenie **GRY**, a w starszych wersjach Windows™ polecenie **PROGRAMY** (lub **WSZYSTKIE PROGRAMY**).

AKTUALIZACJE PROGRAMU *SPORE: FABRYKA STWORÓW*

Użytkownicy komputerów PC będą mieć co pewien czas możliwość zaktualizowania swojej aplikacji w celu usunięcia błędów, poprawienia rozgrywki itp. Jeśli chcesz otrzymywać automatyczne komunikaty o aktualizacjach dostępnych dla Twojego programu, najpierw musisz zainstalować program EA Download Manager (EADM). Możesz to zrobić podczas procesu instalacji programu *SPORE: Fabryka stworów*, albo w dowolnym momencie, instalując program EADM pobrany ze strony www.eastore.pl.

EADM wymaga rejestracji elektronicznej, której możesz dokonać po uruchomieniu programu *SPORE: Fabryka stworów*.

AKTUALIZACJE NA KOMPUTERZE MACINTOSH

Użytkownicy komputerów Macintosh co pewien czas otrzymują komunikat o możliwości zaktualizowania programu w celu usunięcia błędów, poprawienia rozgrywki itp. Następuje to automatycznie w momencie uruchomienia programu. Zalecamy dokonanie rejestracji elektronicznej, ponieważ jest ona niezbędna do aktualizowania programu *SPORE* na komputerach Macintosh.

UŻYTKOWNICY POSIADAJĄCY PEŁNĄ WERSJĘ GRY *SPORE*

Jeśli posiadasz pełną wersję gry *SPORE*, musisz usunąć program *SPORE: Fabryka stworów*, przed zainstalowaniem pełnej wersji gry *SPORE*. Zainstalowanie programu *SPORE: Fabryka stworów* jest niemożliwe, jeśli jest zainstalowana pełna wersja gry *SPORE*. Jeśli jednakże usuniesz program *SPORE: Fabryka stworów*, wszystkie Twoje dzieła zostaną zachowane w folderze **Moje dokumenty** (albo **Dokumenty** w przypadku systemu Windows Vista™) **Moje dzieła Spore/Stwory** lub **<nazwa_użytkownika>/Documents/My Spore Creations/Creatures** oraz komputerów Macintosh i będzie możliwe ich wczytanie w grze *SPORE*.

URUCHOMIENIE PROGRAMU SPORE™: FABRYKA STWORÓW

Przed pierwszym uruchomieniem programu *SPORE*: Fabryka stworów sprawdź, czy połączenie z Internetem jest aktywne.

DO GRY NIEZBĘDNE JEST POŁĄCZENIE Z INTERNETEM, AUTORYZACJA DOSTĘPU DO USŁUG SIECIOWYCH ORAZ WYRAŻENIE ZGODY NA WARUNKI UMOWY UŻYTKOWNIKA. ABY UZYSKAĆ DOSTĘP DO FUNKCJI SIECIOWYCH GRY, MUSISZ ZAREJESTROWAĆ TĘ GRĘ Z UŻYCIEM ZAŁĄCZONEGO KODU REJESTRACYJNEGO. TEN SAM EGZEMPLARZ GRY MOŻE ZAREJESTROWAĆ TYLKO JEDEN UŻYTKOWNIK.

REGULAMIN EA ORAZ AKTUALIZACJE MOŻNA ZNALEŻĆ NA STRONIE [WWW.EA.PL](http://www.ea.pl). ABY ZAREJESTROWAĆ SIĘ W SIECI, MUSISZ MIEĆ SKOŃCZONE 16 LAT.

EA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ZAPRZESTANIA ŚWIADCZENIA USŁUG SIECIOWYCH DO NINIEJSZEJ GRY Z 30-DNIOWYM WYPowiedzeniem opublikowanym na stronie [WWW.EA.PL](http://www.ea.pl).

Rozpoczęcie gry:

Na komputerach PC:

W Windows Vista™ należy wtedy wybrać polecenie **GRY**, a w starszych wersjach Windows™ polecenie **PROGRAMY** (lub **WSZYSTKIE PROGRAMY**). (Użytkownicy EA Store muszą uruchomić program EA Download Manager).


Na komputerach Macintosh:

Otwórz okno programu Finder, wybierz opcję „Applications” (Aplikacje) i kliknij dwukrotnie ikonę gry.

ZAPRASZAMY DO GRY

Uwolnij swoją wyobraźnię, tworząc szalone stwory na dwóch nogach — albo na czterech, siedmiu, czy ilu tylko chcesz! Wykorzystaj wielki wybór kończyn, stóp, chwytaków, oczu, broni i innych części ciała oraz bogatą paletę kolorów, aby stworzyć, za pomocą tego niezwykle intuicyjnego i łatwego w użyciu edytora, idealnego stwora. Następnie nazwij go i wyslij pocztówkę z jego zdjęciem swoim znajomym i rodzinie, albo udostępnij stwora w *Sporpedii*™, skąd będą go mogli pobrać inni użytkownicy gry *SPORE*!

