

# SPÖRE

TM

otuseditori



# VAROITUS EPILEPTISISTÄ KOHTAUKSISTA

**Seuraava teksti tulee lukea huolella ennen pelin pelaamista tai sen antamista lapsille.**

On ihmisiä, jotka voivat saada epileptisiä kohtauksia tai menettää tajuntansa joutuessaan alttiiksi määrätynlaisille arkielämässään ilmeneville välkkyville valoille tai valokuvioille. He voivat saada kohtauksen katsolessaan näyttöä tai pelatessaan pelejä. Näin saattaa tapahtua, vaikkei asianosaisella olisi koskaan aiemmin todettu epilepsiaa ja vaikkei hän olisi koskaan aiemmin saanut epileptistä kohtautta. Jos sinulla tai perheenjäsenelläsi on joskus ollut epilepsiaan viittaavia oireita (hetken kestäviä kohtauksia tai tajunnan menetystä) välkkyvien valojen läheisyydessä, kysy lääkärin mielipidettä ennen pelaamista.

Suosittelamme, että vanhemmat valvovat lastensa pelaamista. Jos sinulla tai lapsellasi esiintyy pelaamisen aikana epilepsian oireita – huimausta, näön sumentumista, silmälihasten tai muiden lihasten nykimistä, tajunnan menetystä, ajan ja paikan tajun katoamista, mitä tahansa pakkoliikkeitä tai kouristuksia – asianosaisen tulee VÄLITTÖMÄSTI lopettaa pelaaminen ja ottaa yhteyttä lääkäriin.

## PELIN AIKANA NOUDATETTAVIA VAROMÄÄRÄYKSIÄ

- 🌀 Älä istu tai seiso liian lähellä näyttöä. Istu niin kaukana kuvaruudusta kuin laitteiston johdot sallivat.
- 🌀 Pyri pelaamaan pienellä näytöllä.
- 🌀 Vältä pelaamista väsyneenä tai huonosti levänneenä.
- 🌀 Varmista, että pelitila on hyvin valaistu.
- 🌀 Pidä vähintään 10–15 minuutin tauko jokaisen pelaamasi tunnin aikana.

# SISÄLTÖ

3	PELIN ASENNUS
4	SPORE™-OTUSEDITORIN KÄYNNISTÄMINEN
4	TERVETULOA!
5	ALKUTOIMET
6	SPORE-KESKUS
6	KOKOAMO
8	VÄRITTÄMÖ
9	KOEKÄVELY
10	JAKAMINEN
11	ASETUKSET
11	SUORITUSKYKYYN LIITTYVIÄ VINKKEJÄ
12	ASIAKASTUKI
13	TAKUU

## PYSY AJAN TASALLA – LUO EA-TILI!

Luo EA-tili ja rekisteröi tämä peli, niin saat ilmaisia huijauskoodeja ja pelivinkejä. EA-tilin luominen ja pelin rekisteröiminen on nopeaa ja vaivatonta!

Voit rekisteröidä pelin asennuksen yhteydessä tai pelin Käynnistä-valikon kansioista löytyvän Elektronisen rekisteröinnin avulla. Voit rekisteröidä pelin myös osoitteessa [www.gamereg.ea.com](http://www.gamereg.ea.com).

**HUOM:** Kun rekisteröit tämän pelin EA-tiliisi, niin pelin sarjanumero tallentuu EA:n Omat tilifiedot (My Accounts) -kohtaan, josta löydät sen tarvittaessa.

**[WWW.SPORE.COM](http://WWW.SPORE.COM)**



# PELIN ASENNUS

**Huom:** Järjestelmävaatimukset ovat osoitteessa [www.spore.com/systemrequirements.html](http://www.spore.com/systemrequirements.html).

## Pelin asentaminen tietokoneelle (pelin levyversio):

Aseta levy levyasemaan ja noudata ruudulle tulevia ohjeita.

Kun peli on asennettu, voit käynnistää sen napsauttamalla Windowsin Käynnistä-painiketta ja etsimällä pelin.

Windows Vista™ -käyttöjärjestelmässä pelit sijaitsevat valikossa **Käynnistä > Pelit**, ja aiemmissa Windows™-versioissa ne sijaitsevat valikossa **Käynnistä > Ohjelmat** (tai **Kaikki ohjelmat**).

## Pelin asentaminen PC-tietokoneelle (pelin EA Store -versio):

**HUOM:** Lisätietoja pelien ostamisesta ja lataamisesta suoraan EA:lta on osoitteessa [www.ea.com](http://www.ea.com). Valitse linkki, josta pääset lukemaan lisätietoja suoralatauksista.

Kun EA Download Manager on ladannut pelin, esiin tulee asennuskuvake. Napsauta sitä ja noudata ruudulle tulevia ohjeita.

Asennuksen jälkeen voit käynnistää pelin suoraan EA Download Managerista.

**HUOM:** Jos olet jo ostanut pelin ja haluat asentaa sen toiselle tietokoneelle, lataa ja asenna ensin EA Download Manager myös toiselle tietokoneelle, käynnistä sovellus ja kirjaudu sisään EA-tilillesi. Valitse esiin tulevasta luettelosta haluamasi peli ja napsauta aloituspainiketta, niin voit ladata pelin.

## Pelin asentaminen Macintosh-tietokoneelle:

1. Aseta pelilevy järjestelmän CD/DVD-ROM-asemaan. Työpöydälle tulee näkyviin pelilevyn CD-kuvake. Tuplaklikkaa kuvaketta, niin pelin asennus käynnistyy.
2. Valitse käynnistysikkunan alareunasta pelin asennuskuvake. Esiin tulee asennusvalikko.
3. Rekisteröidy noudattamalla ruudulle ilmestyviä ohjeita.

**HUOM:** Jotta voisit pelata **SPORE™-otuseditoria** ongelmitta Macintosh-järjestelmällä, sinun tulee ottaa käyttöön hiiren ensisijaisen/toissijaisen painikkeen asetus.

## KOKEILUVERSION KÄYTTÄJÄT

Mikäli olet asentamassa *Spore-otuseditorin kokeiluversiota*, kaksoisnapsauta sen .zip-tiedostoa, niin sovellus aloittaa tiedostojen purkamisen. Noudata ruudulle tulevia ohjeita.

