

SPÖRE™

Tvoření příšerek



VAROVÁNÍ PŘED EPILEPSIÍ.

Následující informace je třeba přečíst dříve, než začnete hru používat nebo ji dovolíte používat dětem.

Záblesky světla nebo blikající obrazy mohou u některých lidí v běžném životě vyvolávat epileptické záchvaty nebo ztrátu vědomí. K záchvatu může u takových lidí dojít i při sledování televizního obrazu nebo hraní určitých počítačových her. To se může stát i osobám, které ve svých lékařských záznamech nemají epilepsii uvedenu a nikdy epileptickými záchvaty netrpěly. V případě, že jste vy nebo někdo jiný z vaší rodiny někdy měl symptomy epilepsie (záchvaty nebo ztrátu vědomí) v důsledku záblesků světla, je třeba se před začátkem hraní poradit s lékařem.

Doporučujeme rodičům, aby svým dětem při hraní počítačových her věnovali určitou pozornost. Pokud máte vy sami nebo děti při hraní her jakékoli z následujících příznaků – závrať, rozmazané vidění, cukání očí nebo svalů, ztráta vědomí, ztráta orientace, jakýkoli nechtěný pohyb nebo křeč – je třeba hraní OKAMŽITĚ přerušit a poradit se s lékařem.

PREVENTIVNÍ OPATŘENÍ PŘI HRANÍ

- ☞ Nestůjte příliš blízko před obrazovkou. Sedte v dostatečné vzdálenosti od obrazovky - tak daleko, jak vám jen délka kabelů dovolí.
- ☞ Při hraní je lepší používat malou obrazovku.
- ☞ Nehrajte, pokud jste unaveni nebo nevyspali.
- ☞ Zajistěte, aby místnost, v níž hrajete, byla dobře osvětlená.
- ☞ Při hraní počítačových her je třeba udělat každou hodinu přestávku v délce nejméně 10–15 minut.

OBSAH

- 3 INSTALACE HRY
- 4 SPOUŠTĚNÍ *SPORE*™ TVOŘENÍ PŘÍŠEREK
- 4 VÍTEJTE
- 5 JAK ZAČÍT
- 6 SPOREPEDIA
- 6 REŽIM TVORBY
- 8 REŽIM MALOVÁNÍ
- 9 TESTOVÁNÍ
- 10 SDÍLENÍ
- 11 NASTAVENÍ
- 11 RADY PRO ZVÝŠENÍ VÝKONU
- 12 ZÁKAZNICKÁ PODPORA
- 13 ZÁRUKA

ZOSTAŇTE V HRE A ZAREGISTRUJTE SA!

Po vytvorení členského účtu EA a registrácii tejto hry získate zdarma cheaty a herné tipy priamo od spoločnosti EA. Vytvorenie členského účtu a registrácia sú jednoduché a rýchle!

Zaregistrovať sa môžete počas inštalácie alebo cez odkaz elektronickej registrácie, ktorý nájdete v programovej skupine hry v menu Start. Môžete tiež navštíviť našu webovú stránku na adrese www.gamereg.ea.com a zaregistrovať sa tam.

UPOZORNENIE: Zaregistrovaním tejto hry sa uloží kópia vášho sériového čísla na váš účet EA pod položku **Môj účet**, kde ho kedykoľvek v budúcnosti môžete nájsť.

WWW.SPORE.COM

INSTALACE HRY

POZNÁMKA: Systémové požadavky naleznete na www.spore.com/systemrequirements.html.

Instalace na PC (pokud máte herní disk):

Médium vložte do mechaniky a následujte instrukce na obrazovce.

Poté, co se hra nainstaluje, ji můžete spustit prostřednictvím nabídky **START**.

V systému Windows Vista™ jsou hry umístěny v nabídce **Start > Hry** a ve dřívějších verzích systému Windows™ v nabídce **Start > Programy** (nebo **Všechny programy**).

Instalace na PC (hra stažená ze stránek EA):

POZNÁMKA: Více informací o kupování přímých stahování od EA naleznete na www.eastore.ea.com, kde klikněte na **VÍCE INFORMACÍ O PŘÍMÝCH STAHOVÁNÍCH (MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS)**.

STAHOVÁNÍCH (MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS).

Poté, co se hra stáhne pomocí aplikace EA Download Manager, objeví se ikona vybízející k instalaci hry. Klepněte na ikonu a následujte pokyny na obrazovce. Po dokončení instalace spusťte hru přímo z aplikace EA Download Manager.

POZNÁMKA: Pokud jste si hru již zakoupili a chcete ji nainstalovat na jiný počítač, nejprve si stáhněte EA Download Manager a na daný počítač ho nainstalujte. Tuto aplikaci potom spusťte a přihlaste se ke svému EA účtu. V zobrazeném seznamu vyberte příslušnou hru klikněte na tlačítko **Start** - hra se začne stahovat.

Instalace na počítačích Macintosh:

1. Herní disk vložte do své CD/DVD-ROM mechaniky. Na ploše se vám zobrazí ikona CD. Dvojitým kliknutím na ikonu otevřete spouštěč hry.
2. Ve spodní části spouštěče zvolte ikonu herního instalátoru. Otevře se tak instalační menu.
3. Pro dokončení registrace potom postupujte podle pokynů na obrazovce.

POZNÁMKA: Abyste na počítačích Macintosh mohli *SPORE* Tvoření příšerek řádně hrát, musíte svou myš nastavit na primární/sekundární nastavení myši.