Później, gdy zakupisz pełną wersję gry *SPORE*, stwory zbudowane w programie *SPORE*: Fabryka stworów będą nadal dostępne do wykorzystania.

Więcej informacji o programie *SPORE*: Fabryka stworów uzyskasz w Przewodniku *SPORE* dostępnym w aplikacji .

CZYM JEST SPORE?

SPORE: Fabryka stworów zapewni mnóstwo zabawy, ale to dopiero początek! Jeśli zabawa Ci się spodobała, koniecznie poznaj się z pełną grą *SPORE*.

Gra *SPORE* składa się z pięciu faz, z których każda odpowiada pewnemu stadium ewolucji: komórka, stwór, plemię, cywilizacja oraz kosmos. Każda faza wprowadza nowe wyzwania i cele. Możesz zacząć w fazie komórki i prowadzić jeden gatunek, ewoluując go od skromnych początków w głąbinach praoceanu aż do wykształcenia samoświadomości. Możesz także rozpocząć od budowania plemienia albo cywilizacji na różnych planetach. Cały wszechświat gry jest do Twojej dyspozycji.

W grze *SPORE* masz także do swojej dyspozycji różne narzędzia edycyjne. Za pomocą tych narzędzi możesz tworzyć różne elementy swojego wszechświata: stwory, pojazdy, budynki, a nawet statki kosmiczne. Chociaż *SPORE* jest grą dla jednego gracza, Twoje dzieła oraz dzieła innych graczy są automatycznie udostępniane we wszystkich galaktykach, co zapewnia nieskończoną liczbę światów do eksplorowania. Na stronie internetowej gry *SPORE* możesz obejrzeć interesujące obiekty, jakie tworzą Twoi znajomi i gracze z całego świata — możesz je nawet włączyć do swojej gry.

Na stronie www.spore.com znajdziesz więcej informacji, także dotyczących możliwości zakupu gry *SPORE*.

NA DOBRY POCZĄTEK

Po uruchomieniu programu *SPORE*: Fabryka stworów i zalogowaniu się zobaczysz ekran galaktyki. Tu możesz wczytać istniejącego stwora albo stworzyć nowego.

Jeśli wybierzesz ikonę „Nowy stwór”, przeniesiesz się bezpośrednio do fabryki stworów w trybie budowy (patrz str. 6). Jeśli wybierzesz ikonę „Wczytaj stwora”, przeniesiesz się do *Sporpedii* (patrz str. 6), gdzie możesz wybrać stwora do edycji.

Poniżej znajdziesz nieco informacji przydatnych po rozpoczęciu edycji Twojego stwora i zabawy z nim, w tym informacje dotyczące takiego poruszania kamerami, aby uzyskać najlepszy kąt widzenia, nazywania swojego stwora itd.

STEROWANIE KAMERĄ

Poruszanie kamerą jest łatwe. Omawiane poniżej funkcje działają we wszystkich trzech trybach programu *SPORE*: Fabryka stworów: budowy, jazdy próbnej oraz malowania.

ZA POMOCĄ PRZYCISKÓW INTERFEJSU:



Obraca kamerę wokół Twojego stwora.



Przybliża i oddala widok.



ZA POMOCĄ MYSZY:

Kliknij tło prawym przyciskiem myszy i przesuń mysz, nie zwalniając przycisku, aby obrócić kamerę wokół stwora.

Aby przybliżyć lub oddalić widok, przytrzymaj wciśnięty klawisz **SHIFT** i użyj kółka myszy.

ZA POMOCĄ KŁAWIATURY:

Klawisze + oraz - przybliżają i oddalają widok.

Klawisze < oraz > obracają kamerę wokół stwora.



NAZYSZANIE

Twój stwór nie może wyruszyć w świat bezimienny! Kliknij opcję „Nazwij swojego stwora” w polu tekstowym i wpisz jego nazwę. Możesz także wypełnić pole opisu, wpisując parę słów o swoim stworze.

Wprowadź słowa kluczowe, które opiszą Twojego stwora (dwunóg, pasiasty, pomarańczowy, rogaty, pulchny itp.) w polu tekstowym etykietek. Etykiety te pomogą Tobie i innym znaleźć Twojego stwora za pomocą wyszukiwania z filtrami zarówno w *Sporpedii*, jak i w serwisie www.spore.com.

Nie zapomnij zapisać swojego stwora!

ZAPISYWANIE

Możesz zapisać swojego stwora w dowolnym trybie (budowy, malowania lub jazdy próbnej) na jeden z dwóch sposobów. Kliknij ikonę „Zapisz” , aby zapisać stwora i dalej nad nim pracować. Kliknij ikonę „Zapisz i wyjdź” , aby zapisać stwora i wyjść do *Sporpedii*.