Kun peli on asennettu, voit käynnistää sen napsauttamalla **Käynnistä**-painiketta ja etsimällä pelin.

Windows Vista -käyttöjärjestelmässä pelit sijaitsevat valikossa **Käynnistä > Pelit**, ja aiemmissa Windows™-versioissa ne sijaitsevat valikossa **Käynnistä > Ohjelmat** (tai **Kaikki ohjelmat**).

## SPORE-OTUSEDITORIN PÄIVITTÄMINEN

PC-tietokoneilla pelaavat käyttäjät voivat ajoittain päivittää sovelluksen tai asentaa korjaustiedoston, joka korjaa pelin virheitä, parantaa sen toimintaa tai vaikkapa lisää siihen uusia toimintoja. Jotta saisit automaattisen ilmoituksen peliisi saatavilla olevista päivityksistä, sinun tulee ensin asentaa EA Download Manager (EADM). Voit tehdä tämän *Spore-otuseditorin* asennuksen aikana tai milloin vain lataamalla ja asentamalla EADM-sovelluksen osoitteesta [www.eastore.ea.com](http://www.eastore.ea.com).

EADM edellyttää toimiakseen verkkorekisteröintiä, jonka voit suorittaa *Spore-otuseditorissa*.

## PÄIVITTÄMINEN MACINTOSH-JÄRJESTELMÄLLÄ

Ajoittain myös Macintosh-järjestelmällä pelaavia käyttäjiä kehoitetaan päivittämään peliversionsa, jotta mahdolliset virheet voidaan korjata ja pelin toimintaa parantaa. Kehotus tulee esiin automaattisesti peliä käynnistettäessä. On suositeltavaa rekisteröidä peli verkossa, jotta Macintosh-järjestelmä saa tiedot *SPORE™*-päivityksistä.

## JOS PELAAJALLA ON SPORE™-PELIN TÄYSI VERSIO

Jos käyttäjällä on *Spore*-pelin täysi versio, *Spore-otuseditori* tulee poistaa ennen kuin *Spore*-pelin täyden version voi asentaa. Vastaavasti *Spore-otuseditoria* ei voi asentaa, jos *Spore*-pelin täysi versio on jo asennettu. Jos käyttäjä poistaa *Spore-otuseditorin*, kaikki hänen luomuksensa jäävät kansioon **Omat tiedostot** (tai kansioon **Tiedostot**, jos käyttöjärjestelmä on Windows Vista™)\Omat Spore-luomukset\Otukset, tai <käyttäjänimi>\Documents\Omat Spore-luomukset\Otukset, jos käytössä on Macintosh. Tästä kansioista luomukset voi ladata *Spore*-peliin.

# SPORE™-OTUSEDITORIN

Kun käynnistät *Spore-otuseditorin* ensimmäistä kertaa, varmista, että käytössäsi on Internet-yhteys.

**PELAAMINEN EDELLYTÄÄ INTERNET-YHTEYTTÄ, VERKKOVARMENNUSTA JA KÄYTTÖOIKEUSSOPIMUKSEN HYVÄKSYMISTÄ. VERKKOTOIMINTOJEN KÄYTTÖ EDELLYTÄÄ PELIN REKISTERÖIMISTÄ SEN MUKANA TOIMITETTAVAN REKISTERÖINTITUNNUKSEN AVULLA. KUNNIN PELIN VOI REKISTERÖIDÄ VAIN KERRAN.**

**EA:N SÄÄNNÖT JA EHDOT SEKÄ TOIMINTOPÄIVITYKSET OVAT OSOITTEESSA [WWW.EA.COM](http://WWW.EA.COM). VAIN YLI 15-VUOTIAAT VOIVAT REKISTERÖITYÄ INTERNET-PALVELUUN.**

**EA VOI LOPETTAA VERKKOTOIMINNOT 30 PÄIVÄÄ SEN JÄLKEEN, KUN LOPETUKSESTA ON ILMOITETTU OSOITTEESSA [WWW.EA.COM](http://WWW.EA.COM).**

Näin käynnistät pelin:

## PC-tietokone:

Windows Vista™ -käyttöjärjestelmässä pelit sijaitsevat valikossa **Käynnistä > Pelit**, ja aiemmissa Windows™-versioissa ne sijaitsevat valikossa **Käynnistä > Ohjelmat** (tai **Kaikki ohjelmat**). (Mikäli peli on ladattu EA Storesta, tulee EA Download Managerin olla käytössä.)

## Macintosh:

Avaa Finder, valitse Applications ja tuplaklikkaa pelikuvaketta.

# TERVETULOA!

Päästä mielikuvituksesi valloilleen ja toteuta hulluimmatkin päähänpistosi: kaksijalkaisia otuksia, nelijalkaisia ja kaksikäisiä otuksia, tai vaikka seitseenjalkaisia, kuusikäisiä ja nelisilmäisiä otuksia! Mitä ikinä mieleesi juolahtakaan! Käytettävissäsi on laaja valikoima erilaisia raajoja, jalkateriä, tarttuimia, silmiä, aseita ja muita ruumiinosia sekä värejä ja kuvioita. Luo mieleisesi otus helpokäyttöisellä otuseditorilla. Nimeä sitten otuksesi ja lähetä siitä kuvakortti ystäville ja perheellesi. Tai jaa se Spore-keskuksessa muille *Spore*-pelaajille!

Kun myöhemmin ostat täyden version *Spore*-pelistä, kaikki *Spore-otuseditorissa* luomasi otukset ovat käytettävissäsi.

Jos haluat lisää tietoa *Spore-otuseditorista*, lue lisää pelin Spore-oppaasta. ?

# MIKÄ SPORE ON?

*Spore-otuseditori* on sekin hauska, mutta se on vasta alkua! Jos pidät siitä, tsekkaa *Spore*-pelin täysi versio.

*Spore*-pelissä on viisi pelivaihetta, joista jokainen vastaa omaa kehitysvaihettaan: alkueliövaihe, otukseksi kehittyminen, heimon kokoaminen, sivistyneen yhteiskunnan muodostaminen ja avaruuden valloittaminen. Kussakin pelivaiheessa on omat haasteensa ja tavoitteensa. Voit aloittaa yksisoluisena alkueliönä ja ohjata eliösi evoluutiota vaatimattomista lähtökohdista kohti tietoisuutta. Voit myös aloittaa suoraan oman heimosi kokoamisesta tai sivistyksen levittämisestä muille planeetoille. Se, mitä universumissa puuhaillet, on täysin itsestäsi kiinni.