UŽIVATELÉ ZKUŠEBNÍ VERZE

Jestliže instalujete zkušební verzi *SPORE* Tvoření příšerek, dvakrát klikněte na samorozbalovací soubor .zip a následujte pokyny na obrazovce. Poté, co se hra nainstaluje, ji můžete spustit prostřednictvím nabídky **Start**.

V systému Windows Vista jsou hry umístěny v nabídce **Start > Hry** a ve dřívějších verzích systému Windows™ v nabídce **Start > Programy** (nebo **Všechny programy**).

ZÁPLATY PRO *SPORE* TVOŘENÍ PŘÍŠEREK

PC hráči budou mít čas od času možnost svoji hru záplatovat či aktualizovat, a tím ji udržovat bez chyb, zlepšovat hratelnost apod. Pokud chcete být o dostupných záplatách pro svou hru informováni, musíte si nejprve nainstalovat EA Download Manager (EADM). To můžete učinit buď během procesu instalace *SPORE* Tvoření příšerek, nebo si můžete EADM kdykoliv později stáhnout z www.eastore.ea.com.

EADM vyžaduje registraci, kterou můžete provést přímo ve hře *SPORE* Tvoření příšerek.

ZÁPLATY PRO POČÍTAČE MACINTOSH

Uživatelé počítačů Macintosh budou občas vyzýváni, aby si hru zazáplatovali a tím ji udržovali bez chyb, zlepšovali její hratelnost apod. To bude probíhat automaticky při spuštění hry. Pro získávání aktualizací pro *SPORE* na počítačích Macintosh vám doporučujeme vyplnit on-line registraci.

HRÁČI PLNÉ VERZE HRY *SPORE*

Pokud vlastníte plnou verzi hry *SPORE*, musíte před její instalací *SPORE* Tvoření příšerek nejprve odinstalovat. A stejně tak nebudete moci nainstalovat *SPORE* Tvoření příšerek, pokud máte nainstalovanou plnou verzi hry *SPORE*. Nicméně, pokud *SPORE* Tvoření příšerek odinstalujete, zůstanou všechny vaše výtvory uložené ve složce **Moje dokumenty** (nebo **Dokumenty** ve Windows Vista™) **Moje Spore výtvory**/**Příšerky**, nebo **<uživatel>/Dokumenty/Moje Spore výtvory/Příšerky** u počítačů Macintosh, odkud si je později můžete nahrát do hry *SPORE*.

SPOUŠTĚNÍ SPORE™ TVOŘENÍ PŘÍŠEREK

Než poprvé, spustíte Spore Tvoření příšerek, ujistěte se, že jste připojeni k internetu.

INTERNETOVÉ PŘIPOJENÍ, ON-LINE AUTENTIFIKACE, A LICENČNÍ UJEDNÁNÍ PRO KONCOVÉ UŽIVATELE, NEZBYTNÉ PRO HRÁNÍ HRY. ON-LINE HERNÍ PRVKY SE VÁM ZPŘÍSTUPNÍ AŽ PO ON-LINE REGISTRACI POMOCÍ DODANÉHO SÉRIOVÉHO KÓDU. NA JEDNU HRU JE POVOLENÁ POUZE JEDNA REGISTRACE.

SMLUVNÍ PODMÍNKY SPOLEČNOSTI EA A AKTUALIZACE NALEZNETE NA ADRESE WWW.EA.COM. ZAREGISTROVAT ON-LINE SE MOHOU JEN HRÁČI STARŠÍ 13 LET.

SPOLEČNOST EA MŮŽE UKONČIT POSKYTOVÁNÍ FUNKCÍ ON-LINE PO 30 DNECH OD OZNÁMENÍ NA STRÁNKÁCH WWW.EA.COM.

Spuštění hry:

Na PC:

V systému Windows Vista™ jsou hry umístěny v nabídce **Start > Hry** a ve dřívějších verzích systému Windows™ v nabídce **Start > Programy** (nebo **Všechny programy**). (Uživatelé obchodu EA musí mít spuštěný EA Download Manager.)

Na počítačích Macintosh:

Otevřete okno Finder, zvolte 'Applikace,' a poklepejte na ikonu hry.

VÍTEJTE

Nechte svoji představivost zdvihočet při vytváření dvou- nebo čtyř-, nebo sedmi- nebo kolika-nohých příšerek chcete! Díky obrovskému výběru končetin, chňapadel, očí, zbraní a dalších částí těla, stejně jako díky neuvěřitelné škále možností vybarvování, vám tento intuitivní a jednoduše ovladatelný nástroj umožní vytvářet dokonalé příšerky. Příšerku poté pojmenujete a hned ji můžete posílat na pohlednicích svým kamarádům a rodině, nebo ji také můžete sdílet na *SPOREPEDIÍ™*, odkud si ji hráči *SPORE* můžou stahovat!

Až si potom koupíte plnou verzi *SPORE*, budete v ní moci příšerky vytvořené ve *SPORE* Tvoření příšerek používat.

Více informací o *SPORE* Tvoření příšerek naleznete v Průvodci *SPORE* ve hře .

CO JE SPORE?

SPORE Tvoření příšerek je kopec zábavy a to je to jen špička ledovce! Pokud se vám zalíbí, vyzkoušejte plnou hru *SPORE*.