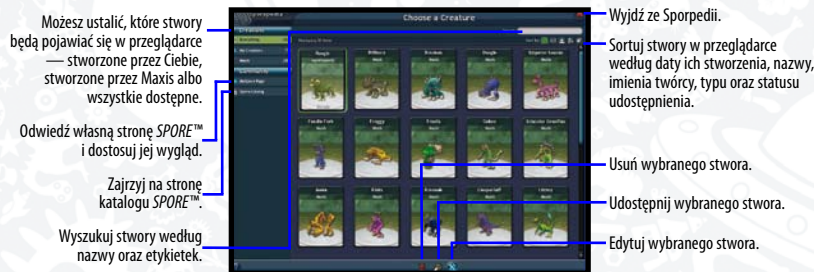
Aby obejrzeć dowolnego z zapisanych stworów, przejdź do sekcji „Moje dzieła” w *Sporpedii* lub przejdź do folderu **Moje dokumenty** (albo **Dokumenty**) **Moje dzieła Spore**/Stwory lub <nazwa_użytkownika>/Documents/My Spore Creations/Creatures dla komputerów Macintosh.

UWAGA: Aby móc zapisać swojego stwora, musisz go nazwać i dać mu otwór gębowy.

SPORPEDIA

Sporpedia oferuje szybki i łatwy dostęp do wszystkich dzieł .

Za pomocą Sporpedii można przeglądać wszystkie dzieła dostępne w grze *SPORE*, a także eksplorować społeczność *SPORE* oraz uzyskać dostęp do katalogu *SPORE*, gdzie dowiesz się więcej o najnowszych grach z serii *SPORE*.



Gdy w Sporpedii wybierzesz stwora do edycji albo gdy postanowisz stworzyć zupełnie nowego, przeniesiesz się do fabryki stworów w trybie budowy.


TRYB BUDOWY

To tutaj faktycznie odbywa się tworzenie Twojego stwora.

STEROWANIE KAMERA

Do obracania kamery wokół swojego stwora możesz użyć przycisków obrotu lub przytrzymać wciśnięty LPM lub PPM i przeciągnąć podium. Aby przybliżyć lub oddalić widok swojego stwora, użyj klawiszy +/- albo przytrzymaj wciśnięty klawisz **SHIFT** i użyj kółka myszy.

WYBÓR KORPUSU

Wybierz nowy korpus, od którego zaczniesz budowę, klikając ikonę „Nowe dzieło” . Zauważ, że jeśli dokonasz jakichkolwiek zmian, najpierw pojawi się pytanie o zapisanie aktualnego stwora, i dopiero po udzieleniu odpowiedzi na nie, program udostępni nowy typ korpusu do edycji.

PALETY ELEMENTÓW

Aby wybrać kategorię elementów (otwory gębowe, oczy, szczegóły itd.), kliknij jej ikonę na górze palety elementów widocznej po lewej stronie ekranu.

WYBIERANIE I DODAWANIE ELEMENTÓW



Aby wybrać element, kliknij go i przeciągnij z palety na swojego stwora.

Aby wybrać i przesunąć, przekształcić lub zmienić rozmiary elementu, który znajduje się już na Twoim stworze, kliknij ten element — niebieskie podświetlenie oznacza, że element został wybrany. Teraz możesz przesunąć go w inne miejsce na swoim stworze albo ściągnąć element i odzyskać jego koszt w punktach DNA.


TO PRZÓD, CZY TYŁ?

Twój stwór ustawiony jest przodem w kierunku strzałki na podium.

COFNIJ/POWTÓRZ

  Klikaj przyciski „Cofnij” i „Powtórz”, aby cofnąć lub powtórzyć ostatnią zmianę (przyciski te możesz klikać więcej niż raz).

BUDŻET DNA

 Każdy element dodawany do stwora kosztuje pewną liczbę punktów DNA. Gdy wydaś wszystkie punkty, nie będzie można dodawać do stwora nowych elementów, dopóki nie usuniesz kilku z nich, odzyskując w ten sposób punkty DNA.

WSKAŹNIK ZŁOŻONOŚCI

Gdy dodasz elementy, w prawym górnym rogu pojawia się wskaźnik złożoności, który odpowiada stopniowi skomplikowania anatomii Twojego stwora.


Jeśli Twój stwór stanie się nadmiernie skomplikowany (tzn. kiedy wskaźnik złożoności będzie czerwony), nie będzie można dodawać kolejnych elementów.


EDYCJA ELEMENTÓW


MODYFIKOWANIE ELEMENTÓW Z UCHWYTAMI

Kliknij wybrany element stwora, aby zobaczyć uchwyty, które umożliwią manipulowanie tym elementem bez wpływu na resztę stwora.

STEROWANIE ELEMENTAMI

 **Strzałka regulacji:** zmień wysokość, szerokość lub długość elementu albo skręć go. Po prostu pociągnij strzałkę i zobacz, co się stanie.

 **Kulka pozycji:** zmień położenie elementów albo, w przypadku poroża itp., zmień kierunek ich ustawienia.

 **Pierścień obrotu:** służy do obracania elementów.

USUWANIE ELEMENTÓW

Aby usunąć element, wybierz go i wciśnij klawisz **DELETE** albo kliknij go i ściągnij ze stwora. Gdy usuniesz element, odzyskasz wydane na niego punkty DNA.

