

SPÖRE

L'atelier des Créatures



PREVENTION DES RISQUES D'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant.

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance et ce, y compris dans la vie de tous les jours. Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, perte de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser IMMEDIATEMENT la partie et consulter votre médecin.

REGLES A RESPECTER POUR JOUER DANS LES MEILLEURES CONDITIONS POSSIBLES

- 🌀 S'installer confortablement, en position assise, le plus loin possible de l'écran.
- 🌀 Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
- 🌀 Eviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- 🌀 Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
- 🌀 Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.

TABLE DES MATIERES

3	INSTALLATION DU JEU
4	LES PREMIERS PAS DANS SPORE™ : L'ATELIER DES CREATURES
4	BIENVENUE
5	LES PREMIERS PAS
6	SPOROPEDIE
6	MODE CONCEPTION
8	MODE COLORIAGE
9	MODE ESSAI
10	PARTAGE
11	PARAMETRES
11	AMELIORATION DES PERFORMANCES
12	SERVICE CONSOMMATEURS
13	GARANTIE

RESTEZ DANS LA PARTIE ET CREEZ UN COMPTE EA !

Créez un compte de membre EA et enregistrez ce jeu pour recevoir des codes et des astuces de jeu. C'est à la fois facile et rapide !

Vous pouvez enregistrer le jeu pendant l'installation ou en utilisant le lien d'enregistrement électronique qui se trouve dans le menu DEMARRER du jeu. Vous pouvez également vous rendre dès maintenant sur notre site Internet sur www.gamereg.ea.com pour vous enregistrer.

Remarque : en enregistrant ce jeu dans votre compte de membre EA, une copie du numéro de série est enregistrée dans les détails de «Mon compte de membre EA» afin que vous puissiez le retrouver plus tard.

WWW.SPORE.COM (PAGE D'ACCUEIL EN ANGLAIS)

INSTALLATION DU JEU

Remarque : Retrouvez les configurations requises à l'adresse : www.spore.com (page d'accueil en anglais).

Pour installer le jeu sur un PC (version physique) :

Pour installer le jeu, insérez le disque dans le lecteur de disque et suivez les instructions à l'écran.

Dès que le jeu a été installé, vous pouvez le lancer en cliquant sur l'icône du jeu figurant dans le menu **DEMARRER**.

Sous Windows Vista™, cliquez sur le bouton **Démarrer** puis sur **Jeux**. Sur les versions précédentes de Windows™, cliquez sur le bouton **Démarrer** puis sur **Programmes** (ou **Tous les programmes**).

Pour installer le jeu sur un PC (utilisateurs d'EA Store) :

Remarque : pour en savoir plus sur l'achat de jeux EA par téléchargement direct, visitez le site **EA Store** (www.electronicarts.fr) et cliquez sur la rubrique **Téléchargements directs**.

Une fois le jeu téléchargé via EA Download Manager, une icône d'installation apparaît. Cliquez sur cette icône et suivez les instructions à l'écran.

Lancez le jeu (une fois installé) directement à partir du logiciel EA Download Manager.

Remarque : si vous avez déjà acheté un jeu et que vous souhaitez l'installer sur un autre poste, téléchargez et installez le logiciel EA Download Manager sur ce deuxième poste, lancez l'application et connectez-vous avec votre compte EA. Sélectionnez le titre approprié dans la liste qui s'affiche puis cliquez sur le bouton **Démarrer** pour télécharger le jeu.

Pour installer le jeu sur un Macintosh :

1. Insérez le disque du jeu dans votre lecteur de CD/DVD. Une icône «CD» représentant le jeu apparaît sur votre bureau. Faites un double-clic sur l'icône pour ouvrir le répertoire du jeu.
2. Cliquez sur l'icône du programme d'installation du jeu situé en bas du répertoire pour ouvrir le menu d'installation.
3. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour terminer l'installation.

Remarque : pour jouer correctement à **SPORE™ : L'atelier des Créatures** sur Macintosh, vous devez changer le paramètre de configuration principal/secondaire de votre souris.

