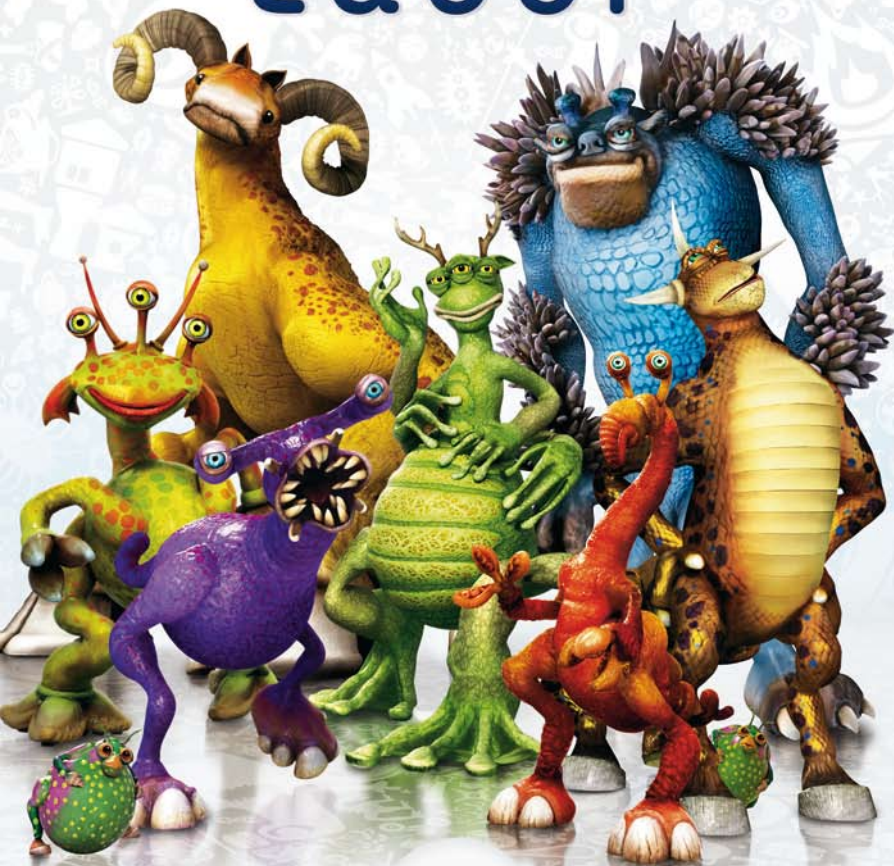


SPORE™

Labor



EPILEPSIE-WARNUNG

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- ☞ Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- ☞ Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- ☞ Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- ☞ Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- ☞ Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten eingelegt werden.

INHALT

- 3 INSTALLATION DES SPIELS
- 4 *SPORE™* LABOR STARTEN
- 4 WILLKOMMEN
- 5 SPIELSTART
- 6 SPOREPÄDIE
- 6 BAUMODUS
- 8 MALEN-MODUS
- 9 TESTLAUF
- 10 FREIGEBEN
- 11 EINSTELLUNGEN
- 11 TIPPS ZUR LEISTUNG
- 12 TECHNISCHER KUNDENDIENST
- 12 GARANTIE
- 13 ELECTRONIC ARTS HOTLINE ÜBERSICHT

BLEIB IM SPIEL UND REGISTRIERE DICH BEI EA!

Erstelle ein EA-Mitgliedskonto und registriere dieses Spiel, um kostenlose Cheat-Codes und Spieletipps und -tricks von EA zu erhalten - es ist schnell, es ist einfach!

Du kannst dich entweder während der Installation oder über den Link für die elektronische Registrierung im START-Menü deines Spiels registrieren. Oder du gehst auf unsere Website unter www.gamereg.ea.com und meldest dich dort an.

HINWEIS: Registriert du dieses Spiel unter deinem EA-Mitgliedskonto, wird in deinen EA-Kontodetails eine Sicherungskopie der Seriennummer des Spiels gespeichert, so dass du dich in Zukunft darauf beziehen kannst.

WWW.SPORE.COM

INSTALLATION DES SPIELS

HINWEIS: Informationen zu den Systemvoraussetzungen findest du auf der Website spore.com/systemrequirements.html.

PC-Installation (DVD-Version):

Lege die DVD in dein DVD-Laufwerk ein und folge den Bildschirmanweisungen.

Nach der Installation des Spiels kannst du es über den entsprechenden Eintrag im Startmenü ausführen.

Unter Windows Vista™ findest du Spiele unter **Start > Spiele**, auf älteren Windows™-Versionen unter **Start > Programme** (oder **Alle Programme**).

PC-Installation (EA Store-Version):

HINWEIS: Wenn du weitere Informationen über den Kauf direkter Downloads von EA benötigst, besuche die Website eastore.ea.com und klicke hier auf **MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS**.

Klicke nach dem Download des Spiels durch den EA Download-Manager auf das nun erscheinende Installationssymbol und folge den Bildschirmanweisungen.

Starte das Spiel nach der Installation direkt über den EA Download-Manager.

HINWEIS: Wenn du bereits einen Titel erworben hast und diesen auf einem anderen PC installieren möchtest, installiere zunächst den EA Download-Manager auf dem anderen PC, starte diesen und melde dich mit deinem EA Online-Konto an. Wähle den gewünschten Titel aus der nun erscheinenden Liste aus und klicke auf den Start-Button, um das Spiel herunterzuladen.