KOŃCZYNY

DODAWANIE KOŃCZYN

Stawy kończyn służą jako kulki pozycji — możesz je przesuwając lub zmieniać ich rozmiary.

Obracanie stawy ułatwia manipulowanie jego kończynami. Aby przesuwać stawy kończyn bliżej lub dalej od jego korpusu, ustaw swojego stwora przodem lub tyłem do siebie. Aby przesuwać stawy kończyn wyżej lub niżej w stosunku do korpusu stwora, obróć go bokiem do siebie.

Czasem konieczne może być nieznaczne przesunięcie korpusu stwora, aby zrobić miejsce dla odnóży. Kliknij LPM fragment korpusu stwora i, nie zwalniając przycisku, przesunij korpus w nowe położenie.

DODAWANIE CHWY TAKÓW LUB STÓP

Zakończenie kończyny stwora to jedyne miejsce, gdzie możesz umieścić stopę lub chwytak. Każda kończyna wyposażona jest w początkową stopę lub chwytak. Możesz je wymieniać, dodając w ich miejsce nowe stopy lub chwytaki. Aby to zrobić, wystarczy przeciągnąć je na to samo miejsce albo usunąć istniejącą stopę lub chwytak, a następnie dodać nowy element.

KSZTAŁTOWANIE

WYDŁUŻ KRĘGOSŁUP

Przesuń kursor myszy nad korpus, aby odsłonić kręgosłup stwora.

Kliknij korpus — po obu bokach kręgosłupa pojawią się strzałki.

Kliknij dowolną strzałkę i, nie zwalniając przycisku myszy, przeciągnij ją na zewnątrz, aby dodawać kręgi lub do środka, aby kręgi usuwać.

UWAGA: Nie można skrócić kręgosłupa o odcinki, przy których znajdują się inne elementy ciała — gdy spróbujesz to zrobić, takie elementy zostaną zaznaczone na czerwono.

WYGINANIE CIAŁA

Aby wygiąć ciało, klikaj i przeciągaj poszczególne kręgi. Najlepszą metodą jest dokonywanie poprawek jeden krąg po drugim.

ZMIANA ROZMIARÓW ELEMENTÓW I CIAŁA

Kółko myszy umożliwia swobodne zmienianie rozmiarów dowolnego elementu ciała.

Wybierz element, a następnie obracaj kółko myszy, aby zwiększyć lub zmniejszyć ten element.

Aby pogrubić albo wyszczuplić swojego stwora, kliknij krąg, a następnie obróć kółko myszy, aby zwiększyć lub zmniejszyć obwód korpusu w tym punkcie.

UMIEJĘTNOŚCI

Każdy element dodany do stwora zwiększa jego umiejętności. Informacje pojawiające się nad każdym elementem podają szczegóły o związanych z nim umiejętnościach. Możesz na przykład wyspecjalizować swojego stwora w umiejętnościach towarzyskich, bojowych, defensywnych lub motorycznych.

PODSUMOWANIE UMIEJĘTNOŚCI STWORA

Wszystkie umiejętności Twojego stwora widoczne są w prawym górnym rogu trybu budowy, w oknie podsumowania umiejętności. Jeśli chcesz sprawdzić, jak będzie wyglądać Twój stwór podczas używania danej umiejętności, kliknij dowolną ikonę na panelu umiejętności. Umiejętności Twojego stwora bardzo się przydadzą w pełnej wersji gry *SPORE*.

DIETA

Wybrany dla stwora otwór gębowy ma wielkie znaczenie, ponieważ decyduje o tym, czy Twój stwór będzie roślinożercą, mięsożercą czy wszystkożercą. Dieta Twojego stwora to kluczowy czynnik, jeśli chcesz potem grać swoim stworem w pełnej grze *SPORE*.

DODATKOWE FUNKCJE BUDOWY

DODATKOWE UCHWYTY ELEMENTÓW

Aby wywołać dodatkowe uchwyt elementu po umieszczeniu go na swoim stworze, wybierz ten element i przytrzymaj wciśnięty klawisz **TAB**. Dodatkowe uchwyt elementu umożliwią dokładniejsze kontrolowanie ich położenia.

KOPIOWANIE ELEMENTÓW

Aby skopiować element już umieszczony na stworze, kliknij ten element, trzymając wciśnięty klawisz **ALT**, a następnie przeciągnij kopię w inne miejsce na swoim stworze.

DODATKOWA KONTROLA NAD KOŃCZYNAMI

Przytrzymaj wciśnięty klawisz **CONTROL** i kliknij między stawami kończyny, aby usunąć jej sekcję (nie możesz usuwać segmentów barku ani bioder). Aby połączyć nową kończynę ze stawami innej kończyny, przytrzymaj wciśnięty klawisz **CONTROL** przy przeciąganiu nowej ręki lub nogi.

TRYB MALOWANIA

Teraz, gdy masz już idealnego stwora, nadeszła pora na ubarwienie jego życia.


Pomaluj swojego stwora, używając jednej z trzech metod: wybierz styl; użyj funkcji „Maluj jak” (patrz niżej), aby skopiować styl malowania jednego ze swoich wcześniejszych dzieł; albo zastosuj wybrane tekstury i kolory na trzech warstwach — podstawie, powłoce oraz detalach.