UTILISATEURS DE LA VERSION D'ESSAI

Pour installer *Spore™ : L'atelier des Créatures - version d'essai*, faites un double clic sur l'archive .zip auto-extractible et suivez les instructions à l'écran.

Dès que le jeu est installé, vous pouvez l'exécuter en cliquant sur l'icône du jeu du menu **Démarrer**.

Sous Windows Vista™, les jeux se trouvent dans **Démarrer > Jeux**. Sur les versions précédentes de Windows™, cliquez sur le bouton **Démarrer** puis sur **Programmes** (ou **Tous les programmes**).

PATCHS DE SPORE™ : L'ATELIER DES CREATURES

Les utilisateurs de PC auront la possibilité de télécharger et d'installer des patchs, des mises à jour ou des correctifs visant à améliorer le jeu. Pour être sollicité automatiquement et télécharger les patchs disponibles pour votre jeu, vous devez installer au préalable le logiciel EA Download Manager (EADM). Ceci vous sera proposé pendant l'installation de *Spore™ : L'atelier des Créatures*, ou à tout moment si vous téléchargez et installez EADM depuis le site www.eastore.ea.com (page d'accueil en anglais).

L'utilisation du logiciel EADM est soumise à inscription. Vous pourrez vous inscrire dans le jeu *Spore™ : L'atelier des Créatures*.

PATCHS POUR MACINTOSH

Les utilisateurs de Macintosh seront sollicités de temps en temps pour télécharger des patchs visant à corriger ou améliorer le jeu. Ces sollicitations se font automatiquement au lancement du jeu. Nous vous conseillons de remplir le formulaire d'inscription en ligne pour recevoir les mises à jour de *SPORE™* pour Macintosh.

JOUEURS UTILISANT LA VERSION COMPLETE DE SPORE™

Si vous possédez la version complète de *Spore*, vous devez désinstaller *Spore™ : L'atelier des Créatures* avant d'installer la version complète de *Spore*. Vous ne pourrez donc pas installer *Spore™ : L'atelier des Créatures* si la version complète de *Spore* est déjà installée. Le fait de désinstaller *Spore™ : L'atelier des Créatures* n'entraîne pas la suppression de vos créations. Celles-ci sont conservées dans le dossier **Mes Documents** (ou **Documents** sous Windows Vista™ et sur Macintosh) <Nom d'utilisateur>/Documents/Mes Créations/ Créatures pour Macintosh. Vous pourrez les charger et les utiliser dans *Spore*.

LES PREMIERS PAS DANS SPORE™ : L'ATELIER DES CREATURES

Assurez-vous de disposer d'une connexion à Internet lors de la première exécution de *Spore™ : L'atelier des Créatures* ou si vous n'avez pas joué depuis longtemps en étant connecté à Internet.

CONNEXION INTERNET, AUTHENTIFICATION EN LIGNE CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR FINAL REQUIS POUR JOUER. L'ACCES AUX FONCTIONS EN LIGNE EST SOUMIS A UNE INSCRIPTION EN LIGNE A L'AIDE DU NUMERO DE SERIE FOURNI AVEC LE JEU. UNE SEULE INSCRIPTION POSSIBLE PAR JEU.

CONDITIONS D'UTILISATION ET MISES A JOUR DISPONIBLES SUR LE SITE WWW.ELECTRONICARTS.FR. VOUS DEVEZ AVOIR AU MOINS 16 ANS POUR VOUS INSCRIRE EN LIGNE.

EA SE RESERVE LE DROIT DE SUPPRIMER LES FONCTIONNALITES EN LIGNE APRES PREAVIS DE 30 JOURS PUBLIE SUR WWW.ELECTRONICARTS.FR.