Installation auf einem Macintosh:

1. Lege die Spiel-CD in dein CD-/DVD-ROM-Laufwerk ein. Auf dem Desktop erscheint nun ein CD-Symbol. Klicke auf dieses Symbol, um das Installationsprogramm zu starten.
2. Wähle nun das Installieren-Symbol, um das Installieren-Menü einzublenden.
3. Folge den Bildschirmanweisungen, um die Installation abzuschließen.

HINWEIS: Du musst die primäre/sekundäre Mauskonfiguration aktivieren, damit du das *SPORE Labor* auf einem Macintosh korrekt verwenden kannst.

BESITZER DER BASISVERSION

Installierst du die Basisversion des *SPORE Labors*, doppelklicke auf die selbstentpackende Zip-Datei und folge den Bildschirmanweisungen.

Nach der Installation kannst du das Spiel über das Startmenü starten.

Unter Windows Vista™ findest du Spiele unter **Start > Spiele**, auf älteren Windows™-Versionen unter **Start > Programme** (oder **Alle Programme**).

PATCHES FÜR DAS *SPORE LABOR*

PC-Spieler haben gelegentlich die Möglichkeit, das Spiel zu patchen oder zu aktualisieren, um Bugs zu beheben oder das Gameplay zu verbessern. Möchtest du automatisch über verfügbare Patches informiert werden, musst du zunächst den EA Download-Manager (EADM) installieren. Dies ist im Zuge der Installation des *SPORE Labors* oder zu einem beliebigen anderen Zeitpunkt möglich. Lade den EADM dazu einfach von der Website eastore.ea.com herunter und installiere ihn.

Du musst den EADM online registrieren. Die Registrierung erfolgt über das *SPORE Labor*.

PATCHES FÜR MACINTOSH

Macintosh-Spieler werden gelegentlich aufgefordert, das Spiel zu patchen, um Bugs zu beheben oder das Gameplay zu verbessern. Diese Aufforderung erscheint automatisch nach dem Start des Spiels. Wir raten dir, die Online-Registrierung durchzuführen, um Updates für *SPORE* für Macintosh zu erhalten.

BESITZER DER VOLLVERSION VON *SPORE*

Hast du die Vollversion von *SPORE*, musst du das *SPORE Labor* deinstallieren, bevor du die Vollversion von *SPORE* installierst. Gleichzeitig kannst du das *SPORE Labor* nicht installieren, wenn du die Vollversion von *SPORE* installiert hast. Wenn du das *SPORE Labor* deinstallierst, werden deine Kreationen im Ordner **Eigene Dateien** (oder **Dokumente** unter Windows Vista™) **\MeinSpore-Kreationen\Kreaturen** und auf dem Macintosh unter **<Benutzername>/Dokumente/MeinSpore-Kreationen/Kreaturen** gespeichert. Du kannst sie also jederzeit in *SPORE* laden.

SPORE™ LABOR STARTEN

Vergewissere dich, dass du mit dem Internet verbunden bist, wenn du das *SPORE Labor* zum ersten Mal startest.

ZUM SPIELEN SIND INTERNETVERBINDUNG, ONLINE-AUTHENTIFIZIERUNG UND AKZEPTIEREN DER ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG ERFORDERLICH. UM DIE ONLINE-FUNKTIONEN NUTZEN ZU KÖNNEN, MUSST DU DICH ONLINE MIT DER IM LIEFERUMFANG ENTHALTENEN SERIENNUMMER REGISTRIEREN. JEDES SPIEL KANN NUR EINMAL REGISTRIERT WERDEN.

DIE EA-NUTZUNGSBEDINGUNGEN SOWIE FEATURE-UPDATES STEHEN AUF [EA.COM](http://ea.com) ZUR VERFÜGUNG. UM DICH ONLINE REGISTRIEREN ZU KÖNNEN, MUSST DU MINDESTENS 14 JAHRE ALT SEIN.

EA KANN DIE ONLINE-FEATURES MIT EINER FRIST VON 30 TAGEN AB BEKANNTGABE AUF [EA.COM](http://ea.com) EINSTELLEN.

Spielstart:

PC:

Unter Windows Vista™ findest du Spiele unter **Start > Spiele**, auf älteren Windows™-Versionen unter **Start > Programme** (oder **Alle Programme**). (EA Store-Benutzer müssen den EA Download-Manager ausführen.)


Macintosh:

Öffne ein Finder-Fenster, wähle „**Programme**“ und doppelklicke auf das Spielsymbol.

WILLKOMMEN

Lasse deiner Fantasie freien Lauf und erschaffe die verrücktesten Kreaturen, die die Welt je gesehen hat, egal, ob sie zwei, vier oder sieben Beine haben. Die Entscheidung liegt bei dir. Dank der unzähligen Gliedmaßen, Füße, Greifer, Augen, Waffen und anderen Körperteile sowie einer breiten Palette von Farboptionen kannst du mit diesem unglaublich intuitiven und benutzerfreundlichen Editor die perfekte Kreatur erschaffen. Anschließend kannst du deiner Kreatur einen Namen geben und Postkarten an deine Freunde oder deine Familie versenden. Außerdem hast du die Möglichkeit, deine Kreatur in der *SPOREpädie* anderen *SPORE*-Spielern zum Download bereitzustellen!

Kaufst du später die Vollversion von *SPORE*, stehen dir die im *SPORE Labor* erstellten Kreaturen selbstverständlich zur Verfügung.

Weitere Informationen über das *SPORE Labor* findest du in der *SPORE*-Fibel . Letztere ist im Lieferumfang des Spiels enthalten.