SPORE sestává z pěti fází, z nichž každá odpovídá fázi evoluce: Buňka, Živočich, Kmen, Civilizace a Vesmír. Každá fáze představuje nové výzvy a úkoly. Můžete si vybrat, že chcete začít v Buněčné fázi a pečovat o jeden živočišný druh od jeho skromného vodního původu až po jeho evoluční pokrok ke schopnosti vnímat. Nebo budete třeba chtít budovat kmeny a civilizace na několika planetách najednou. Jak se svým kosmem naložíte, je jen a jen na vás.

Ve *SPORE* máte také k dispozici celou řadu nástrojů pro vytváření mnoha věcí. Pomocí těchto nástrojů můžete vytvářet všechny aspekty vašeho kosmu: příšerky, vozidla, budovy a dokonce i kosmické lodě. *SPORE* je sice hra pro jednoho hráče, ale vaše výtvořky a výtvořky dalších hráčů jsou automaticky sdíleny mezi vašimi galaxiemi, a vy můžete tudíž prozkoumávat a hrát neomezené množství světů. Na webových stránkách *SPORE* se můžete podívat na všechny parádní výtvořky, které vaši kamarádi a lidé z celého světa dělají - a dokonce je můžete vtáhnout do svého světa a hrát s nimi.

Pokud se chcete dozvědět víc, nebo si *SPORE* koupit, navštivte www.spore.com.

JAK ZAČÍT

Jakmile *SPORE* Tvoření příšerek spustíte a přihlásíte se, ocitnete se v obrazovce galaxie. Zde si můžete zvolit, jestli chcete vytvořit novou příšerku, nebo načíst již nějakou vytvořenou.

Kliknutím na ikonu Vytvořit příšerku se dostanete přímo do editoru příšerek a začnete v Režimu tvorby (viz str. 6). Kliknutím na ikonu Načíst příšerku se dostanete do *SPOREPEDIÍ* (viz str. 6), kde si můžete vybrat příšerku, kterou byste rádi upravovali.

Níže naleznete informace, které se vám budou hodit, jakmile začnete upravovat svoji příšerku a hrát si s ní - například jak pohybovat kamerou, abyste vše viděli co nejlépe, jak svoji příšerku pojmenovat a podobně.

OVLÁDÁNÍ KAMERY

Pohybování kamerou je snadné. Toto ovládání je stejné ve všech třech režimech *SPORE* Tvoření příšerek: Tvorba, Testování a Malování.

POUŽÍVÁNÍ TLAČÍTEK UŽIVATELSKÉHO ROZHRAŇÍ:



Otáčení kamerou kolem příšerky.



Přibližování a oddalování kamery.

POUŽÍVÁNÍ MÝŠI:

Přidržením pravého tlačítka myši na pozadí a tažením pohybuje kamerou kolem příšerky.

Přidržením klávesy **SHIFT** a otáčením kolečka myši kameru přibližujete a oddalujete.

POUŽÍVÁNÍ KLÁVESNICE:

Klávesy **+** a **-** přibližují a oddalují kameru.

Klávesy **<** a **>** otáčejí kamerou kolem příšerky.



POJMENOVÁNÍ

Vaše příšerka nemůže do světa vyrazit nepojmenovaná! V poli pro zadávání jména klikněte na „Pojmenujte svoji příšerku“ a příšerku pojmenujete. V poli níže můžete také zanechat stručný životopis své příšerky.

V poli Označení můžete zadat klíčová slova popisující vaši příšerku (dvouořezec, proužkovaný, oranžový, rohatý, baculatý apod.). Díky těmto označením můžete při vyhledávání na *SPOREPEDIÍ* či na www.spore.com používat filtry, což vaše vyhledávání značně usnadňuje.

Nezapomeňte si svou práci ukládat!

UKLÁDÁNÍ

V každém z režimů (tvorba, malování, nebo testování) můžete svou příšerku ukládat dvěma způsoby. Kliknutím na ikonu Uložit  příšerku uložíte a dále na ní pracujete. Kliknutím na ikonu Uložit a ukončit  příšerku uložíte a vrátíte se do *SPOREPEDIÍ*.

Všechny vámi uložené příšerky naleznete ve *SPOREPEDIÍ* v sekci Moje výtvořky nebo v následujícím umístění:

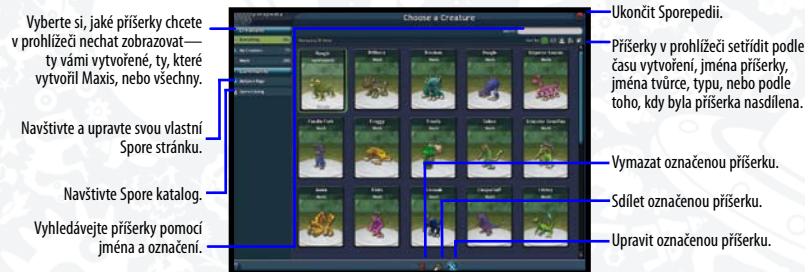
Dokumenty\Moje Spore výtvořky\Příšerky nebo **<uživatelské jméno>\Dokumenty\Moje Spore výtvořky\Příšerky**.

POZNÁMKA: Než budete moci svoji příšerku uložit, musíte jí přidat ústa a musí mít jméno.

SPOREPEDIE

Ve **SPOREPEDI** si můžete udržovat přehled o svých výtvorech.

Kromě toho, že si ve **SPOREPEDI** můžete prohlížet všechny **SPORE** výtvoři, můžete v ní také prozkoumávat komunitu **SPORE** nebo nahlížet do **SPORE** katalogu, a dozvědět se tak nejnovější informace o hrách **SPORE**.