Pour lancer le jeu :

Sur PC :

Sous Windows Vista™, cliquez sur le bouton **Démarrer** puis sur **Jeux**. Sur les versions précédentes de Windows™, cliquez sur le bouton **Démarrer** puis sur **Programmes** (ou **Tous les programmes**). Les joueurs ayant téléchargé leur version depuis l'EA Store doivent exécuter au préalable le programme EA Download Manager.

Sur Macintosh :

Ouvrez une fenêtre dans le Finder, sélectionnez «Applications» et faites un double clic sur l'icône du jeu.

BIENVENUE

Laissez libre cours à votre imagination et créez les créatures les plus folles. Deux pattes, quatre pattes, sept pattes, c'est vous qui décidez ! Dessinez votre créature à partir d'éléments variés (membres, mains, pieds, yeux, armes et autres éléments corporels), coloriez-la comme vous l'entendez, bref... dessinez votre créature de A à Z grâce à cet outil aussi simple qu'intuitif. Donnez ensuite un nom à cette créature, et envoyez-la sous forme de carte postale à vos amis ou à votre famille. Ou partagez votre créature dans la Sporopédie™ pour que les autres joueurs *Spore* puissent la télécharger par la suite !

Plus tard, vous retrouverez dans la version complète de *Spore* (produit faisant l'objet d'un achat séparé) toutes les créatures que vous aurez créées dans *Spore™ : L'atelier des Créatures*.

Pour plus d'informations sur *Spore™ : L'atelier des Créatures*, consultez le Guide *Spore* contenu dans le jeu ?

SPORE, C'EST QUOI ?

Spore™ : L'atelier des Créatures, c'est du pur délire créatif. Et ce n'est qu'un début ! Si vous appréciez cet outil, pensez à vous procurer la version complète de *Spore*.

Spore est composé de cinq phases, chacune correspondant à un stade de l'évolution : Cellule, Créature, Tribu, Civilisation et Espace. Chacune de ces phases propose différents défis et objectifs à atteindre. Vous pouvez commencer en phase Cellule et faire évoluer une espèce cellulaire aquatique qui deviendra une espèce douée de sensibilité. Si vous le souhaitez, vous pouvez fonder des tribus et des civilisations sur plusieurs planètes. Le devenir de votre univers dépend totalement de vous.

Dans *Spore*, une gamme complète d'outils de création est à votre disposition. Ces outils vous servent à personnaliser chaque élément de votre univers : créatures, véhicules, bâtiments, soucoupes. *Spore* a beau n'être qu'un jeu jouable en solo, vos créations et celles des autres joueurs sont partagées en ligne, automatiquement, entre votre galaxie et les leurs. Le résultat : une infinité de mondes à explorer et à jouer. Sur le site web de *Spore*, vous pourrez en outre garder un œil sur les créations de vos amis et de vos proches. Vous pouvez même intégrer leurs créations à vos propres parties.

Pour en savoir plus, ou pour vous procurer *Spore*, connectez-vous au site www.spore.com (page d'accueil en anglais).

LES PREMIERS PAS

Exécutez *Spore™* : *L'atelier des Créatures*, identifiez-vous... Vous voici arrivé à l'écran galaxie. Ensuite, vous avez le choix : charger une créature existante ou en créer une nouvelle.

Si vous sélectionnez l'icône Créer créature, vous accédez directement à L'atelier des Créatures, et plus précisément au mode Conception (voir p. 6). Si vous sélectionnez l'icône Charger Créature, vous accédez à la Sporopédie (voir p. 6). Vous pourrez y choisir une créature à modifier.

Les informations ci-dessous vont vous permettre d'apprendre à modifier et à jouer avec votre créature, en commençant par vous présenter les possibilités d'orientation des caméras afin d'avoir en permanence le meilleur angle, mais aussi comment donner un nom à votre créature, et bien plus encore...

COMMANDES DE LA CAMERA

Les commandes de la caméra sont simples. Elles fonctionnent dans les trois modes de *Spore™* : *L'atelier des Créatures* (Conception, Essai et Coloriage).

AVEC LES BOUTONS DE L'INTERFACE :



Tournez autour de votre créature.