WAS IST SPORE?

Das *SPORE Labor* garantiert jede Menge Spaß. Und das ist erst der Anfang! Wenn dir das *SPORE Labor* gefällt, solltest du dir unbedingt die Vollversion von *SPORE* besorgen.

SPORE besteht aus fünf Evolutionsphasen: Der Zellen-, Kreaturen-, Stammes-, Zivilisations- und Weltraumphase. In jeder Phase erwarten dich andere Herausforderungen und Aufgaben. Du kannst in der Zellenphase beginnen und eine Spezies von ihren bescheidenen aquatischen Ursprüngen im Laufe der Evolution zu einer intelligenten Spezies weiterentwickeln. Oder möchtest du lieber auf verschiedenen Planeten Stämme oder ganze Zivilisationen begründen? Was du in deinem Universum anstellst, bleibt dir überlassen.

Darüber hinaus stehen dir in *SPORE* zahlreiche Werkzeuge zur Verfügung. Mit diesen kannst du Kreaturen, Fahrzeuge, Gebäude, Rumschiffe und alle anderen Aspekte deines Universums selbst erschaffen. Während *SPORE* selbst ein Einzelspieler-Titel ist, werden deine Kreationen und die Schöpfungen anderer Spieler automatisch in allen Galaxien bereitgestellt. Dadurch kannst du unzählige fremde Welten erforschen. Auf der *SPORE*-Website kannst du einen Blick auf all die coolen Objekte werfen, die deine Freunde und Spieler in aller Welt erschaffen ... und natürlich kannst du diese in deine eigene Welt übernehmen.

Wenn du weitere Informationen benötigst oder *SPORE* kaufen möchtest, besuche bitte die Website spore.com.

SPIELSTART

Nachdem du das *SPORE Labor* installiert und dich angemeldet hast, erscheint der Bildschirm „*SPORE*-Universum“. Hier kannst du eine vorhandene Kreatur laden oder eine neue Kreatur erstellen.

Wählst du das Symbol „Kreatur erstellen“, wird der Kreaturen-Designer aufgerufen und der Baumodus gestartet. Weitere Informationen dazu findest du auf [Seite 6](#). Mit dem Symbol „Kreatur laden“ öffnest du die *SPOREpädie* (siehe [Seite 6](#)). In dieser kannst du die Kreatur, die du bearbeiten möchtest, auswählen.

Im Folgenden findest du einige Informationen, die für die Bearbeitung deiner Kreatur und das Spiel selbst nützlich sein könnten. Du erfährst unter anderem, wie du die Kamera in eine optimale Position bewegst oder deiner Kreatur einen Namen gibst.

KAMERABEFEHLE

Die Bewegung der Kamera ist ein Kinderspiel. Diese Befehle funktionieren in allen drei Modi des *SPORE Labors* (Baumodus, Testlauf und Malen-Modus).

MENÜSTEUERUNG:



Drehe die Kamera um deine Kreatur.



Ändere den Zoomfaktor.

MAUSSTEUERUNG:

Halte die rechte Maustaste gedrückt und bewege die Maus über den Hintergrund, um die Kamera, um deine Kreatur zu drehen.

Halte **SHIFT** gedrückt und bestimme mit dem Mausrad den Zoomfaktor.

TASTATURSTEUERUNG:

Mit **+** und **-** bestimmst du den Zoomfaktor.

Drücke **</>**, um die Kamera um deine Kreatur zu bewegen.



NAMENSgebung

Schicke deine Kreatur nicht ohne einen Namen in die Welt hinaus. Klicke auf „Kreatur benennen“, um deiner Kreatur einen Namen zu spendieren und eine kurze Biografie in das Beschreibungsfeld einzugeben.

Gib in das Tag-Eingabefeld Stichworte, wie Zweifüßer, gestreift, orange, Hörner, oder mollig, ein, um deine Kreatur zu beschreiben. Diese Tags helfen dir und anderen Spielern, deine Kreatur in der *SPOREpädie* oder auf spore.com zu finden.

Vergiss nicht, zu speichern!

SPEICHERN

Du hast zwei Möglichkeiten, deine Kreatur im Bau-, Malen- oder Testlauf-Modus zu speichern. Klicke auf das Speichern-Symbol , um deine Kreatur zu speichern und weiter zu bearbeiten. Möchtest du deine Kreatur speichern und die *SPOREpädie* aufrufen, klicke auf „Speichern und beenden“ .

Unter „Meine Schöpfungen“ kannst du deine gespeicherten Kreaturen in der *SPOREpädie* betrachten. Außerdem findest du die entsprechenden Dateien hier: **Eigene Dateien** (oder **Dokumente**)\MeinSpore-Kreationen\Kreaturen oder **<Benutzername>\Dokumente\MeinSpore-Kreationen\Kreaturen**.

HINWEIS: Deine Kreatur braucht einen Mund und einen Namen, damit du sie speichern kannst.

SPOREPÄDIE

Dank der **SPOREPädie** verlierst du deine Kreaturen nie aus den Augen.

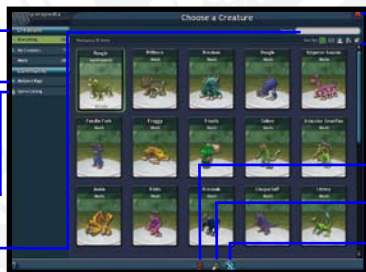
Blättere einfach durch alle Kreationen in **SPORE**, besuche die **SPORE**-Community oder greife auf den **SPORE**-Katalog zu, um dich über die neuesten **SPORE**-Spiele zu informieren.