*Spore*-pelissä käytössäsi on laaja valikoima muokkaustoimintoja. Niiden avulla voit mielesi mukaan muunnella universumin eri osa-alueita: niin otuksia, kulkuneuvoja ja rakennuksia kuin avaruusaluksiakin. Vaikka *Spore* onkin yksinpeli, pelaajien luomukset jaetaan automaattisesti kaikkien galaksien kesken. Näin syntyy loputon määrä erilaisia maailmoja, joita tutkia ja joilla pelata. *Spore*-verkkosivuilla voit tutkia ystäväsi ja kaikkialta maailmasta tulevien pelaajien luomuksia – voit jopa ladata ne omaan pelimaailmaasi pelattavaksi.

Saat lisätietoa, kun siirryt pelin sivuille osoitteeseen [www.spore.com](http://www.spore.com) tai ostat *Spore*-pelin.

## ALKUTOIMET

Kun käynnistät *Spore-otuseditorin* ja kirjautut sisään peliin, pääset aluksi galaksiruudulle. Täällä voit ladata jonkin aiemmin luodun otuksen tai luoda uuden.

Jos valitset otuksen luonnin, siirryt otuseditorin kokoamoon (katso sivua 6). Jos taas valitset otuksen lataamisen, siirryt *Spore*-keskukseen (katso sivua 6). Siellä voit valita otuksen, jota haluat muokata tai jolla haluat pelata.

Alla on hieman lisätietoja esimerkiksi kuvakulman liikuttamisesta ja otuksen nimeämisestä. Tiedoista on varmasti hyötyä, kun alat muokata otustasi ja johdattaa sitä uuteen maailmaan.

## KUVAKULMAN LIKUTTAMINEN

Kuvakulman liikuttaminen on helppoa. Samat komennot toimivat kaikissa *Spore-otuseditorin* perustoiminnoissa: kokoamossa, koekävelyllä ja väritysmössä.

### OHJAUSPANEELIN PAINIKKEET:



Käännä kuvakulmaa otuksesi ympäri.



Lähennä ja loitonna kuvakulmaa.



### HIIREN KÄYTTÄMINEN:

Pidä hiiren oikea painike alhaalla ja vedä taustaa, niin kuvakulma kääntyy otuksesi ympäri.

Pidä **SHIFT**-näppäin alhaalla ja pyöritä hiiren rullaa, niin kuva kohdentuu lähemmäs tai kauemmas.

### NÄPPÄINTEN KÄYTTÄMINEN:

Voit lähentää tai loitontaa kuvaa painamalla **PLUS**- ja **MIINUS**-painikkeita.

Kun painat **PILKKU**- tai **PISTE**-näppäintä, kuvakulma kiertää otuksen ympäri.



## OTUKSEN NIMEÄMINEN

Eihän otusta sovi lähettää maailmaan ilman sopivaa nimeä! Nimeä otuksesi napsauttamalla tekstikenttää, jossa käsketään nimeämään otus. Voit myös kirjoittaa otuksestasi lyhyen kuvauksen nimen alla olevaan kenttään.

Kirjoita lisäksi hakusanakenttään pari sanaa, jotka kuvaavat otustasi. Tällaisia voivat olla vaikkapa kaksijalkainen, raidallinen, sarvekas, oranssi, pulsa jne. Näiden hakusanojen avulla käyttäjät voivat etsiä otustasi *Spore*-keskuksesta tai [www.spore.com](http://www.spore.com)ista.

Muista vielä tallentaa otuksesi!

## TALLENTAMINEN

Samat tallentamismenetelmät ovat käytössä kaikissa toimintamuodoissa (kokoamossa, väritysmössä ja koekävelyssä). Napsauta tallennuskuvaketta  ja jatka otuksen parissa puuhailua. Napsauta tallentamisen ja poistumisen kuvaketta , niin otuksesi tallentuu ja siirryt *Spore*-keskukseen.

Näet kaikki luomasi otukset *Spore*-keskuksen kohdasta **Omat luomukset**. Otukset on tallennettu tietokoneelle

kansioon **Omat tiedostot** (tai kansioon **Tiedostot**, jos käyttöjärjestelmä on Windows Vista™, ja kansioon

**Documents**, jos käytössä on Macintosh)\Omat *Spore*-luomukset\Otukset tai <käyttäjänimi>/Documents/Omat *Spore*-luomukset\Otukset, jos käytössä on Macintosh.

**HUOM:** Otukselle on annettava suu ja nimi, ennen kuin sen voi tallentaa.



## SPORE-KESKUS

Spore-keskuksessa voit tarkastella kaikkia luomuksiasi.

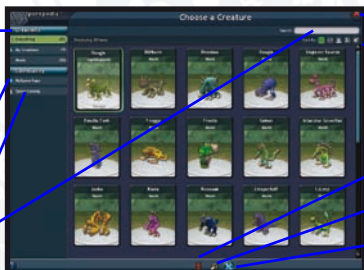
Siellä voit myös selata aivan kaikkia *Spore*-pelin luomuksia, osallistua *Spore*-yhteisön toimintaan ja siirtyä *Spore*-puotiin tutkimaan viimeisimpiä *Spore*-pelejä.

Valitse, mitkä otukset näytetään selaimessa: omat luomuksesi, Maxisin luomukset tai kaikki luomukset.

Vieraile omalla *Spore*-sivullasi ja muokkaa sitä.

Siirry *Spore*-puotiin.

Etsi otuksia nimen ja hakusanojen perusteella.



Poistu *Spore*-keskuksesta.

Lajittele selaimessa näytetyt otukset luontiajan, luojan, tyylin ja jakoasetusten perusteella.

Poista valittu otus.

Jaa valittu otus.

Muokkaa valittua otusta.

Jos valitset *Spore*-keskuksesta otuksen muokattavaksi tai valitset uuden otuksen luomisen, siirryt otuseditorin kokoamoon.

## KOKOAMO

Täällä hoidetaan otusten luomisen käytännön vaiheet.

### KUVAKULMAN LIIKUTTAMINEN

Voit liikuttaa kuvakulmaa napsauttamalla kääntöpainikkeita tai painamalla hiiren vasemman painikkeen alas ja vetämällä otuksen alustaa.