Když ve **SPOREPEDI** zvolíte upravování příšerky, nebo pokud začnete vytvářet příšerku novou, dostanete se do Tvoření příšerek a začnete v Režimu tvorby.

REŽIM TVORBY

Zde se odehrává vlastní tvoření příšerky.

OVLÁDÁNÍ KAMERY

Tlačítka Otáčení nebo přidržení levého či pravého tlačítka myši a současným tažením podstavce můžete pohybovat kamerou kolem své příšerky.

Přibližovat a vzdalovat se můžete pomocí tlačítek +/- nebo podržením klávesy **SHIFT** a otáčením kolečka myši na vaší příšerce.

VÝBĚR TRUPU

Nový trup do začátku vyberete kliknutím na ikonu Nový výtvor. Pokud jste již provedli nějaké změny, budete nejprve vyzváni k uložení a až poté budete mít nový trup k dispozici.

PALETY ČÁSTÍ

Určitou kategorií částí (ústa, oči, detaily, atd.) vyberete kliknutím na příslušnou ikonu v horní části Palety částí, umístěné v levé části obrazovky.

VÝBĚR A PŘIDÁVÁNÍ ČÁSTÍ

Část vyberete tak, že na ni kliknete a přetáhnete ji z palety na svou příšerku.

Část, která je již na vaší příšerce umístěná, kterou chcete posunout, či změnit její tvar nebo velikost, vyberete tak, že na ni kliknete a ona se modře zvýrazní. Zvýrazněnou část nyní můžete přetáhnout na jiné místo na příšerce nebo ji odtáhnout pryč a získat tak zpět DNA body.

KDE JE PŘEDEK A KDE ZADEK?

Vaše příšerka stojí čelem s šipkou na podstavci.

ZPĚT/ZNOVU

Pro vrácení nebo opětovné provedení posledního kroku klikněte na tlačítka Zpět/Znovu. (Kliknout můžete několikrát.)

ROZPOČET DNA

Každá část, kterou na svoji příšerku umístíte, vás stojí DNA body. Jakmile vám body dojdou, nebudete už moci přidávat žádnou další část. Jedině, že byste některou z částí odstranili, a získali tak za ni DNA body zpět.

UKAZATEL VÝVOJE

Ukazatel vývoje se zobrazuje v pravém horním rohu během přidávání částí a měří složitost anatomie vaší příšerky.

Když bude vaše příšerka už přespříliš složitá, což se na Ukazateli vývoje znázorní červenou barvou, nebudete již moci přidávat žádné další části.

UPRAVIT ČÁSTI

DODATEČNÉ UPRAVOVÁNÍ ČÁSTÍ

Když kliknete na určitou část na vaší příšerce, tak se vám zobrazí ovládání, pomocí kterého můžete pohybovat danou částí samotnou.

OVLÁDÁNÍ ČÁSTÍ



Upravovací šipka:

Měňte výšku, šířku, délku nebo stočení části. Prostě zatáhněte a uvidíte.



Pohovovací kulička:

Změňte polohu částí nebo - v případě rohů, parohů apod. - změňte jejich orientaci.



Rotační kroužek:

Otáčejte částmi.

ODSTRAŇOVÁNÍ ČÁSTÍ

Část odstraníte buď tak, že ji vyberete a stisknete **DELETE**, nebo tak, že na ni kliknete a přetáhnete ji mimo podstavec. Když nějakou část mažete, získáte zpět DNA body, které jste za ni původně zaplatili.

RUCE A NOHY

PŘIDÁVÁNÍ RUKOU A NOHOU

Pomocí kloubů končetin můžete měnit postavení příšerky - ruce a nohy se dají nejen posouvat, ale dá se také měnit jejich velikost. Aby se vám s rukama a nohama manipulovalo snadněji, můžete si příšerku natáčet. Pohybovat končetinami nahoru a dolů je snadnější, když je k vám příšerka nasměrována čelem nebo zády. Když k vám stojí příšerka bokem, pohybujte klouby končetin nahoru a dolů.

Někdy může být potřeba trochu pozvednout trup příšerky, aby se vytvořil prostor pro končetiny. Jednoduše klikněte na trup své příšerky levým tlačítkem a držte ho, potom posuňte trup do požadované pozice.

PŘIDÁVÁNÍ CHMATÁKŮ ČI CHODIDEL

Chodidlo nebo chmaták můžete umístit pouze na konec některé z končetin. Každá končetina má určité počáteční chodidlo či chmaták. To můžete jednoduše vyměnit tak, že na jeho místo přetáhnete chodidlo nebo chmaták jiný. Také můžete to původní nejprve odstranit a až potom přidat nové.

TVAROVÁNÍ

PRODLUŽOVÁNÍ PÁTEŘE

Najetím myši na trup se vám odkryje páteř příšerky.

Klikněte na trup a na obou koncích páteře se vám zobrazí šipky.

Klikněte na jednu ze šipek a táhněte ji směrem k páteři pro odebrání obratlů nebo směrem od páteře pro přidání obratlů.

POZNÁMKA: Páteř nemůžete zkrátit až za oblastí těla, na kterých jsou umístěné nějaké části - dané části se v takovém případě zvýrazní červeně.

OHÝBÁNÍ TĚLA

Pro ohnutí páteře klikněte na jeden obratel a táhněte jím. Nejlepší je, když upravujete postupně jeden obratel za druhým.

ZMĚNA VELIKOSTI ČÁSTÍ A TĚLA

Kolečko myši vám umožňuje měnit velikost jakékoliv části těla.