MALOWANIE Z UŻYCIEM KOMPLETNYCH STYLÓW

Malowanie stylami umożliwia pokolorowanie stwora za pomocą jednego kliknięcia. Nawet jeśli zdecydujesz się malować stylem, nadal możesz wybrać warstwę koloru, aby dopracować wygląd stwora.

MALUJ JAK

Możesz pomalować swojego stwora w taki sposób, aby pasował do innych stworów stworzonych przez Ciebie lub otrzymanych od znajomych.

Kliknij ikonę „Maluj jak”  na palecie kompletnych stylów, aby otworzyć Sporpedię. Następnie wybierz dzieło, którego styl chcesz skopiować, i kliknij zielony znaczek. Gdy powrócisz do trybu malowania, Twój stwór będzie pomalowany zgodnie z wybranym stylem.


MALOWANIE Z UŻYCIEM WARSTW

Ubarwienie stwora składa się z trzech warstw. Możesz wybrać jeden styl dla każdej warstwy. Możesz także wybrać kolor każdej warstwy. Wskazówka: najpierw wybierz styl, a potem kolor.

Trzy warstwy malowania to:

 **Podstawa** — decyduje o ogólnym wyglądzie, stylu i kolorze stwora.

 **Powłoka** — to warstwa koloru nałożonego na podstawę stwora.

 **Detale** — dodają wzór z szerokiego wyboru stylów.

DOSTOSOWYWANIE TEKSTURY I KOLORU STWORA

Kliknij jedną z próbek tekstur, aby nałożyć ją na swojego stwora.

Aby uzyskać dostęp do większej liczby kolorów dla każdej tekstury, kliknij próbkę farby i, nie zwalniając przycisku myszy, wybierz kolor z palety, która się pojawi.

JAZDA PRÓBNA


Tryb jazdy próbnej umożliwia obejrzenie stworów w akcji na obszarze testowym fabryki stworów.

Poruszaj swoim stworem, przybieraj pozy, rób zdjęcia i nagrywaj filmy, które potem możesz przesłać swoim znajomym!

PORUSZANIE STWOREM

Kliknij podłoże, aby zobaczyć, jak Twój stwór chodzi. Kliknij dwukrotnie, aby stwór pobiegł. Twój stwór może poruszać się tylko w obrębie okrągłego obszaru testowego trybu jazdy próbnej.


ODTWARZANIE ANIMACJI

 Kliknij ikonę działań, aby otworzyć menu opcji ruchu.

Klikaj poszczególne przyciski, aby zobaczyć, jak Twój stwór płasza, pozuje i wyraża emocje.

Jeśli chcesz zwrócić uwagę swojego stwora, kliknij ikonę gwiazdka.

TŁA

 Wszyscy uwielbiają podróżować. Kliknij przycisk tła i wybierz jedno spośród dostępnych środowisk.

CZARNE TŁO


Czarne tło zawiera warstwę przezroczystości. W tym przypadku zapisywany jest wyłącznie obraz Twojego stwora. Jest to przydatne, jeśli chcesz tworzyć koszulki lub wykorzystać zdjęcia stworzenia na innych obrazach.

KOLEJNE POKOLENIA

Kliknij ikonę młodych, a następnie klikaj jednokrotnie każdą ikonę jaja, aby dodać jedno, dwa lub trzy młode. Jeśli chcesz, aby młode znikły, ponownie kliknij ikonę.

Naśladownictwo to najszybsza forma pochlebstwa. Dziecko będzie naśladować rodzica — tak jak w prawdziwym życiu. Pamiętaj — młode dopiero się uczy, więc nie zdziwi się, gdy od czasu do czasu wszystko poplącą.

ZDJĘCIA

Kliknij ikonę kamery,  aby uchwycić poczynania Twojego stwora na ekranie.

Wykonane przez Ciebie zdjęcia zapisywane w folderze **Moje dokumenty** (albo **Dokumenty**)\Moje dzieła Spore\Zdjęcia lub **<nazwa_użytkownika>\Documents\ My Spore Creations\Pictures**.

Możesz wybrać czarne tło, aby zrobić zdjęcie tylko swojemu stworowi.

ZMIANA ROZDZIELCZOŚCI ZDJĘCIA

Przejdź na kartę „Ustawienia nagrywania” w menu ustawień, aby wybrać małą, średnią lub wielką rozdzielczość.

ANIMOWANE AWATARY

Kliknij ikonę „Animowane awatary”, aby stworzyć animowany plik .gif ze swoim stworem. Możesz przesłać ten plik do wybranej witryny. Animowane pliki .gif zapisywane są w folderze **Moje dokumenty** (albo **Dokumenty**)\Moje dzieła Spore\AnimowaneAwatary lub <nazwa_użytkownika>/Documents/My Spore Creations/AnimatedAvatars.

ZARZĄDZANIE ZDJĘCIAMI



Kliknij ikonę przeglądarki zdjęć, aby obejrzeć swoje zdjęcia.