Paina **PLUS**- tai **MIINUS**-näppäimiä tai pidä **SHIFT**-näppäin alhaalla ja pyöritä hiiren rullaa, niin kuva kohdentuu lähemmäs tai kauemmas.

### VARTALON VALINTA

Valitse uusi aloitusvartalo napsauttamalla uuden otuksen kuvaketta. Jos olet ehtinyt tehdä otukseesi muutoksia, esiin tulee ensin kehoitus tallentaa otus. Sen jälkeen voit aloittaa alusta käyttämällä uutta vartaloa.

### OSAVALIKOIMA

Valitse haluamasi osaluokka (suut, raajat, yksityiskohdat jne.) napsauttamalla vasemmalla ylhäällä olevaa osaluokan kuvaketta.

### OSIEN VALITSEMINEN JA LISÄÄMINEN

Valitse osa napsauttamalla sitä osavalikoimassa ja vedä se sitten valikoimasta otukseesi.

Jos haluat liikuttaa jo asetettua osaa, muokata sitä tai muuttaa sen kokoa, napsauta haluamaasi osaa. Valittu osa korostuu sinisellä. Voit siirtää valitun osan toisaalle otukseesi kehossa tai vetää sen kokonaan pois, jolloin saat takaisin siihen käytetyt DNA-pisteet.

### KUMPI ON ETUPOULI?

Otuksesi etupuoli on merkitty nuolella alustan reunaan.

### KUMOA TAI TEE UUELLEEN

Napsauta kumoamisen tai uudelleentelemisen painikkeita, niin voit kumota tai tehdä uudelleen edellisen toimesi. Voit napsauttaa painiketta useamman kerran.

### GEENIPANKKI

Jokainen otukselle valitsemasi osa kuluttaa geenipankin DNA-pisteitä. Kun pisteet loppuvat, et voi enää lisätä uusia osia, ellei ensin poista otuksesta osia.

## MONIMUTKAISUUSMITTARI

Kun lisää otukseesi osia, ruudun oikeassa yläreunassa näkyy monimutkaisuusmittari. Se mittaa otuksesi anatomian monimutkaisuutta.

Mikäli otuksestasi tulee kovin monimutkainen, se ilmaistaan mittarissa punaisella. Tällöin et voi lisätä otukseesi uusia osia.

## OSIEN MUOKKAAMINEN

### OSIEN MUOKKAAMINEN SÄÄTIMILLÄ

Napsauta jotakin otuksesi osaa, niin esiin tulevat osan säätimet. Niillä voit muokata valitsemaasi osaa.

### OSIEN ASETTAMINEN



#### Säätönuoli:

Muuta osan korkeutta, pituutta, leveyttä tai kaarevuutta. Vedä nuolta ja katso mitä tapahtuu.



**Nivelpiste:** Nivelpisteellä voit muuttaa osan sijaintia sekä sarvien, tuntosarvien ja muiden vastaavien osien suuntaa.



**Kääntökiekko:** käännä osaa.

### OSIEN POISTAMINEN

Jos haluat poistaa osan, valitse osa ja paina **DEL**-näppäintä. Voit myös napsauttaa osaa ja vetää sen pois otuksestasi. Kun poistat osan, saat takaisin siihen alun perin käyttämäsi DNA-pisteet.

## KÄDET JA JALAT

### KÄSIEN JA JALKOJEN LISÄÄMINEN

Käsissä ja jaloissa olevat nivelet toimivat nivelpisteinä. Voit vaihtaa niiden paikkaa ja kokoa.

Käännä otus asentoon, jossa voit helposti muokata käsi- ja jalkojen paikkaa. Käännä otus kohti itseäsi tai pois päin itsestäsi, niin voit helposti siirtää raajojen asemaa suhteessa vartaloon. Käännä otuksesi sivuttain, niin voit helpommin siirtää raajoja ylemmäs tai alemmas vartaloossa.

Joskus voi olla tarpeen siirtää otuksen vartaloa hieman ylemmäs, jotta jaloille jää enemmän tilaa. Napsauta otuksen vartaloa, pidä hiiren vasen painike alhaalla ja siirrä vartalo haluamaasi kohtaan.

### TARTTUIMIEN TAI JALKATERIEN LISÄÄMINEN

Jalkateriä ja tarttuimia voi asettaa vain raajan päähän. Kussakin raajassa on aluksi perusjalkaterä tai -tartuin. Voit vaihtaa perusosan asettamalla sen tilalle uuden jalkaterän tai tarttuimen. Vedä vain uusi osa entisen paikalle tai poista ensin kohdassa aiemmin ollut osa ja lisää tilalle uusi.

## MUOTOILU

### LISÄÄ SELKÄRANKAAN PITUUTTA

Siirrä kohdistin otuksen vartalon ylle, niin sen selkäranka tulee esiin.

Napsauta vartaloa, niin säätönuolet tulevat esiin selkärangan molemmista päistä.

Napsauta nuolta ja vedä ulospäin, niin selkärankaan lisätään nikamia. Jos vedät nuolta sisään päin, nikamia poistetaan.

**HUOM:** Et voi lyhentää selkärankaa vartaloon kiinnitettyjen raajojen ohi. Jos yrität tehdä näin, vaarassa olevat ruumiinosat muuttuvat punaisiksi.

### VARTALON TAIVUTTAMINEN

Taivuta selkärankaa napsauttamalla ja vetämällä yksittäistä nikamaa. Paras tapa tehdä muutoksia on muokata yhtä nikamaa kerrallaan.

### OSIEN JA VARTALON KOON MUUTTAMINEN

Hiiren rullaa pyörittämällä voit vapaasti säädellä minkä tahansa vartalon osan kokoa.

Valitse osa ja suurennä tai pienennä sitä pyörittämällä hiiren rullaa.

Levennä tai kavenna otustasi napsauttamalla nikamaa ja pyörittämällä hiiren rullaa. Vartalon koko valitun nikaman ympärillä suurenee tai pienenee.



## OMINAISUUDET

Jokainen lisätty osa muuttaa otuksesi ominaisuuksia. Osan vinkkitekstistä näet tarkemmin, miten osa vaikuttaa. Voit esimerkiksi panostaa otuksesi seurustelutaitoihin, hyökkäys- tai puolustustaitoihin tai liikkumiseen.