Lege fest, ob nur deine eigenen, die von Maxis erschaffenen oder alle Kreaturen im Browser angezeigt werden.

Besuche und bearbeite deine eigene **SPORE**-Seite.

Wirf einen Blick in den **SPORE**-Katalog.

Suche Kreaturen nach Namen und Tags.



Verlasse die **SPOREPädie**.

Sortiere die Kreaturen im Browser nach dem Erstellungsdatum, dem Namen der Kreatur, dem Namen ihres Schöpfers oder dem Bereitstellungsstatus.

Lösche die gewählte Kreatur.

Stelle die gewählte Kreatur bereit.

Bearbeite die gewählte Kreatur.

Wenn du in der **SPOREPädie** eine Kreatur auswählst oder eine neue Kreatur erstellst, wird der Baumodus des Kreaturen-Designers gestartet.

BAUMODUS

Im Baumodus kannst du deine eigene Kreatur erstellen.

KAMERABEFEHLE

Klicke auf die Drehen-Buttons oder bewege mit gedrückter linker oder rechter Maustaste das Podest, um die Kamera um deine Kreatur zu bewegen.

Drücke +/- oder halte **SHIFT** gedrückt und bestimme mit dem Mousrad den Zoomfaktor deiner Kreatur.

TORSO-AUSWAHL

Wähle mit einem Klick auf „Neue Kreatur“ einen neuen Körper aus. Hast du Änderungen vorgenommen, wirst du aufgefordert, diese zunächst zu speichern. Anschließend kannst du mit einem neuen Torso fortfahren.

DIE TEILE-PALETTEN

Klicke auf das entsprechende Symbol der Teile-Palette in der linken oberen Bildschirmecke, um eine Kategorie (Münder, Extremitäten, Details, usw.) auszuwählen.

AUSWAHL UND HINZUFÜGEN VON TEILEN

Klicke in der Teile-Palette auf das gewünschte Teil und ziehe es von der Palette auf deine Kreatur, um es auszuwählen.

Mit einem Linksklick kannst du bereits an deiner Kreatur angebrachte Teile auswählen. Das ausgewählte Teil wird nun blau markiert und du kannst es an eine andere Stelle verschieben oder abmontieren, um die entsprechenden DNA-Punkte zurückzuerhalten.

WO IST VORNE?

Der Pfeil auf dem Podest zeigt die Blickrichtung deiner Kreatur an.

RÜCKGÄNGIG/WIEDERHERSTELLEN



Klicke auf Rückgängig/Wiederherstellen, um deine letzte Aktion rückgängig zu machen oder wiederherzustellen (du kannst mehrfach klicken).

DAS DNA-BUDGET



Jedes Teil, das du deiner Kreatur spendierst, kostet dich DNA-Punkte. Hast du alle Punkte verbraucht, kannst du keine weiteren Teile hinzufügen. In diesem Fall musst du Teile entfernen, um zusätzliche DNA-Punkte zu erhalten.

DIE KOMPLEXITÄTSANZEIGE

Während du Teile hinzufügst, erscheint in der rechten oberen

Bildschirmecke die Komplexitätsanzeige. Diese misst die Komplexität der Anatomie deiner Kreatur.

Wird Letztere zu komplex, kannst du keine weiteren Teile hinzufügen. Ist dies der Fall, färbt sich deine Kreatur in der Komplexitätsanzeige rot.



TEILE BEARBEITEN

BEARBEITUNG VON TEILEN MIT GRIFFEN

Nach einem Klick auf ein beliebiges Teil deiner Kreatur werden Griffe eingeblendet, mit deren Hilfe du das Teil bearbeiten kannst.

TEILE-BEFEHLE



Anpassungspfeil:
Ändert die Höhe, Breite, Länge oder Krümmung eines Teils. Ziehe einfach an dem Pfeil, um zu sehen, was passiert.



Positionsbalken:
Positioniere Teile neu oder ändere die Ausrichtung von Hörnern, Geweihen usw.



Rotationsring:
Dreht Teile.

ENTFERNUNG VON TEILEN

Möchtest du ein Teil entfernen, wähle es aus und drücke **ENTFERNEN** oder ziehe es einfach von deiner Kreatur. Dadurch werden dir die zuvor in das Teil investierten DNA-Punkte gutgeschrieben.

ARME & BEINE

HINZUFÜGEN VON ARMEN UND BEINEN

Bei Armen und Beinen dienen die Gelenke als Positionsbälle, die du bewegen oder vergrößern kannst.

Drehe deine Kreatur, um dir die Bearbeitung der Arme und Beine zu erleichtern. Schaut deine Kreatur in deine oder in die Gegenrichtung, kannst du die Entfernung der Gelenke ihrer Extremitäten von ihrem Körper bearbeiten. Schaut deine Kreatur zur Seite, kannst du die Gelenke ihrer Extremitäten relativ zum Körper nach oben/unten bewegen.

Möglicherweise musst du den Körper deiner Kreatur etwas nach oben verschieben, um Platz für die Beine zu schaffen. Linksklicke dazu einfach auf den Körper der Kreatur und verschiebe ihn mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Position.