Zoomer/dézoomer.

A LA SOURIS :

A l'aide du bouton droit de la souris, faites défiler l'arrière-plan pour faire tourner la caméra autour de la créature. Maintenez la touche **MAJ** et zoomez/dézoomez avec la molette de la souris.

AU CLAVIER :

Utilisez les touches **+** et **-** pour zoomer ou dézoomer.

Utilisez les touches **,** et **;** pour faire tourner la caméra autour de la créature.


DONNER UN NOM


Votre créature est peut-être jolie, mais il faut quand même lui donner un nom ! Cliquez sur "Nommer sa créature" dans le champ adéquat pour lui en donner un. Vous pouvez également la décrire brièvement dans la case située en dessous. Entrez des mots-clés pour décrire votre créature (bipède, rayures, orange, cornes, dodue, etc.) dans le champ réservé aux mots-clés. Ces mots-clés permettent à tout utilisateur de trouver une créature en appliquant des filtres de recherche, dans la Sporopédie ou sur le site www.spore.com (page d'accueil en anglais).

N'oubliez pas de faire des sauvegardes !

SAUEGARDES

Il existe deux façons de sauvegarder une créature, et ce dans tous les modes (Conception, Coloriage ou Essai).

Cliquez sur l'icône Sauvegarder  pour sauvegarder la créature et continuer à travailler son look.

Cliquez sur l'icône Sauvegarder et quitter  pour sauvegarder la créature et entrer dans la Sporopédie.

Vous pouvez retrouver vos créatures sauvegardées dans la Sporopédie dans Mes Créations, ou retrouver les fichiers associés aux créatures (dossier **Mes Documents** (ou **Documents**)\Mes Créations\Créatures ou <nom d'utilisateur>Documents\Mes Créations\Créatures.

Remarque : vous devez absolument donner un nom à votre créature et choisir son type de bouche avant de pouvoir la sauvegarder.

SPOROPEDIE

Suivez l'évolution de toutes vos créations dans la Sporopédie .

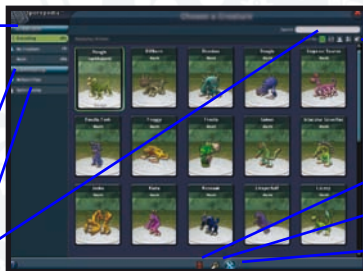
La Sporopédie ne vous donne pas seulement un aperçu de toutes vos créations dans *Spore*, elle vous permet également d'accéder à la communauté de *Spore*, au Catalogue Spore et d'obtenir plus d'infos sur les dernières sorties autour de *Spore*.

Choisissez les créatures que vous souhaitez voir apparaître dans le navigateur : seulement vos créations, seulement celles de Maxis, ou toutes.

Visitez et personnalisez votre page Spore personnelle.

Visitez le Catalogue Spore

Cherchez des créatures par nom ou par mot-clé.



Quitter la Sporopédie.

Triez les créatures dans le navigateur par date de création, par nom, par nom du créateur, par type. Vous pouvez aussi faire un tri entre créatures partagées et non partagées.

Effacer la créature sélectionnée.

Partager la créature sélectionnée.

Modifier la créature sélectionnée.

Après avoir choisi une créature à modifier dans la Sporopédie, ou si vous souhaitez créer une nouvelle créature, vous entrez dans L'atelier des Cellules en Mode Conception.

MODE CONCEPTION


C'est là qu'on entre dans le vif du sujet : la conception de vos créatures.

COMMANDES DE LA CAMERA

Utilisez les boutons de rotation ou maintenez le bouton gauche de la souris et tirez l'estrade pour tourner autour de votre créature.

Appuyez sur +/- ou maintenez la touche **MAJ** enfoncée et utilisez la molette de la souris pour zoomer/dézoomer sur votre créature.

CHOISIR UN TRONC

Pour commencer, sélectionnez un nouveau tronc en cliquant sur l'icône Nouvelle Création . Attention, si vous faites une modification, vous serez d'abord invité à faire une sauvegarde avant d'accéder au nouveau type de tronc et créer votre nouvelle créature.