## OTUKSEN OMINAISUUKSIEN YHTEENVETO

Kokoamon oikeassa yläkulmassa on yhteenveto otuksen ominaisuuksista. Jos haluat nähdä, miltä otuksesi näyttää ominaisuutta käyttäessään, napsauta haluamaasi ominaisuuspainiketta ominaisuuspaneelistä. Otuksesi ominaisuudet tulevat taatusti tarpeeseen *Spore*-pelin täydessä versiossa.

## RUOKAVALIO

Otukselle valitsemasi suu on erittäin tärkeä. Se nimittäin määrittää, onko otuksesi kasvinsyöjä, lihansyöjä vai kaikkiruokainen. Otuksesi ruokavalio nousee erittäin tärkeään rooliin, kun pelaat otustasi *Spore*-pelissä.

## MUUT KOKOAMISTOIMINNOT

### OSIEN LISÄSÄÄTIMET

Jos haluat käyttää osien lisäsäätimiä, kun osa on jo asetettu, valitse osa ja pidä **SARKAIN** painettuna. Esiin tulevat osan lisäsäätimet. Niiden avulla voit tarkemmin sijoittaa kunkin osan.

### OSIEN KOPIOIMINEN

Jos haluat kopioida jo asettamasi osan, pidä **ALT**-näppäin painettuna ja napsauta osaa. Vedä sitten osakopio haluamaasi paikkaan otuksessa.

### TARKKA OSIEN MUOKKAUS

Pidä **CTRL**-näppäin painettuna ja napsauta kahden nivelen väliä, niin valittu osio poistetaan. Olkapäitä tai lantiota ei kuitenkaan voi poistaa.

Pidä **CTRL**-näppäin painettuna ja vedä uusi raaja jonkin nykyisen raajan nivelkohtaan.

## VÄRITTÄMÖ

Nyt kun täydellinen otus on luotu, on aika lisätä sen eloon hieman lisää väriä.


Väritä otuksesi jollain kolmesta tavasta: haluamallasi tyyliillä, jonkin aiemman luomuksesi mukaisella malliväriillä ja kuvioinnilla (katso sivua 8) tai käyttämällä haluamaasi kuviointia ja väriä kolmeen eri kerrokseen (pohjakerros, päällyskerros ja yksityiskohdat).

## VÄRITTÄMINEN TYYLIEN AVULLA

Tyyliillä voit värittää otuksesi erittäin nopeasti. Vaikka päättäisitkin värittää otuksesi jollakin tyyliillä, voit silti valita värikerroksen, jonka avulla voit muokata otuksesi väritystä.

### MALLIVÄRI


Voit värittää otuksesi niin, että se vastaa muita luomiasi otuksia tai otuksia, jotka olet saanut ystäviltäsi.

Valitse malliväri , niin pääset *Spore*-keskukseen etsimään sopivaa malliotusta. Valitse kohde, jonka värityksen haluat kopioida, ja napsauta sitten vihreää oikein-merkkiä. Kun palaat värittämöön, otuksesi on väritetty valitsemallasi tyyliillä.


## KERROKSITTAIN VÄRITTÄMINEN

Otuksesi ulkoasu muodostuu kolmesta eri kerroksesta. Kullekin kerrokselle voi valita yhden tyylin. Voit myös valita kunkin kerroksen värin. Kannattaa kuitenkin valita ensin tyyli ja vasta sitten väri.

Alla luetellaan kaikki kerrokset ja niiden sisältö:

 **Pohjakerros** määrittää otuksen pohjavärin ja yleisen tyylin.

 **Päälyyskerros** on otuksen pohjavärin päällä.

 **Yksityiskohdilla** voit lisätä otukseesi lisää yksityiskohtia laajasta tyylivalikoimasta.

## MUOKKAA OTUKSESI KUVIOITA JA VÄREJÄ

Napsauta mallipalaa, niin otuksesi väritetään sen mukaisesti.

Saat kustakin mallista lisää väri vaihtoehtoja, kun napsautat mallipalaa ja pidät painikkeen painettuna. Esiin tulee väripaletti, josta sitten valita mieleisesi.

## KOEKÄVELY

Koekävelyn ansiosta näet käytännössä, miten otuksesi liikkuu. Pääset kävelyttämään otustasi otuseditorin ulkoilalueella. Ohjaa otustasi, poseeraa päheästi ja tallenna kuvia ja videoita, jotka voit jakaa ystäville!

## OTUKSEN LIIKUTTAMINEN

Napsauta maata, niin näet miten otuksesi kävelee. Kaksoisnapsauttamalla otuksesi juoksee. Otuksesi voi liikkua vain kehämäisellä ulkoilalueella.

## ANIMAATIOIOT

 Napsauta toimintopainiketta, niin liikevalikko tulee esiin.

Painikkeita napsauttamalla saat nähdä, miten otuksesi jammailee, poseeraa ja ilmaisee tunteitaan.

Voit kiinnittää otuksesi huomion napsauttamalla huomiopainiketta.

## TAUSTAT

 Kaikkihan pitävät matkustamisesta. Napsauta taustapainiketta ja valitse taustoista mieleisesi.

## MUSTA TAUSTA

Vaikka tausta näyttääkin mustalta, se on läpinäkyvä: vain otuksesi kuva tallentuu, tausta ei. Tämä on hyödyllistä, jos haluat vaikkapa tehdä kuvasta T-paitoja tai käyttää otustasi muissa kuvissa.

## POIKASTEN TEKEMINEN

Napsauta ensin poikaskuvaketta ja sitten munakuvaketta kerran kuvakin poikasta kohden. Poikasia voi olla yksi, kaksi tai kolme. Voit poistaa poikaset näkyvistä napsauttamalla poikaskuvaketta uudelleen.

Kopiointi on imartelun vilpittömin muoto. Kuten tosielämässäkin, poikaset matkivat emojiensa toimia. Muista, että ne vasta opettelevat tavoille. Luvassa on varmasti ajoittain melkoista sotkua.

## KUVAT

Napsauta kamerakuvaketta , niin otuksesi edesottamukset tallennetaan.