HINZUFÜGEN VON GREIFERN ODER FÜSSEN

Füße oder Greifer kannst du nur an den Enden der Gliedmaßen deiner Kreatur anbringen. Alle Gliedmaßen haben zunächst einen einfachen Fuß oder Greifer, den du durch einen neuen Fuß oder Greifer ersetzen kannst. Bewege diesen dazu an dieselbe Position oder entferne den vorhandenen Fuß bzw. Greifer und füge einen neuen hinzu.

FORMGEBUNG

WIRBELSÄULE VERLÄNGERN

Bewege die Maus über den Körper der Kreatur, um ihre Wirbelsäule freizulegen.

Nach einem Klick auf den Torso erscheinen an beiden Enden der Wirbelsäule Pfeile.

Klicke auf einen der Pfeile und bewege diesen mit gedrückter Maustaste nach außen, um weitere Wirbel hinzuzufügen. Möchtest du die Wirbelsäule verkürzen, bewege den Pfeil nach innen.

HINWEIS: Wirbelsäulenbereiche mit montierten Körperteilen kannst du nicht verkürzen. Versuchst du es trotzdem, färben sich die Körperteile rot.

KÖRPER VERBIEGEN

Möchtest du die Wirbelsäule biegen, klicke auf einen Wirbel und bewege diesen auf eine Seite. Es empfiehlt sich, einen Wirbel nach dem anderen zu bearbeiten.

GRÖSSE VON TEILEN UND KÖRPERN VERÄNDERN

Mit dem Mausrad kannst du die Größe jedes einzelnen Körperteils verändern.

Wähle dazu ein Teil aus und drehe das Mausrad, um die Größe zu verändern.

Möchtest du deine Kreatur dicker oder dünner machen, klicke auf einen Wirbel und drehe das Mausrad, um die Größe des Körpers an diesem Punkt zu verändern.

FÄHIGKEITEN

Jedes Teil, das du deiner Kreatur spendierst, verbessert ihre Fähigkeiten. Bewege die Maus über ein Teil, um Informationen über dessen Fähigkeiten einzublenden. Spezialisiere deine Kreatur auf soziale, defensive, offensive oder Bewegungsfähigkeiten.

ZUSAMMENFASSUNG DER KREATURENFÄHIGKEITEN

In der rechten oberen Ecke des Baumodus siehst du eine Übersicht über die Fähigkeiten deiner Kreatur. Klicke im Fähigkeiten-Menü auf eine Fähigkeit, wenn du wissen möchtest, wie deine Kreatur mit der entsprechenden Fähigkeit aussieht. Die Fähigkeiten deiner Kreatur werden dir in der Vollversion von *SPORE* gute Dienste leisten.

ERNÄHRUNG

Der Mund deiner Kreatur ist ein wichtiges Teil, da er sie zu einem Pflanzen-, Fleisch- oder Allesfresser macht. Wenn du *SPORE* mit deiner Kreatur spielen möchtest, ist ihre Ernährung ein entscheidender Aspekt des Spiels.

WEITERE BAUFUNKTIONEN

ZUSÄTZLICHE TEILE-GRIFFE

Du kannst auf weitere Teile-Griffe zugreifen, indem du mit gedrückter **TAB**-Taste ein bereits montiertes Teil auswählst. Dadurch werden zusätzliche Teile-Griffe angezeigt, mit denen du die Platzierung der einzelnen Teile besser steuern kannst.

KOPIEREN VON TEILEN

Möchtest du ein bereits an deiner Kreatur angebrachtes Teil kopieren, halte **ALT** gedrückt, klicke auf das Teil und bewege die Kopie an eine andere Position.

ZUSÄTZLICHE EXTREMITÄTEN-BEFEHLE

Halte die **STRG**-Taste gedrückt und klicke zwischen zwei Gelenke, um einen Teil zu entfernen (das Schulter- und das Hüftsegment kannst du nicht entfernen).

Halte die **STRG**-Taste gedrückt und ziehe eine neue Gliedmaße an die verbleibenden Gelenke der anderen Gliedmaßen.

MALEN-MODUS

Du hast die perfekte Kreatur erschaffen. Jetzt musst du nur noch ein bisschen Farbe in ihr Leben bringen.


Du hast drei Möglichkeiten, deine Kreatur zu bemalen: Wähle einen Stil aus, kopiere mit der Bemalen wie-Funktion (siehe unten) den Stil einer früheren Kreatur oder bringe nach deinem Geschmack spezielle Texturen und Farben in den drei Schichten „Grundierung“, „Oberfläche“ und „Detail“ an.

BEMALEN MIT STILEN

Malst du mit Stilen, kannst du deine Kreatur mit einem einzigen Klick einfärben. Gleichzeitig hast du allerdings die Möglichkeit, deiner Kreatur mit einer weiteren Farbschicht einen individuellen Touch zu verleihen.

BEMALEN WIE

Bemale deine Kreatur so, dass sie zu deinen anderen erstellten oder von Freunden erhaltenen Kreaturen passt.


Klicke in der Palette „Komplette Stile“ auf das Bemalen wie-Symbol , um die *SPOREpädie* aufzurufen. Wähle hier die Kreatur, deren Bemalung du kopieren möchtest, und klicke auf das grüne Häkchen. Kehrst du in den Malen-Modus zurück, wird deine Kreatur im gewählten Stil bemalt.


BEMALEN MIT SCHICHTEN

Die Bemalung deiner Kreatur besteht aus drei Schichten. Für jede dieser Schichten kannst du einen Stil und eine Farbe bestimmen. Tipp: Entscheide dich zuerst für den Stil und dann für die Farbe.