LES PALETTES D'ELEMENTS

Pour choisir une catégorie d'éléments (bouches, yeux, détails, etc.) cliquez sur l'icône correspondante en haut de la palette des éléments située sur la gauche de l'écran.

CHOISIR ET AJOUTER DES ELEMENTS

Pour sélectionner un élément, faites un glisser-déposer de la palette vers votre créature.

Pour sélectionner et déplacer, déformer ou agrandir/réduire un élément déjà placé sur votre créature, cliquez sur l'élément jusqu'à ce qu'il devienne bleu. Vous pouvez alors le déplacer sur votre créature, ou l'enlever et récupérer vos points d'ADN.

MAIS OU EST LA TETE ?

Votre créature fait toujours face à la flèche de l'estrade.

ANNULER/RETABLIR



Cliquez sur les boutons Annuler/Rétablir pour annuler ou rétablir votre dernière action (vous pouvez cliquer plusieurs fois)

LE BUDGET ADN



Chaque élément ajouté sur votre créature coûte des points d'ADN. Une fois votre budget épuisé, vous ne pouvez plus ajouter d'éléments à moins d'en enlever pour récupérer des points d'ADN.

LA JAUGE DE COMPLEXITE

Elle sert à mesurer la complexité de l'anatomie de votre créature.

Elle se trouve en haut à droite de l'écran quand vous ajoutez des éléments.

Si votre créature devient trop complexe (le segment de la jauge passe au rouge), vous ne pouvez plus y ajouter de nouveaux éléments.



MODIFIER DES ELEMENTS

MODIFIER DES ELEMENTS A L'AIDE DES POIGNEES

Cliquez sur un élément de votre créature pour afficher des poignées qui vous permettent de manipuler uniquement cet élément.

MANIPULER LES ELEMENTS



Flèche d'ajustement : permet de modifier la hauteur, la largeur, la longueur ou la forme d'un élément. Essayez et voyez un peu ce que ça donne !



Sphère : change la position des éléments ou leur inclinaison (cornes, bois etc.)



Anneau de rotation : fait tourner les éléments.

ENLEVER DES ELEMENTS

Pour supprimer un élément, sélectionnez-le et appuyez sur **SUPPR** (ou faites un glisser-déposer hors de la créature). Quand vous supprimez un élément, vous récupérez les points ADN investis dans cet élément.

BRAS ET JAMBES

AJOUTER DES BRAS ET DES JAMBES

Les articulations des bras et des jambes ressemblent à des sphères. A vous de les placer où bon vous semble ou de réduire leur taille.

Faites tourner votre créature pour manipuler plus facilement ses membres. Pour rapprocher ou éloigner les articulations des membres de la créature, mettez-la face à vous ou à l'opposé. Pour placer un membre plus haut ou plus bas par rapport au tronc de la créature, mettez-la de profil.

Vous devrez peut-être remonter le tronc d'une créature pour faire de la place pour de nouveaux membres. Cliquez et maintenez le bouton gauche de la souris sur le tronc de votre créature et déplacez-le jusqu'à la bonne position.

AJOUTER DES MAINS OU DES PIEDS

Le bout d'un membre est le seul emplacement possible d'un pied ou d'une main. Un membre se termine toujours par une main ou un pied. Vous pouvez les remplacer ultérieurement en faisant glisser la nouvelle main ou le nouveau pied sur l'emplacement précédent ou par étapes, en enlevant d'abord le pied ou la main et en le/la remplaçant par le nouvel élément choisi.

MODIFIER LA FORME

RALLONGER LA COLONNE

Déplacez la souris sur le tronc pour voir la colonne de la créature.

Cliquez sur le tronc et des flèches apparaîtront aux extrémités de la colonne.

Cliquez sur une flèche puis glissez-la vers l'extérieur pour ajouter une vertèbre ou vers l'intérieur pour en enlever une.