Kuvat tallennetaan seuraavaan kansioon: **Omat tiedostot** (tai **Tiedostot**, jos käyttöjärjestelmä on Windows Vista™, ja **Documents**, jos käytössä on Macintosh)\Omat Spore-luomukset\Kuvat tai <käyttäjänimi>/Documents/Omat Spore-luomukset/Kuvat, jos käytössä on Macintosh.

Jos valitset mustan taustan, kuvaan otetaan vain otuksesi.

## KUVANTARKKUUDEN VAIHTAMINEN

Valitse asetusvalikosta tallennusasetukset ja sitten pieni, normaali tai suuri kuvantarkkuus.

## ANIMOIDUT HAHMOT

Napsauta animoitujen hahmojen painiketta , niin otuksestasi luodaan animoitu .gif-kuva, jonka voit liittää suostikkisivustollesi. Animoituid .gif-kuvat tallennetaan seuraavaan kansioon:

**Omat tiedostot** (tai **Tiedostot**, jos käyttöjärjestelmä on Windows Vista™, ja **Documents**, jos käytössä on Macintosh)\Omat Spore-luomukset\Animoitut hahmot. tai <käyttäjänimi>/Documents/Omat Spore-luomukset/Animoitut hahmot, jos käytössä on Macintosh.

## KUVIENHALLINTA



Napsauta kuvaselaimen kuvaketta, niin pääset katsomaan kuviasi.

## KUASELAIN

Napsauta kuvaa, niin se suurennetaan. Kuvaselaimessa on seuraavat vaihtoehdot:



Poista kuvia.



Arkistoi kuvat – Kuvaselaimessa on tilaa 99 kuvalle. Kun tila täyttyy, voit arkistoida kuvasi toiseen kansioon.



Lähetä ystävilleksi sähköpostikortti.

## KORTIT

Lähetä ystäväillesi *Spore*-kortti! Valitse kuvavalikoimasta mieleisesi kuva. Kirjoita oma sähköpostiosoitteesi, ystäväsi sähköpostiosoite ja ystäväillesi lähetettävä viesti. Napsauta lopuksi lähetuspainiketta.

Sähköpostiosoitetta käytetään vain kortin lähettämiseen. EA ei säilytä osoitetta mihinkään muuhun tarkoitukseen.

## VIDEOT

Napsauta videokameran kuvaketta , niin otuksesi edesottamukset tallennetaan. Napsauta kuvaketta uudelleen, niin nauhoitus pysäytetään.

Video voi olla jopa kaksi minuuttia pitkä. Videosi tallennetaan seuraavaan kansioon: **Omat tiedostot** (tai **Tiedostot**, jos käyttöjärjestelmä on Windows Vista™, ja **Documents**, jos käytössä on Macintosh)\**Omat Spore-luomukset/Videot**. tai **<käyttäjänimi>/Documents/Omat Spore-luomukset/Videot**, jos käytössä on Macintosh.

## VIDEON KOON MUUTTAMINEN

Voit vaihtaa videon kokoa valitsemalla asetusvalikosta tallennusasetukset. Valitse kooksi sitten 160 x 120, 320 x 240 tai 640 x 480.

## SIIRRÄ VIDEO YOUTUBEEN

Kun video on nauhoitettu, voit siirtää sen suoraan YouTubeen napsauttamalla siirtopainiketta, joka näkyy nauhoituksen päättöruudulla.

Jotta voisit siirtää videosi YouTubeen, sinun täytyy rekisteröityä sekä EA:n verkkopalveluun että YouTubeen, jonne sinun tulee myös kirjautua sisään. Voit suorittaa molemmat näistä vaiheista noudattamalla nauhoituksen jälkeen ruudulle tulevia kehotuksia.

Kun videosi on siirretty YouTubeen, voit halutessasi lähettää ystäväillesi suoran YouTube-linkin.

## JAKAMINEN

Kun olet luonut otuksesi, voit jakaa sen koko maailman kanssa! *Spore*-pelin avulla luomusten jakaminen niin ystäville ja perheelle kuin suoraan [www.spore.com](http://www.spore.com)in muille käyttäjillekin on helppoa kuin mikä.

Voit jakaa otuksen *Spore*-palvelimille napsauttamalla ensin otusta *Spore*-keskuksessa ja sitten sen jakopainiketta.

Näet omat ja muiden luomukset osoitteessa [www.spore.com](http://www.spore.com).



## LUOMUSTEN LÄHETTÄMINEN SÄHKÖPOSTITSE

Sen lisäksi, että voit jakaa otuksesi *Spore*-keskuksen kautta, voit lähettää ne ystäville myös sähköpostitse. Liitä vain viestiin kopio otuksesi .png-tiedostosta. Mikäli käytit oletusarvoista asennuskansiota, otusten .png-tiedostot ovat kansiossa **Omat tiedostot** (tai **Tiedostot**, jos käyttöjärjestelmä on Windows Vista™, ja **Documents**, jos käytössä on Macintosh)\**Omat Spore-luomukset/Otukset**, tai **<käyttäjänimi>/Documents/Omat Spore-luomukset/Otukset**, jos käytössä on Macintosh. Vastaanottajan tarvitsee vain tallentaa tiedosto tietokoneensa työpöydälle, kytkeä koko näytön näkymä pois päältä (kuva-asetuksista) ja vetää .png-tiedosto *Spore*-pelin editoriin.

Mikäli vastaanottaja haluaa käyttää koko näytön näkymää, hän voi tallentaa otuksen .png-tiedoston kansioon **Omat tiedostot** (tai **Tiedostot**, jos käyttöjärjestelmä on Windows Vista™, ja **Documents**, jos käytössä on Macintosh)\**Omat Spore-luomukset/Otukset**, tai **<käyttäjänimi>/Documents/Omat Spore-luomukset/Otukset**, jos käytössä on Macintosh. Lopuksi peli tulee käynnistää uudelleen. ja käynnistää pelin uudelleen.



## ASETUKSET

Napsauta galaksiruudun tai otuseditorin valikkopainiketta  , niin esiin tulevat vaihtoehdot Spore-puodille ja asetuksille  . Valitse asetukset, niin pääset asetusvalikkoon, jossa voit muuttaa kuva-, ääni-, tallennus- ja verkkoasetuksia sekä pelin tekijäluetteloa.

Huomaa, että kuva-asetusten muuttaminen saattaa vaikuttaa pelin toimintaan ja edellyttää pelin käynnistämistä uudelleen. Kaiutinasetukset pitää muuttaa galaksiruudulta.