PRZEGLĄDARKA ZDJĘĆ

Kliknij zdjęcie, aby je otworzyć. Możesz teraz:



Usuwać zdjęcia.



Archiwizować zdjęcia — limit przeglądarki wynosi 99 zdjęć. Po osiągnięciu limitu możesz przechowywać swoje zdjęcia w innym folderze, używając tej opcji.



Wysłać znajomym elektroniczne pocztówki.

POCZTÓWKI

Wyślij znajomemu pocztówkę **SPORE!** Wybierz zdjęcie z kliszy przeglądarki zdjęć, wpisz swój adres e-mail oraz adres znajomego wraz z wiadomością i kliknij ikonę „Wyślij e-mail”.

Adres odbiorcy zostanie wykorzystany wyłącznie do przesłania Twojej pocztówki. EA nie wykorzysta go w żadnym innym celu.

FILMY

Kliknij ikonę „Filmowanie”, aby rozpocząć nagrywanie wyczynów swojego stwora. Kliknij ponownie ikonę, aby zatrzymać nagrywanie. Twój film może trwać do dwóch minut. Filmy zapisywane są w folderze **Moje dokumenty** (albo **Dokumenty**)\Moje dzieła Spore\Filmy lub <nazwa_użytkownika>/Documents/My Spore Creations/Movies.

ZMIENIANIE ROZMIARU FILMU

Jeśli chcesz zmienić rozmiar swojego filmu, kliknij zakładkę „Ustawienia nagrywania” w menu ustawień, aby wybrać rozmiar: 160x120, 320x240 albo 640x480.

WYSYŁANIE FILMÓW NA YOUTUBE

Po nagraniu filmu możesz go wysłać bezpośrednio do serwisu YouTube. W tym celu w oknie, które pojawi się po zakończeniu nagrywania, kliknij przycisk „WYŚLIJ”.

Aby móc wysłać swój film, musisz dokonać rejestracji w EA oraz zarejestrować się i zalogować w serwisie YouTube. Aby to zrobić, postępuj zgodnie z instrukcjami, które pojawiają się po nagraniu filmu.

Po wysłaniu filmu na YouTube będziesz mieć możliwość wysłania znajomemu odnośnika do Twojego filmu w serwisie YouTube.

UDOSTĘPNIANIE

Gdy stworzysz swojego stwora, możesz go pokazać całemu światu! W grze **SPORE** niezwykle łatwo jest wysłać swoje dzieła znajomym i rodzinie, albo udostępnić je w serwisie www.spore.com.

Aby wysłać stwora na serwery gry **SPORE** i udostępnić go innym graczom, kliknij stwora w Sporpedii, a następnie kliknij ikonę „Udostępnij”.

Dzieła swoje i innych graczy możesz oglądać w serwisie www.spore.com.

WYSYŁANIE DZIEŁ POCZTĄ ELEKTRONICZNĄ

Oprócz łatwości udostępniania dzieł, jaką oferuje Sporpedia, możesz też po prostu wysłać komuś kopię pliku .png ze swoim stworem pocztą elektroniczną. Jeśli podczas instalacji przyjmiesz domyślne położenia plików, pliki .png znajdziesz w folderze **Moje dokumenty** (albo **Dokumenty**)\Moje dzieła Spore\Stwory lub <nazwa_użytkownika>/Documents/My Spore Creations/Creatures. Odbiorca może zapisać otrzymany plik na swoim pulpicie, wyłączyć tryb pełnego ekranu (na karcie „Ustawienia grafiki” w menu ustawień) i przeciągnąć plik .png do edytora w grze **SPORE**, aby go otworzyć.

Jeżeli odbiorca nie chce wyłączyć trybu pełnego ekranu, może zapisać plik .png w folderze **Moje dokumenty** (albo **Dokumenty**)\Moje dzieła Spore\Stwory lub <nazwa_użytkownika>/Documents/My Spore Creations/Creatures i uruchomić ponownie grę.

USTAWIENIA

Kliknij ikonę „Opcje” na ekranie galaktyki albo w fabryce stworów, aby uzyskać dostęp do katalogu **SPORE** oraz menu ustawień. W menu ustawień możesz zmienić opcje grafiki, dźwięku, nagrywania i połączenia sieciowego, a także zobaczyć spis twórców gry.

Pamiętaj, że zmiana ustawień grafiki może wpłynąć na wydajność programu i wymaga jego ponownego uruchomienia. Konfigurację głośników można zmieniać wyłącznie na ekranie galaktyki.

Więcej informacji na ten temat znajduje się w punkcie Ustawienia rozdziału Na dobry początek Przewodnika **SPORE**, który znajdziesz w grze.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI

AKTUALIZACJA OPROGRAMOWANIA NA KOMPUTERACH MACINTOSH

Nieaktualna wersja systemu operacyjnego macOS X może być przyczyną problemów z płynnością gry. Sprawdź, czy posiadasz najnowszą wersję systemu macOS X, wybierając opcję „Software Update...” w menu Apple i postępując zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie w celu aktualizacji oprogramowania systemowego.