Zvolenou část označte a otáčením kolečka myši ji zvětšujte nebo zmenšujte.

Pro zesílení nebo ztenčení vaší příšerky klikněte na některý z obratlů a otáčejte kolečkem myši - tím budete měnit tloušťku trupu v daném místě.

SCHOPNOSTI

Každá část, kterou na svou příškeru přidáte, rozšiřuje její schopnosti. Po najetí kurzorem na určitou část se zobrazí informace podrobně popisující, jaké schopnosti daná část poskytuje. Svou příškeru můžete například specializovat na společenské, útočné, obranné nebo pohybové schopnosti.

SHRNUTÍ SCHOPNOSTÍ PŘÍŠERKY

Shrnutí schopností vaší příšerky naleznete v pravém horním rohu, v přehledu schopností. Pro zobrazení toho, jak bude vaše příšerka při používání dané schopnosti vypadat, klikněte na danou ikonu schopnosti v panelu schopností. Schopnosti své příšerky řádně využijete v plné verzi hry *SPORE*.

POTRAVA

Je velmi důležité, jaká ústa pro svoji příškeru vyberete - určí totiž, jestli vaše příšerka bude býložravec, masožravec nebo všežravec. Ostříže se se svojí příšerkou rozhodnete hrát *SPORE*, je druh její potrawy klíčovým faktorem.

DALŠÍ FUNKCE TVORBY

POMOCNÉ OVLÁDÁNÍ

Jakmile jste vaší příšerce přidali nějakou část, můžete používat pomocné ovládání části - podržením klávesy **TAB** při výběru dané části. Zobrazí se vám pomocné ovládání, pomocí něhož můžete každou část daleko lépe umisťovat.

KOPÍROVÁNÍ ČÁSTÍ

Pro zkopírování části, kterou jste již na svou příškeru přidali, podržte zmáčknutou klávesu **ALT**, na danou část klikněte a vzniklou kopii poté přetáhněte na jiné místo na příšerce.

DALŠÍ OVLÁDÁNÍ KONČETIN

Pro odebrání úseku končetiny podržte klávesu **CTRL** a klikněte mezi dva klouby (rameno ani bok odebrat nemůžete).

Chcete-li připojit další končetinu ke kloubu některé ze stávajících končetin, přetáhněte ji na zvolený kloub za současného držení klávesy **CTRL**.

REŽIM MALOVÁNÍ

Teď, když jste vytvořili dokonalou budovu, je načas je trochu vybarvit.


Svou příškeru můžete vybarvovat jedním ze tří způsobů: vyberte si styl; zvolte funkci Vybarvit jako (viz str. 8) a zkopírujte barevný styl jednoho z vašich předchozích výtvorů; nebo aplikujte specifické textury a barvy dle vašeho výběru ve třech vrstvách: základní, krycí a detail.

MALOVÁNÍ POMOCÍ HOTOVÝCH STYLŮ

Malování pomocí stylu je možnost, u které si při vybarvování své příšerky vystačíte s jedním kliknutím. I když si zvolíte malování pomocí stylu, můžete si stále vybrat barevnou vrstvu a svoji příškeru barevně doladit.

VYBARVIT JAKO

Svou příškeru můžete vybarvovat jako jiné příšerky, které jste vytvořili nebo nasdíleli s kamarády.

Kliknutím na ikonu Vybarvit jako  v Paletě hotových stylů se dostanete do *SPOREPEDIA*. Poté označte výtvor, jehož barevný styl byste rádi zkopiovali, klikněte na zelené zatržítko. Při návratu do Režimu malování bude vaše příšerka vybarvena vámi zvoleným stylem.

MALOVÁNÍ POMOCÍ VRSTEV

Pro vybarvování své příšerky máte k dispozici tři vrstvy. Pro každou vrstvu můžete zvolit jiný styl. A každá vrstva může mít i jinou barvu. Tip: Nejprve si vyberte styl a až potom barvu.

Existují tyto tři vrstvy:

 **Základní určuje podkladovou a celkovou barvu a styl příšerky.**

 **Krycí barevné vrstvy na základní barvě příšerky.**

 **Detail přidává vzory a širokou škálu stylů.**

PŘÍZPŮSOBOVÁNÍ TEXTURY A BARVY VAŠÍ PŘÍŠERKY.

Kliknutím na jeden ze vzorků textury ho aplikujete na svoji příškeru.

Více barevných voleb pro každou texturu zpřístupníte kliknutím a přidržením tlačítka myši na vzorku kresby - otevře se tak paleta, ze které můžete vybírat.

TESTOVÁNÍ

Režim testování vám umožňuje vaše příšerky v editoru trochu prohnat.

Vodte své příšerky sem a tam, zaujímejte různé pózy, fotte a natáčejte filmy a sdílejte je potom se svými kamarády!

POHYBOVÁNÍ PŘÍŠERKOU

Klikněte na zem a uvidíte svou příškeru při chůzi. Dvojitém kliknutím ji rozeběhnete. Během testování se vaše příšerka může pohybovat pouze po kruhovém hřišti.


PŘEHRÁT ANIMACE

 Kliknutím na ikonu Činy zpřístupníte možnosti svého pohybu.

Stisknete jakoukoliv klávesu a uvidíte svou příškeru skotačit, pózovat a vyjadřovat emoce.

Kliknutím na ikonu Zapískat upoutáte pozornost vaší příšerky.