Lisätietoa on Spore-oppaan Aloittaminen-kappaleen kohdassa Asetukset.

## SUORITUSKYKYYN LIITTYVIÄ VINKKEJÄ




### MACINTOSH-OHJELMISTOPÄIVITYS

Mac OS X -käyttöjärjestelmän vanhentunut versio saattaa heikentää pelin toimintaa. Varmista, että käytössäsi on Mac OS X -käyttöjärjestelmän viimeisin versio. Valitse Apple-valikosta Software Update -vaihtoehto ja noudata päivitysohjeita.

### JOS PELIN TOIMINNASSA ON ONGELMIA...

-  Varmista, että tietokone vastaa pelin vähimmäisvaatimuksia ja että tietokoneeseen on asennettu näytönohjaimen ja äänikortin uusimmat ajurit:  
NVIDIA-näytönohjaimien ajurit ovat saatavilla osoitteessa [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com).  
ATI-näytönohjaimien ajurit ovat saatavilla osoitteessa [www.ati.amd.com](http://www.ati.amd.com).
-  PC-käyttäjät: Jos käytät pelin levyversiota, asenna DirectX-sovellus uudelleen levyltä. Se sijaitsee yleensä levyn päähakemiston DirectX-kansiossa. Jos käytössäsi on Internet-yhteys, voit käydä sivustolla [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com) ja ladata uusimman DirectX-version.

### YLEISIÄ VIANMÄÄRITYSVIHJEITÄ

-  PC-käyttäjät: Jos käytössäsi on pelin levyversio ja automaattisen toiston näyttö ei avaudu automaattisesti asennusta tai pelaamista varten, napsauta hiiren oikealla painikkeella Oma tietokone -kansiossa olevaa levyaseman kuvaketta ja valitse Automaattinen toisto.
-  Jos peli toimii hitaasti, laske animaation ja äänien laatua pelin asetuksista käsin. Myös näytön tarkkuuden pienentäminen voi parantaa suorituskyyä.
-  Jotta pelin suorituskyy olisi mahdollisimman hyvä, kaikki taustatehtävät kannattaa poistaa käytöstä (mahdollista EADM-sovellusta lukuun ottamatta).

### VERKKO-ONGELMAT

Voit välttää heikon suorituskyyyn verkkopelin yhteydessä, jos suljet kaikki tiedostonjakoon, äänien suoratoistoon tai verkkokeskusteluun liittyvät ohjelmat ennen pelin käynnistämistä. Tällaiset sovellukset saattavat vaatia paljon kaistanleveyttä, mikä aiheuttaa viivettä ja muita epätoivottuja seurauksia.

Jos yrität pelata yrityksen verkossa, ota yhteyttä verkon järjestelmänvalvojaan.

# ASIAKASTUKI

Jos pelin käytössä on ongelmia, ota yhteyttä EA:n asiakastukeen.

EA Help -tiedostossa on ratkaisuja usein esiintyviin ongelmiin ja vastauksia usein esitettyihin kysymyksiin tuotteen käytöstä.

## EA Help -tiedoston käyttäminen (jos peli on jo asennettu):

Jos käytössä on Windows Vista™, valitse **Käynnistä > Pelit** ja napsauta pelikuvaketta hiiren oikealla painikkeella. Valitse sitten pudotusvalikosta oikea linkki.

Jos käytössä on aiempi Windows™-versio, napsauta **Tekninen tuki** -linkkiä pelikansiossa, joka on kohteessa **Käynnistä > Ohjelmat** (tai **Kaikki ohjelmat**).

## EA Help -tiedoston käyttäminen (jos peliä ei vielä ole asennettu):

1. Aseta pelilevy järjestelmän CD/DVD-ROM-asemaan.
2. Kaksoisnapsauta työpöydän Oma tietokone -kuvaketta (jos käyttöjärjestelmä on Windows XP, on ehkä napsautettava ensin Käynnistä-painiketta ja valittava sitten Oma tietokone -kuvake).
3. Napsauta hiiren oikealla painikkeella CD/DVD-ROM-asemaa, jossa pelilevy on, ja valitse sitten Avaa.
4. Etene seuraavasti **Support > EA Help > Electronic\_Arts\_Technical\_Support.htm**.

**Jos haluat tutkia EA Help -ohjeita Macintosh-järjestelmällä, lue lisäohjeita pelin LueMinut-tiedostosta.**

Jos EA Help -tiedostossa olevat tiedot eivät auta, voit ottaa yhteyttä EA:n asiakastukeen.

## EA:n asiakastuki verkossa

Jos käytössäsi on verkkoyhteys, muista käydä EA:n asiakastuen verkkosivulla osoitteessa

**<http://eusupport.ea.com>**

Sivustolla on paljon tietoa DirectX-sovelluksesta, peliohjaimista, modeemeista ja verkoista sekä järjestelmän ylläpitoon ja suorituskyvyn parantamiseen liittyviä ohjeita. Verkkosivuilla on ajankohtaista tietoa yleisimmistä ongelmista, pelikohtaisia ohjeita sekä usein kysytyjä kysymyksiä. Näiden samojen tietojen avulla asiakaspalvelun teknikot tutkivat suorituskyvyn liittyviä ongelmia. Verkkosivuja päivitetään jatkuvasti, joten tarkista kiireellisissä tapauksissa ensin, onko sivuilla asiaan liittyviä ohjeita.

## Asiakaspalvelun yhteystiedot

Jos kaipaat lisäapua, tai haluat puhua asiakaspalveluhenkilön kanssa suoraan, voit soittaa EA:n asiakaspalvelunumeroon. Asiakaspalvelu on auki arkisin klo 9.00–21.00.

**Puhelin:** +44 870 243 2435

Huom: Asiakaspalvelu ei kerro pelivinkkejä tai huijauskoodeja.

**Faksi:** +44 870 2413231

Puheluista velotetaan kunkin maan sisäisten puhelujen hinta. Kysy lisätietoja puhelinoperaattoriltasi.

**Luo ennen soittamista tietokoneellasi DirectX-diagnostiikkaraportti, niin autat asiakaspalvelua määrittämään ongelmien syyn.**

Napsauta **Käynnistä**-painiketta, valitse **Suorita** ja kirjoita kenttään dxdiag. Valitse OK. Kun raportti on valmis, valitse kaikkien tietojen tallennus ja tallenna raportti tietokoneesi työpöydälle.