Die drei Schichten sind:

 **Grundierung** – Bestimmt Grundstil und -farbe deiner Kreatur.

 **Oberfläche** – Schichten über der Grundfarbe der Kreatur.

 **Detail** – Füge ein Detailmuster in einem der vielen Stile hinzu.

ANPASSUNG DER TEXTUR UND FARBE DEINER KREATUR

Klicke auf eine Textur, um sie deiner Kreatur zuzuweisen.

Klicke auf ein Farbmuster und halte die Maustaste gedrückt, um eine Palette mit zusätzlichen Farboptionen einzublenden.


TESTLAUF

Im Testlauf-Modus kannst du mit deiner Kreatur im Spielbereich des Kreaturen-Designers ein paar Runden drehen. Führe deine Kreatur herum, posiere ein wenig und mache einige Schnappschüsse oder drehe ein Video für deine Freunde!

BEWEGUNG DEINER KREATUR


Klicke auf den Boden, um die ersten Schritte deiner Kreatur zu beobachten. Nach einem Doppelklick beginnt deine Kreatur zu laufen. Deine Kreatur kann nur im runden Spielbereich des Testlauf-Modus herumlaufen.

ABSPIELEN VON ANIMATIONEN

 Klicke auf das Aktionen-Symbol, um deine Bewegungsoptionen zu bearbeiten.

Klicke auf einen beliebigen Button und sieh dir an, wie deine Kreatur tanzt, posiert oder ihre Gefühle zum Ausdruck bringt. Klicke auf das Pfeifen-Symbol, um deine Kreatur auf dich aufmerksam zu machen.

HINTERGRÜNDE

 Bist du im Reisefieber? Wenn ja, klicke auf den Button „Hintergrund“ und wähle eine Umgebung aus.

DER SCHWARZE HINTERGRUND


Der schwarze Hintergrund besteht aus einer transparenten Schicht. So wird nur das Bild deiner Kreatur aufgezeichnet. Das ist nützlich, wenn du ein T-Shirt anfertigen oder das Bild deiner Kreatur in anderen Bildern verwenden möchtest.

BABYS ERSTELLEN

Klicke zunächst auf das Babys-Symbol und anschließend auf das Ei-Symbol, um bis zu drei Babys hinzuzufügen. Möchtest du die Babys wieder verschwinden lassen, klicke erneut auf das Symbol.

Imitation ist die aufrichtigste Form der Schmeichelei. Wie im echten Leben ahmt ein Baby auch hier das Verhalten seiner Eltern nach. Vergiss nicht, dass es noch lernt und gelegentlich Unsinn anstellen wird.

BILDER

Klicke auf das Kamera-Symbol , um die Eskapaden deiner Kreatur auf einem Foto festzuhalten.


Deine Bilder werden hier gespeichert: **Eigene Dateien** (oder **Dokumente**)\MeinSpore-Kreationen\Bilder oder **<Benutzername>\Dokumente\MeinSpore-Kreationen\Bilder**.

Im Abschnitt „Hintergründe“ kannst du einen schwarzen Hintergrund auswählen, wenn du nur deine Kreatur fotografieren möchtest.

ÄNDERN DER BILDAUFLÖSUNG

Wähle im Menü „Einstellungen“ die Option „Screenshot-Einstellungen“, um die Bildauflösung zu bestimmen (klein, mittel oder groß).

ANIMIERTE AVATARE

Klicke auf das Animierte Avatare-Symbol , um ein animiertes GIF deiner Kreatur zu erstellen und auf deiner Lieblingswebsite zu posten. Animierte GIFs werden im folgenden Verzeichnis abgelegt:

Eigene Dateien (oder **Dokumente**)\MeinSpore-Kreationen\Animierte Avatare oder <Benutzername>/Dokumente/MeinSpore-Kreationen/AnimierteAvatare.

BILDERVERWALTUNG



Klicke auf den Bilder-Browser, um deine Bilder zu betrachten.

BILDER-BROWSER

Klicke auf ein Bild, um es zu öffnen. Anschließend kannst du:



Bilder löschen.




Bilder archivieren – Der Bilder-Browser kann maximal 99 Bilder aufnehmen. Ist dieses Limit erreicht, kannst du deine Bilder mit dieser Option in einem anderen Verzeichnis archivieren.



Postkarten an Freunde versenden.

POSTKARTEN

Schicke einem Freund eine *SPORE*-Postkarte! Wähle auf dem Filmstreifen des Bilder-Browsers ein Bild aus. Gib deine E-Mail-Adresse, die E-Mail-Adresse eines Freundes und einen kurzen Kommentar ein und klicke auf „E-Mail senden“ .

Die E-Mail-Adresse des Empfängers wird nur für die Weiterleitung deiner Postkarte verwendet und von EA nicht für andere Zwecke gespeichert.

FILME

Klicke auf das Aufnahme-Symbol , um die Eskapaden deiner Kreatur zu filmen. Nach einem weiteren Klick auf das Symbol wird die Aufnahme beendet.

Dein Film darf maximal zwei Minuten lang sein. Filme werden im folgenden Verzeichnis gespeichert:

Eigene Dateien (oder **Dokumente**)\MeinSpore-Kreationen\Filme oder <Benutzername>/Dokumente/MeinSpore-Kreationen/Filme.

ANPASSUNG DER FILMGRÖSSE

Möchtest du die Filmgröße ändern, wähle im Menü „Einstellungen“ die Option „Screenshot-Einstellungen“ und entscheide dich für 160x120, 320x240 oder 640x480.