POZADÍ

 Cestování miluje každý. Klikněte na tlačítko Pozadí a vyberte si z různých prostředí.

ČERNÉ POZADÍ

Černé pozadí obsahuje průsvitnou vrstvu. Ta zachytává pouze obraz vaší příšerky. To se může obzvláště hodit, když si budete chtít udělat tričko nebo použít obrázek své příšerky někde jinde.

POKOLENÍ

Klikněte na ikonu Mládta a poté na každou z ikon vajíčka a přidejte tak jedno, dvě nebo tři mláďata. Pro jejich zmizení jednoduše zase klikněte na stejnou ikonu.

Napodobování je tím neupřímnějším způsobem lichocení. Skutečné děti také napodobují chování svých rodičů. Pamatujte však, že se teprve učí a tak se nedivte, že občas něco popletou.

OBRÁZKY

Skotačení své příšerky na obrazovce můžete zachytit kliknutím na ikonu fotoaparátu. 

Vaše příšerky se ukládají sem: **Dokumenty\Moje Spore Výtvoř\Obrázky** nebo **<uživatel>\Dokumenty\Moje Spore výtvoř\Obrázky** nebo **<uživatelské jméno>\Dokumenty\Moje Spore výtvoř\Obrázky**.

Pokud chcete zachytit obrázek příšerky samotné, zvolte černé pozadí.


ZMĚNA ROZLIŠENÍ OBRÁZKU

V záložce Nastavení záznamu v menu Nastavení můžete zvolit malé, střední nebo vysoké rozlišení.

ANIMOVANÉ AVATARY




Kliknutím na ikonu Animované avatary  vytvoříte animovaný .gif své příšerky, který potom můžete umístit na své oblíbené internetové stránky. Animované obrázky naleznete zde: **Dokumenty\Moje Spore Výtvoř\Animované Avatary** nebo **<uživatel>/Dokumenty/Moje Spore výtvoř/Animované Avatary**.

SPRÁVA OBRÁZKŮ

 Pokud si chcete prohlížet obrázky, klikněte na ikonu Prohlížeče obrázků.

PROHLÍŽEČ OBRÁZKŮ

Obrázek otevřete tak, že na něj kliknete. Potom můžete:


-  Mazat obrázky.
-  Archivovat obrázky - Prohlížeč obrázků má omezení na 99 obrázků. Jakmile této hranice dosáhnete, můžete pomocí této volby obrázky uložit do jiného adresáře.
-  Poslat kamarádům e-mailové pohlednice.

POHLEDNICE

Poslete kamarádům emailovou *SPORE* pohlednicí! V Prohlížeči obrázků si vyberte obrázek. Vyplňte svůj a kamarádův e-mail, napište komentář a klikněte na ikonu Poslat e-mail .

E-mailové adresy příjemců budou použity pouze k odeslání vašich pohlednic. EA si je nebude ponechávat, ani je nijak používat.

KLIPY

Kliknutím na ikonu Natočit  začnete skotačení své příšerky nahrávat. Opětovným kliknutím na ikonu nahrávání zastavíte. Váš klip může trvat maximálně 2 minuty. Ukládají se do následující složky: **Dokumenty\Moje Spore Výtvoř\Klipy** nebo **<uživatel>/Dokumenty/Moje Spore výtvoř/Klipy**.

ZMĚNA ROZLIŠENÍ KLIPU

Velikost klipu můžete měnit v záložce Nastavení záznamu v menu Nastavení - volte mezi 160 x 120, 320 x 240 a 640 x 480.

NAHRÁT KLIP NA YOUTUBE


Po nahrávání můžete klip kliknutím na tlačítko Odeslat nahrát přímo na YouTube. Tlačítko se zobrazí ve vyskakovacím okně po dokončení nahrávání.

Abyste mohli klip odeslat, musíte být zaregistrovaní u EA a zároveň být zaregistrovaní a přihlášení na YouTube. Pro registraci u EA nebo na YouTube stačí následovat instrukce.

Jakmile se váš klip na YouTube nahraje, budete vám nabídnuto odeslání emailu s odkazem na YouTube kamarádovi.

SDÍLENÍ

Jakmile vytvoříte svoji příšerku, můžete ji sdílet se světem! Ve *SPORE* je neuvěřitelně snadné posílat své výtvoř kamarádům a rodině, nebo je sdílet přes www.spore.com.

Pokud chcete svou příšerku nahráním na *SPORE* servery sdílet, klikněte na ni ve *SPOREPEDI* a poté klikněte na ikonu Sdílet .

Své výtvoř a výtvoř ostatních naleznete na www.spore.com.

ODESÍLÁNÍ VÝTVORŮ E-MAILEM

Kromě snadného způsobu sdílení vlastních výtvořů pře *SPOREPEDI* můžete také někomu jednoduše poslat kopii .png souboru s příšerkou. (Pokud jste při instalaci akceptovali výchozí umístění, potom naleznete .png svých příšerek ve složce **Dokumenty\Moje Spore Výtvoř\Příšerky** nebo **<uživatelské jméno>/Dokumenty/Moje Spore výtvoř/Příšerky**.) Příjemce soubor otevře tak, že ho nejprve uloží například na plochu, vypne zobrazení přes celou obrazovku (v záložce Nastavení grafiky v menu Nastavení) a .png poté přetáhne do editoru ve *SPORE*.

Nebo, při zobrazení přes celou obrazovku, příjemce uloží soubor .png do **Dokumenty\Moje Spore Výtvoř\Příšerky** nebo **<uživatelské jméno>/Dokumenty/Moje Spore výtvoř/Příšerky** a restartuje hru.