PROBLEMY PODCZAS GRY

Upewnij się, że Twój komputer spełnia minimalne wymagania systemowe gry, oraz że posiadasz zainstalowane najnowsze sterowniki karty graficznej i karty dźwiękowej:

Jeśli posiadasz kartę graficzną NVIDIA, odwiedź www.nvidia.pl, aby pobrać sterowniki.

Jeśli posiadasz kartę graficzną ATI, odwiedź www.ati.amd.com, aby pobrać sterowniki.

Dla użytkowników PC. Jeśli korzystasz z wersji płytowej gry, spróbuj zainstalować moduł DirectX z płyty. Zazwyczaj można go znaleźć w folderze DirectX w głównym katalogu. Jeśli posiadasz dostęp do Internetu, możesz odwiedzić stronę www.microsoft.com, aby pobrać najnowszą wersję modułu DirectX.

OGÓLNE WSKAZÓWKI PRZY ROZWIĄZYWANIU PROBLEMÓW

Dla użytkowników PC. Jeśli korzystasz z wersji płytowej niniejszej gry i ekran autodotwarzania nie pojawia się samoczynnie po włożeniu płyty do napędu, kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę napędu w oknie „Mój komputer” i wybierz autodotwarzanie.

Jeśli gra działa powoli, spróbuj zmienić niektóre ustawienia dźwięku i grafiki w menu opcji gry. Zmniejszenie rozdzielczości ekranu umożliwia zwykle zwiększenie wydajności gry.

W celu uzyskania optymalnej wydajności możesz wyłączyć inne aplikacje działające w tle bądź program antywirusowy w systemie Windows.

PROBLEMY Z WYDAJNOŚCIĄ PODCZAS GRY W INTERNECIE

Aby uniknąć braku płynności podczas gry w Internecie, wyłącz przed uruchomieniem gry wszelkie komunikatory oraz aplikacje do współużytkowania plików i strumieniowania audio. Tego typu aplikacje mogą zająć większą część przepustowości pasma połączenia, powodując opóźnienia lub inne niepożądane efekty w grze.

Jeśli chcesz grać w biurowej sieci internetowej, skontaktuj się ze swoim administratorem sieci.

CENTRUM POMOCY

W razie kłopotów z niniejszą grą, pomóc może Centrum Pomocy EA.

Plik pomocy EA zawiera rozwiązania najczęstszych problemów i odpowiedzi na pytania dotyczące prawidłowego używania tego produktu.

Aby uzyskać dostęp do pliku pomocy EA (gdy gra jest już zainstalowana):

Kliknij przycisk **Start > Gry** (dla użytkowników systemu Windows Vista), następnie naciśnij PPM na ikonie gry i wybierz odpowiednią odnośnik pomocy na liście rozwijanej.

Kliknij (dla użytkowników wcześniejszych wersji systemów Windows) odnośnik **Pomoc techniczna** w folderze gry w menu **Start > Programy** (albo **Wszystkie programy**).

Aby uzyskać dostęp do pliku pomocy EA (gdy gra nie jest jeszcze zainstalowana):

1. Włóż płytę z grą do napędu CD/DVD-ROM.
2. Kliknij dwukrotnie ikonę „Mój komputer” na pulpicie (w przypadku systemu Windows XP, konieczne może być kliknięcie przycisku **Start**, a następnie ikony „Mój komputer”).
3. Kliknij prawym przyciskiem myszy napęd CD/DVD-ROM, w którym znajduje się płyta z grą, a następnie wybierz opcję „Otwórz”.
4. Otwórz plik **Support > EA Help > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Informacje na temat pomocy EA do komputerów Macintosh znajdują się w pliku Przeczytaj.

Jeśli po wykorzystaniu informacji z Pliku pomocy EA nadal występują problemy, możesz skontaktować się z Centrum Pomocy EA.

Pomoc w sieci

Jeśli masz dostęp do Internetu, odwiedź stronę Centrum Pomocy EA pod adresem:

<http://pomoc.ea.pl>

Znajdziesz tu wiele informacji na temat DirectX, kontrolerów gry, modemów i sieci, a także informacje o zwykłej konserwacji systemu oraz wydajności. Nasza strona zawiera aktualne informacje dotyczące najczęściej występujących problemów, pomoc związaną z daną grą oraz odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania (FAQ). Z tych samych informacji korzystają nasi technicy podczas rozwiązywania problemów z działaniem gry. Aktualizujemy naszą stronę pomocy codziennie, jeśli zatem szukasz szybkiego rozwiązania, zajrzyj najpierw tutaj.

Kontakt z Centrum Pomocy

Jeśli mimo to wciąż potrzebujesz pomocy, skontaktuj się z naszym zespołem telefonicznie (od poniedziałku do piątku w godzinach 9:00 – 17:00).

Telefon: +48 22 852 27 30

UWAGA: Centrum Pomocy nie oferuje informacji dotyczących kodów, sposobu rozgrywania danej gry itp.