VERÖFFENTLICHUNG VON FILMEN AUF YOUTUBE

Hast du deinen Film aufgezeichnet, kannst du diesen über den UPLOAD-Button im Popup-Fenster, das nach dem Ende der Aufzeichnung erscheint, direkt auf YouTube laden.

Möchtest du deinen Film hochladen, musst du bei EA registriert sein und dich mit deinem YouTube-Konto anmelden.

Folge nach der Aufzeichnung deines Films den Bildschirmanweisungen, um einen dieser Schritte abzuschließen.

Nach dem Upload deines Films auf YouTube kannst du den YouTube-Link per E-Mail an Freunde versenden.

FREIGEBEN

Hast du eine Kreatur erstellt, kannst du diese mit der ganzen Welt teilen. In *SPORE* ist es sehr einfach, deine Kreationen mit Freunden und Verwandten zu tauschen oder sie auf spore.com bereitzustellen.

Möchtest du eine Kreatur auf die *SPORE*-Server hochladen, wähle die Kreatur in der *SPOREpädie* aus und klicke dann auf das Bereitstellen-Symbol .

Auf spore.com kannst du deine eigenen und die Kreationen anderer Spieler betrachten.

KREATIONEN MAILEN

Möchtest du deine Kreationen nicht über die *SPOREpädie* bereitstellen, kannst du anderen Spielern auch einfach eine Kopie der .png-Datei deiner Kreatur mailen. Hast du während der Installation die Standardverzeichnisse übernommen, werden die .png-Dateien deiner Kreationen in Verzeichnis **Eigene Dateien** (oder **Dokumente**)\MeinSpore-Kreationen\Kreaturen oder <Benutzername>/Dokumente/MeinSpore-Kreationen/Kreaturen abgelegt. Der Empfänger kann diese nun auf seinem Desktop speichern, den Vollbild-Modus (über die Grafikeinstellungen des Einstellungen-Menüs) AUSSchalten, und die .png-Datei mit einem *SPORE*-Editor öffnen.

Im Vollbild-Modus kann der Empfänger die .png-Dateien auch unter **Eigene Dateien** (oder **Dokumente**)\MeinSpore-Kreationen\Kreaturen oder <Benutzername>/Dokumente/MeinSpore-Kreationen/Kreaturen speichern und das Spiel neu starten.

EINSTELLUNGEN

Klicke im Universum-Bildschirm oder im Kreaturen-Designer auf das Optionen-Symbol , um den *SPORE*-Katalog  und das Einstellungen-Menü  zu öffnen. Hier kannst du die Grafik-, Audio-, Screenshot- und Online-Einstellungen bearbeiten oder einen Blick auf die Liste der Mitwirkenden werfen.

Die Änderung der Grafikeinstellungen kann sich auf die Leistung des Spiels auswirken und erfordert einen Neustart des Spiels. Änderungen an der Lautsprecher-Konfiguration werden im Universum-Bildschirm vorgenommen.

Weitere Informationen dazu findest du unter Einstellungen im Spielstart-Abschnitt der *SPORE*-Fibel im Spiel.

TIPPS ZUR LEISTUNG

MACINTOSH-UPDATE

Eine veraltete Version der MacOS X-Systemsoftware kann zu Problemen mit der Spielleistung führen. Möchtest du dich vergewissern, dass du die aktuellste Version von MacOS X hast, wähle im Apple-Menü „Software-Aktualisierung...“ und folge den Bildschirmanweisungen, um deine Systemsoftware zu aktualisieren.

PROBLEME BEI DER AUSFÜHRUNG DES SPIELS

- ☛ Vergewissere dich, dass dein System die Mindestvoraussetzungen des Spiels erfüllt und du aktuelle Grafik- und Soundtreiber installiert hast.
Hast du eine NVIDIA-Grafikkarte, findest du aktuelle Treiber auf der Website nvidia.com.
Aktuelle Treiber für ATI-Grafikkarten kannst du von der Website ati.amd.com herunterladen.
- ☛ Für PC-Benutzer: Spielst du die DVD-Version des Spiels, installiere DirectX von der DVD. Du findest die ausführbare Datei im DirectX-Ordner im Stammverzeichnis der DVD. Hast du Internetzugriff, lade die aktuelle Version von DirectX von der Website microsoft.com herunter.

ALLGEMEINE TIPPS ZUR FEHLERBEHEBUNG

- ☛ Für PC-Benutzer: Wird der Autoplay-Bildschirm nach dem Einlegen der DVD nicht automatisch eingeblendet, rechtsklicke im Arbeitsplatz-Fenster auf dein DVD-Laufwerk und wähle im nun erscheinenden Menü „Autoplay“.
- ☛ Läuft das Spiel langsam, verringere im Optionen-Menü die Qualität einiger Sound- und Grafikeinstellungen. Die Senkung der Bildschirmauflösung kann sich ebenfalls positiv auf die Spielleistung auswirken.
- ☛ Um die Leistung zu optimieren, solltest du im Hintergrund ausgeführte Programme (mit Ausnahme des EADMs, sofern vorhanden) schließen.

INTERNET-PROBLEME

Um Leistungsprobleme bei Internetspielen zu vermeiden, solltest du alle Filesharing-, Streaming Audio- und Chat-Programme vor dem Start des Spiels schließen. Die genannten Anwendungen beanspruchen Bandbreite und können Lags oder unerwünschte Effekte verursachen.

Möchtest du über die Internetverbindung eines Unternehmens spielen, wende dich bitte an deinen Netzwerkadministrator.