NASTAVENÍ

Kliknutím na ikonu Možnosti  na obrazovce galaxie nebo v Tvoření příšerek se dostanete do *SPORE* katalogu  a do menu Nastavení . V menu Nastavení můžete měnit nastavení grafiky, audia a záznamu, měnit on-line nastavení, nebo si také nechat zobrazit titulky.

Pamatujte, že změna nastavení grafiky může mít vliv na herní výkon a vyžaduje restartování hry. Změny nastavení reproduktorů se musí provádět v obrazovce galaxie.



Více informací naleznete v Nastavení v sekci Jak začít Průvodce *SPORE*.

RADY PRO ZVÝŠENÍ VÝKONU




AKTUALIZACE SOFTWARE NA POČÍTAČÍCH MACINTOSH

Zastaralá verze vašeho systému MacOS X může způsobit problémy s herním výkonem. Abyste si mohli být jisti, že máte nejnovější verzi MacOS X, zvolte v menu Apple 'Software Update...' a následujte pokyny pro aktualizaci vašeho systémového software.

POTÍŽE SE SPUŠTĚNÍM HRY

-  Ujistěte se, že váš počítač splňuje minimální systémové požadavky této hry a že máte nainstalovány nejnovější ovladače své grafické a zvukové karty:
Pro karty NVIDIA jsou k nalezení a ke stažení na stránce www.nvidia.com.
Pro karty ATI jsou k nalezení a ke stažení na stránce www.ati.amd.com.
-  Pro uživatele PC. Pokud vlastníte diskovou verzi této hry, zkuste z disku přestavovat rozhraní DirectX. To obvykle naleznete ve složce DirectX v kořenové složce disku. Pokud jste připojeni k internetu, můžete navštívit stránku www.microsoft.com, kde je nejnovější verze rozhraní DirectX ke stažení.

VŠEOBECNÉ TIPY PŘI ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

-  Pro uživatele PC. Pokud vlastníte disk této hry a po jeho vložení se automaticky neobjeví obrazovka automatického spuštění, klepněte pravým tlačítkem myši na ikonu diskové jednotky, kterou naleznete pod položkou Tento počítač, a zvolte Přehrát automaticky.
-  Pokud hra běží pomalu, zkuste snížit kvalitu u některých nastavení grafiky a zvuku v nabídce herních voleb. Často lze zvýšit výkon snížením rozlišení obrazovky.
-  Pro dosažení optimálního výkonu této hry doporučujeme ukončit úlohy běžící na pozadí (kromě případné aplikace EADM) systému Windows.

POTÍŽE S RYCHLOSTÍ PŘIPOJENÍ K INTERNETU

Chcete-li zabránit nízké kvalitě spojení při hře prostřednictvím internetu, ukončete před spuštěním hry všechny programy pro sdílení souborů, přehrávání zvukových proudů a komunikační programy. Tyto aplikace mohou obsadit celou šířku pásma připojení a způsobovat prodlevy nebo jiné nežádoucí efekty.

Chcete-li hrát pomocí firemního připojení k internetu, obraťte se na správce sítě.

ZÁKAZNICKÁ PODPORA

Pokud máte s touto hrou potíže, může vám pomoci EA Zákaznická podpora.

Soubor EA Náповěda poskytuje řešení nejčastějších problémů a odpovědi na nejčastější otázky, týkající se správného používání tohoto produktu.

Jak otevřít soubor EA Náповěda (když je hra již nainstalovaná):

Pro uživatele Windows Vista. Jděte na **Start > Hry**, pravým tlačítkem klikněte na ikonu hry a z rozbalovacího menu zvolte příslušný odkaz na podporu.

Pro uživatele předchozích verzí Windows. Klikněte na odkaz **Technická podpora** ve složce se hrou - menu **Start > Programy** (nebo **Všechny Programy**).

Jak otevřít soubor EA Náповěda (když hra ještě není nainstalovaná):

1. Do své CD/DVD-ROM mechaniky vložte herní disk.
2. Na ploše dvakrát klikněte na ikonu Tento počítač. (Ve Windows XP bude možná potřeba kliknout na tlačítko **START** a poté na ikonu Tento počítač).
3. Pravým tlačítkem klikněte na mechaniku CD/DVD-ROM, do které jste herní disk vložili a zvolte Otevřít.
4. Otevřete soubor **Support (Podpora) > EA Help (EA Náповěda) > Electronic_Arts_Technical_Support.htm (Electronic_Arts_Technická_Podpora.htm)**.

Jak zpřístupnit EA Náповědu na počítačích Macintosh se dočtete v souboru Čtítně.

Pokud vaše potíže přetrvávají i po využití informací obsažených v souboru EA Náповěda, můžete kontaktovat EA Technickou podporu.

EA Zákaznická podpora na internetu

Jestliže jste připojeni k internetu, nezapomeňte se podívat na stránku Technické podpory EA:

<http://eusupport.ea.com>

Zde naleznete celou řadu informací o DirectX, vstupních zařízeních, modemech a sítích, stejně jako informace o pravidelné údržbě systému a herním výkonu. Na našich stránkách jsou k dispozici nejaktuálnější informace o nejběžnějších problémech, herní náповěda a často kladené dotazy (FAQ). Jsou to přesně ty informace, které naši technici používají při řešení vašich problémů s herním výkonem. Stránky s podporou aktualizujeme každý den, takže neodkládejte věci zkuste nejprve řešit zde.