Faks: +48 22 843 62 69

Koszt połączenia naliczany jest zgodnie z obowiązującym cennikiem operatora telefonicznego.

Aby pomóc nam lepiej zdiagnozować dany problem, przed skontaktowaniem się z nami wygeneruj raport diagnostyczny DirectX Twojego komputera:

Kliknij **START > URUCHOM...** i wpisz dxdiag. Kliknij OK, następnie, gdy raport będzie już gotowy, kliknij **ZAPISZ WSZYSTKIE INFORMACJE...** i zapisz raport na pulpicie Windows.

GWARANCJA

UWAGA: Poniższe gwarancje dotyczą wyłącznie produktów zakupionych w sieci detalicznej. Gwarancje nie obejmują programu *SPORE™*: Fabryka stworów, wersja próbna.

Ograniczona gwarancja

Electronic Arts gwarantuje nabywcy oprogramowania, że nośnik, na którym oprogramowanie zostało zapisane, będzie wolny od wad mechanicznych i wykonania w okresie 12 miesięcy od daty zakupu. Przez ten czas uszkodzone nośniki będą wymieniane, pod warunkiem odesłania oryginalnego nośnika wraz z dowodem zakupu, opisem uszkodzenia i adresem zwrotnym do Electronic Arts Polska, ul. Iłżecka 26, 02-135, Warszawa. Gwarancja jest dodatkiem i w żaden sposób nie ogranicza praw ustawowych. Gwarancja nie obejmuje samego oprogramowania, które jest dostarczane bez gwarancji, jak i nośnika, jeśli był używany niewłaściwie, został uszkodzony, bądź był nadmiernie eksploatowany.

Ilustracja na opakowaniu: Cinco Design

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, logo EA, Maxis oraz SPÖRE są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w USA i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. RenderWare jest znakiem towarowym lub zastrzeżonym znakiem towarowym Criterion Software Ltd. Część tego oprogramowania jest chroniona prawami autorskimi Copyright 1998–2008 Criterion Software Ltd. oraz jego licencjodawców. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

Niniejszy produkt zawiera także oprogramowanie opracowane przez OpenSSL Project na potrzeby wykorzystania w zestawie narzędzi OpenSSL (<http://www.openssl.org/>). Niniejszy produkt zawiera także oprogramowanie autorstwa Erica Younga (ey@cryptsoft.com). Uwagi dotyczące stosownych praw autorskich, regulaminu użytkowania oraz inne uwagi znajdują się w pliku z umową licencyjną OpenSSL dołączonym do gry SPÖRE™. Macintosh Conversion by TransGaming Inc.

Niniejsza gra wykorzystuje technologie Cider™ od TransGaming Inc. Cider chronione jest prawami autorskimi Copyright © 2000–2007 TransGaming Inc.

Komponenty Cider C++ (msvcrt.dll, msvc71.dll oraz msvc71.dll) zawierają fragmenty komponentów uruchomieniowych Visual C++ 6.0 oraz bibliotek Dinkum Compliant C/C++. Komponenty uruchomieniowe Visual C++ 6.0 chronione są prawami autorskimi Copyright © 1999 Microsoft Corp. Komponenty Dinkumware chronione są prawami autorskimi Copyright © 1989–2006 P.J. Plauger and Dinkumware Ltd.

Komponenty Cider MFC & ATL (MFC42.dll, MFC71.dll) zawierają komponenty Visual C++ 6.0 MFC & ATL. Komponenty Visual C++ 6.0 MFC & ATL chronione są prawami autorskimi Copyright © 1992–1999 Microsoft Corp.

Cider zawiera libpng. Copyright © 1995–2004 autorzy projektu libpng (pełna lista na stronie <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt>).

Niniejsze oprogramowanie oparte jest częściowo na pracy Independent JPEG Group. Cider zawiera libjpeg. Copyright © 1991–1998, Thomas G. Lane.

Cider wykorzystuje aplikację Cg Toolkit firmy NVIDIA. Copyright © 2002–2006, NVIDIA Corporation.

Cider zawiera dmalloc. Copyright © 2001–2006 Wolfram Gloger.

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

iniParser Portions Copyright © 2000 Nicolas Devillard.

Komponent Cider libquartz.dylib zawiera fragmenty ffmpeg. Copyright © 2000–2006 Fabrice Bellard i inni.

Fragmenty Cider chronione są prawami Copyright © 2002–2006 autorzy ReWind (pełna lista na stronie <http://cs.transgaming.org/cgi-bin/viewcs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind>).

Fragmenty Cider chronione są prawami Copyright © 1993–2006 autorzy projektu Wine (pełna lista na stronie <http://source.winehq.org/source/AUTHORS>).

Cider i powiązane komponenty są dystrybuowane na podstawie warunków licencji technologicznej Cider oraz innych licencji, włącznie z GNU LGPL. Szczegółowa licencja dostępna jest w pliku Umowy Użytkownika znajdującym się na płycie z grą. Kod źródłowy licencjonowanych komponentów LGPL dostępny jest przez CVS na stronie: <http://transgaming.org/cvs/>.

MXX01605658MT