KUNDEN-SUPPORT

Treten mit diesem Spiel Probleme auf, wende dich an den Kunden-Support von EA.

Die Datei EA-Hilfe enthält Lösungen und Antworten auf typische Probleme bei der Ausführung des Spiels.

Öffnen der EA-Hilfedatei (Spiel bereits installiert):

Wenn du Windows Vista verwendest, gehe bitte auf Start > Spiele, rechtsklicke dann auf das Spiel-Symbol und wähle dann den entsprechenden Support-Link aus dem Dropdown-Menü.

Wenn du eine ältere Windows-Version verwendest, klicke im Spiel-Verzeichnis unter Start > Programme (oder Alle Programme) auf den Link Technischer Support.

Öffnen der EA-Hilfedatei (Spiel nicht installiert):

1. Lege die Spiel-CD in dein CD-/DVD-ROM-Laufwerk ein.
2. Doppelklicke auf das Arbeitsplatz-Symbol auf deinem Desktop. (Unter Windows XP musst du möglicherweise zunächst auf Start und dann auf „Arbeitsplatz“ klicken).
3. Rechtsklicke auf das CD-/DVD-ROM-Laufwerk und wähle ÖFFNEN.
4. Öffne die Datei Support > EA Help > Electronic_Arts_Technical_Support.htm.

Möchtest du die EA-Hilfe auf einem Macintosh starten, wirf bitte einen Blick in die Readme-Datei.

Treten weiterhin Probleme auf, wende dich an den Technischen Support von EA.

EA-Support im Internet

Hast du Internetzugang erreichst du den Technischen Support von EA auf folgender Website:

www.electronic-arts.de

Hier findest du unter Support > Direkthilfe-Center Informationen über DirectX, Controller, Modems und Netzwerke sowie Hinweise zur Leistung und regelmäßigen Systemwartung. Unsere Website enthält aktuelle Informationen zu häufig auftretenden Problemen, speispezifische Informationen und häufig gestellte Fragen (FAQs). Dieselben Informationen verwenden unsere Support-Techniker bei der Behebung auftretender Leistungsprobleme. Die Support-Website wird täglich aktualisiert. Suche also immer zuerst auf der Website nach Antworten auf dringende Fragen.

Kontaktinformationen

Wenn du keinen Internetzugang hast oder lieber persönlich mit einem Techniker sprechen möchtest, steht dir unser Kundendienstteam zur Verfügung.

ELECTRONIC ARTS HOTLINE ÜBERSICHT

Die Servicernummern für Kunden aus Deutschland:

09001 – 20 25 20

(€ 0,25 pro Minute)

für technische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.-Fr. 10.30-20.00 Uhr
und Sa. 11.00-17.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

09001 – 30 25 30

(€ 1,25 pro Minute aus dem deutschen
Festnetz, ggf. abweichende Preise
aus dem Mobilfunk)

für spielerische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.-Fr. 11.00-20.00 Uhr
und Sa. 11.00-20.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Die Servicernummern für Kunden aus Österreich:

0900 – 160 651

(€ 0,45 pro Minute)

für technische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.-Fr. 10.30-20.00 Uhr
und Sa. 11.00-17.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0900 – 37 37 62

(€ 1,08 pro Minute)

für spielerische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.-Fr. 11.00-20.00 Uhr
und Sa. 11.00-20.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Die Servicernummern für Kunden aus der Schweiz:

0900 – 900 998

(CHF 1,19 pro Minute)

für technische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.-Fr. 10.30-20.00 Uhr
und Sa. 11.00-17.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0900 – 77 66 77

(CHF 2,00 pro Minute)

für spielerische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.-Fr. 11.00-20.00 Uhr
und Sa. 11.00-20.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Die Hotline-Nummern können nur erreicht werden, wenn keine Sperre für 0190er-Nummern aktiviert ist.

HINWEIS:

Falls du dieses Spiel über EA Store erworben hast, solltest du die Endnutzervereinbarung auf

<http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/de/eula.pdf> lesen.

GEWÄHRLEISTUNG

HINWEIS: Die folgenden Gewährleistungen beziehen sich lediglich auf Einzelhandelsprodukte. Die Basisversion des Spore Labors ist von diesen Gewährleistungen ausgeschlossen.

Garantie

Electronic Arts übernimmt für die von ihr vertriebenen Produkte eine Garantie von 24 Monaten ab Kaufdatum (Kassenbon).

Innerhalb der Garantiezeit beseitigt Electronic Arts unentgeltlich Mängel des Produktes, die auf Materialfehler des Datenträgers beruhen, durch Umtausch oder Reparatur.

Als Garantienachweis gilt der Kaufbeleg. Ohne diesen Nachweis kann ein Umtausch oder eine Reparatur nicht kostenlos erfolgen.

Im Garantiefall gibst du bitte den vollständigen Datenträger in der Originalverpackung mit dem Kassenbon und unter Angabe des Mangels an deinen Händler.

Der Garantiefall ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

Package Cover Illustration: Cinco Design

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Maxis and SPÖRE 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 (eyay@cryptsoft.com). See the SPÖRE 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, msvcrt71.dll, and msvcp71.dll) include portions of Visual C++ 6.0 runtime components and portions of Dinkum Compleat C/C++ Libraries. Visual C++ 6.0 runtime components are Copyright © 1999 Microsoft Corp. Dinkumware components are Copyright © 1999-2006 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/>

MXXO16O5658MT