Kontaktní informace Centra podpory

Pokud potřebujete další pomoc nebo dáváte přednost osobnímu rozhovoru s technikem, můžete pracovníkům našeho týmu zákaznické podpory zatelefonovat (pondělí až pátek 9.00–17.00).

Telefon: 224 326 860

POZNÁMKA: V Centru podpory nejsou k dispozici herní tipy ani kódy.

Faks: +48 22 843 62 69

Hovory jsou zpoplatněny běžnými meziměstskými či místními poplatky. Podrobnější informace vám poskytne váš poskytovatel telekomunikačních služeb.

Než nám zavoláte, pomozte nám diagnostikovat váš problém vygenerováním diagnostické zprávy

DirectX pro váš počítač:

Klikněte **Start > Spustit...** a napište dxdiag. Klikněte na OK, poté, jakmile je zpráva hotova, klikněte ULOŽIT VŠECHNY INFORMACE... a zprávu uložte na plochu Windows.

ZÁRUKA

UPOZORNĚNÍ: Následující záruky se týkají pouze produktů prodaných v rámci maloobchodu.f.

Tyto záruky se netýkají Spore Tvoření příšerek zkušební verze.

Omezená záruka

Společnost Electronic Arts zaručuje původnímu kupujícímu tohoto softwarového produktu, že nosiče, na nichž je software nahrán, budou z hlediska materiálu i provedení bez závad po dobu 24 měsíců ode dne zakoupení produktu. Během této doby bude možno vadné nosiče vyměnit za předpokladu, že bude původní produkt vrácen spolu s kupním dokladem označeným datem, popisem závady, vadným nosičem a vaší zpáteční adresou na adresu společnosti Electronic Arts Czech Republic s. r. o. Tato záruka je doplněkem vašich zákonných práv a na tato práva nemá žádný vliv. Tato záruka se nevztahuje na samotný software, který je dodáván „v aktuálním stavu“, ani na nosiče, jež byly nesprávným způsobem používány nebo nadměrně opotřeby.

Vrácení zboží po záruce

Electronic Arts vylučuje jakoukoliv záruku ve spojení s tímto produktem, pokud je produkt koupen z druhé ruky a zákazník není jeho prvním koncovým uživatelem.

Ilustrace přebalu: Cinco Design

© 2008 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, logo EA, Maxis a SPORE jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Electronic Arts Inc. v USA a/nebo ostatních zemích. Všechna práva vyhrazena. RenderWare je ochranná známka nebo registrovaná ochranná známka společnosti Criterion Software Ltd. Na části tohoto softwaru se vztahuje copyright 1998-2006 společnosti Criterion Software Ltd. a jejich poskytovatelů licencí. Všechny ostatní ochranné známky jsou vlastnictvím příslušných vlastníků.
Tento produkt zahrnuje software vyvinutý projektem OpenSSL k použití v sadě OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>). Tento produkt také obsahuje software vyvinutý Ericem Youngem (eay@cryptsoft.com).
Upozornění týkající se autorských práv, podmínek použití a odmítnutí záruk jsou uvedena v souboru s licencí SPORE OpenSSL.
Konverze pro Macintosh - TransGaming Inc.

Tato hra používá Cider™ Technology vyvinutou TransGaming Inc. Cider je Copyright © 2000-2007 TransGaming Inc.
Komponenty Cider C/C++ runtime (msvcrt.dll, msvc71.dll, a msvc71.dll) obsahují části komponent Visual C++ 6.0 runtime a části knihoven Dinkum Complete C/C++. Komponenty Visual C++ 6.0 runtime jsou Copyright © 1999 Microsoft Corp. Komponenty Dinkumware jsou Copyright © 1989-2006 by P.J. Plauger and Dinkumware Ltd.
Komponenty Cider MFC & ATL (MFC42.dll, MFC71.dll) obsahují komponenty Visual C++ 6.0 MFC & ATL. Visual C++ 6.0 MFC & ATL komponenty jsou Copyright © 1992-1999 Microsoft Corp.
Cider obsahuje libpng. Copyright © 1995-2004 autorů projektu libpng (kompletní seznam viz <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt>).
Tento software je z části založen na práci Independent JPEG Group. Cider obsahuje libjpeg, copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane.
Cider používá NVIDIA's Cg Toolkit, Copyright © 2002-2006, NVIDIA Corporation.
Cider obsahuje dmalloc, Copyright © 2001-2006 Wolfram Gloger.
Cider obsahuje The Better String Library (bstring) Copyright © 2002-2006 Paul Hsieh.
iniParser Portions Copyright © 2000 Nicolas Devillard.
Komponenta Cider libquartz.dylib obsahuje části ffmpeg. Copyright © 2000-2006 Fabrice Bellard, et al.
Části Cideru jsou Copyright © 2002-2006 autorů projektu ReWind (viz kompletní seznam na <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind>).
Části Cideru jsou Copyright © 1993-2006 autorů projektu Wine (viz kompletní seznam na <http://source.winehq.org/source/AUTHORS>).
Cider a přidružené komponenty jsou šířeny za dodržení licenčních ujednání Cider Technology a dalších licencí, včetně GNU LGPL. Podrobnosti k licencím naleznete na našem disku, v souboru Licenční ujednání pro koncového uživatele. Zdrojový kód komponent licencovaných LGPL je dostupný prostřednictvím CVS na: <http://transgaming.org/cvs/>

MXX01605658MT