# TAKUU

**HUOM:** Seuraavat takuu koskevat vain kaupoissa myytäviä tuotteita.

Nämä takuut eivät päde Spore-otuseditorin kokeiluversioon.

## Rajoitettu takuu

Electronic Arts takaa tämän tietokoneohjelmiston alkuperäiselle ostajalle, että tallennusväline, jolle ohjelmisto on tallennettu, on materiaalin ja työn osalta virheetön. Tämä takuu on voimassa 12 kuukautta ostopäivästä lukien Takuuajana viallinen tuote vaihdetaan uuteen, mikäli alkuperäinen tuote palautetaan Electronic Artsille alla mainittuun osoitteeseen. Palautettavan tuotteen mukaan tulee liittää päivämäärällä varustettu tositemuoto tapahtumasta, kuvaus viasta, viallinen tallennusväline sekä asiakkaan osoite. Tämä takuu myönnetään kuluttajalle hänen laillisten oikeuksiensa lisäksi ja se ei heikennä niitä millään tavalla. Takuu ei koske itse tietokoneohjelmistoa, joka toimitetaan sellaisenaan, eikä tallennusvälinettä, jota on käytetty väärin, joka on vahingoittunut tai joka on kulunut liiallisessa käytössä.

## Takuuajan jälkeiset palautukset

Electronic Arts vaihtaa käyttäjän vahingoittaman ohjelmiston sen saatavuudesta riippuen, jos alkuperäisohjelmisto palautetaan. Liittää lähetykseen 7,5 Britannian punnan shekki tai postiosoitus levyä kohden. Maksun saajaksi tulee merkitä Electronic Arts Ltd. Muistakaa liittää lähetykseen täydellinen selvitys viasta, oma nimenne ja osoitteenne sekä, jos mahdollista, puhelinnumero, josta teidät saa kiinni päiväsaikaan.

**Electronic Arts Customer Warranty, PO Box 1096, Guildford, GU1 9JN, United Kingdom.**

Electronic Arts ei myönnä tuotteelle minkäänlaista takuuta, mikäli tuote on ostettu käytettynä ja ostaja ei ole tuotteen ensimmäinen käyttäjä.



## Pakkauksen kuvitus: Cinco Design

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA-tunnus, Maxis ja SPÖRE ovat Electronic Arts Inc:n tavaramerkkejä tai rekisteröityjä tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja/tai muissa maissa. Kaikki oikeudet pidätetään. RenderWare on Criterion Software Ltd:n tavaramerkki tai rekisteröity tavaramerkki. Osa ohjelmistosta: tekijänoikeudet 1998–2006 Criterion Software Ltd. ja sen lisenssinhaltijat. Kaikki muut tavaramerkit ovat omistajiensa omaisuutta.

Tämä tuote sisältää ohjelmistoa, jonka on kehittänyt OpenSSL Project käytettäväksi OpenSSL Toolkit -sovelluksessa (<http://www.openssl.org/>). Tämä tuote sisältää myös Eric Youngin kehittämää ohjelmistoa (eay@cryptsoft.com). Katso Spore-pelin OpenSSL-lisenssistä tiedot tekijänoikeuksista, käyttöännöistä ja -ehdoista sekä vastuuvapautuksista. Macintosh-versio: TransGaming Inc.

Peli käyttää TransGaming Inc:n kehittämää Cider™ Teknologiaa. Cider-sovelluksen tekijänoikeudet © 2000–2007 TransGaming Inc.

Cider C/C++ -komponentit (msvcrt.dll, msvc71.dll, ja msvc71.dll) sisältävät osia Visual C++ 6.0 -komponenteista sekä Dinkum Compleat C/C++ -kirjastoista. Visual C++ 6.0 -komponenttien tekijänoikeudet © 1999 Microsoft Corp. Dinkumware-komponenttien tekijänoikeudet © 1989–2006 P.J. Plauger ja Dinkumware Ltd.

Cider MFC- & ATL -komponentit (MFC42.dll, MFC71.dll) mukaan lukien Visual C++ 6.0 MFC- & ATL -komponentit. Visual C++ 6.0 MFC- & ATL -komponenttien tekijänoikeudet © 1992–1999 Microsoft Corp.

Cider sisältää libpng-sovelluksen, jonka tekijänoikeudet © 1995–2004 The libpng -projekti (täydellinen lista on nähtävillä osoitteessa <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt>).

Tämä ohjelmisto perustuu osin Independent JPEG Groupin työhön. Cider sisältää libjpeg-sovelluksen, jonka tekijänoikeudet © 1991–1998 Thomas G. Lane.

Cider käyttää NVIDIA:n Cg Toolkit -sovellusta, jonka tekijänoikeudet © 2002–2006 NVIDIA Corporation.

Cider sisältää dmalloc-sovelluksen, jonka tekijänoikeudet © 2001–2006 Wolfram Gloger.

Cider sisältää The Better String Library (bstring) -sovelluksen, jonka tekijänoikeudet © 2002–2006 Paul Hsieh.

iniParser Portions -sovelluksen tekijänoikeudet © 2000 Nicolas Devillard.

The Cider libquartz.dylib -komponentit sisältävät osia fimepeg-sovelluksesta, jonka tekijänoikeudet © 2000–2006 Fabrice Bellard, et al.

Tekijänoikeudet osaan Cider-sovelluksesta © 2002–2006 The ReWind -projekti (täydellinen lista on nähtävillä osoitteessa

<http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind>).

Tekijänoikeudet osaan Cider-sovelluksesta © 1993–2006 The Wine -projekti (täydellinen lista on nähtävillä osoitteessa <http://source.winehq.org/source/AUTHORS>).

Cider ja siihen liittyvät komponentit toimitetaan Cider Technology Licenssin ja muiden lisenssisopimusten alaisena, mukaan lukien GNU LGPL -lisenssi. Käyttöoikeussopimusten yksityiskohdat ovat levyllä olevassa erillisessä käyttöoikeussopimuksessa. Lisenssiohjeen LGPL-komponenttien lähdekoodi on saatavissa CVS-muodossa osoitteessa: <http://transgaming.org/cvs/>

**MXXO16O5658MT**