Remarque : il est impossible de raccourcir la colonne au niveau des éléments ajoutés. Les éléments du corps passent au rouge si vous tentez de le faire.

COURBER LE CORPS

Pour courber la colonne, cliquez sur une vertèbre et ajustez-la. La meilleure méthode : ajuster chaque vertèbre l'une après l'autre.

TAILLE DES ELEMENTS ET DU CORPS

Ajustez les proportions de chaque élément à l'aide de la souris.

Sélectionnez un élément et augmentez ou diminuez ses proportions à l'aide de la molette.

Pour grossir ou rétrécir votre créature, cliquez sur une vertèbre et utilisez la molette de la souris pour augmenter ou diminuer la taille du tronc à cet endroit.

COMPETENCES

Chaque élément ajouté améliore les compétences de votre créature. Consultez les informations déroulantes pour chaque élément et découvrez les compétences qui y sont associées. Affinez les compétences amicales ou hostiles d'une créature sans oublier les compétences défensives ou de déplacement.

COMPETENCES DES CREATURES

L'ensemble des compétences d'une créature apparaît en haut à gauche de la zone réservée aux compétences. Pour avoir un aperçu de l'allure de votre créature au moment où elle exécute une compétence particulière, cliquez sur l'icône correspondante dans le volet des compétences. Les compétences de votre créature prendront toute leur mesure dans la version complète de *Spore*.

REGIME

La bouche a une grande importance. Elle détermine le régime de votre créature (herbivore, carnivore ou omnivore). Le régime de votre créature est un facteur déterminant si vous jouez avec votre créature dans le jeu *Spore*.

OUTILS SUPPLEMENTAIRES

POIGNEES DE MODIFICATION SUPPLEMENTAIRES

Vous pouvez accéder à des poignées de modification supplémentaires après avoir placé un élément sur votre créature. Pour cela, sélectionnez cet élément en appuyant sur la touche **TAB**. Vous verrez alors apparaître des poignées de modification supplémentaires qui vous permettront de contrôler davantage la position de chaque élément.

COPIER DES ELEMENTS

Pour copier un élément déjà présent sur votre créature, cliquez sur cet élément en maintenant la touche **ALT** puis glissez-le vers un autre endroit de la créature.

COMMANDES DE MEMBRES AVANCEES

Maintenez la touche **CTRL** et cliquez entre deux extrémités d'un membre pour supprimer une partie (l'épaule ou la hanche ne peuvent être supprimées).

Maintenez **CTRL** et joignez un nouveau membre à l'extrémité du membre déjà posé.

MODE COLORIAGE

Votre créature vous plaît ? Donnez-lui donc quelques couleurs !


Pour colorier votre créature, trois méthodes : appliquer un style ; utiliser la fonction «Colorier comme» (voir ci-dessous) pour copier le style de coloriage d'une de vos créations précédentes ; ou appliquer des textures ou des couleurs spécifiques en trois couches : couche de base, intermédiaire et finale.

COLORIER PAR STYLES COMPLETS

Coloriez votre créature en un clic grâce aux styles de coloriage. Colorier en appliquant un style ne vous empêche pas de colorier par couche pour donner une touche unique à votre créature.

COLORIER COMME

Vous pouvez colorier vos créatures en prenant pour modèle une créature créée précédemment ou partagée avec des amis.


Sélectionnez l'icône «Colorier comme»  dans la palette des styles complets pour accéder à la Sporopédie. Choisissez ensuite la création dont vous souhaitez copier le style et cliquez sur l'icône verte. En revenant en mode Coloriage, votre créature sera coloriée avec le même style que la créature sélectionnée.


COLORIER PAR COUCHES

Pour chaque créature, il y a trois couches à colorier. Vous pouvez appliquer un style pour chaque couche. Vous pouvez également choisir la couleur de chaque couche. Nous vous conseillons de choisir d'abord le style, puis la couleur.

Voici les trois couches :

 **Base** : détermine le style et la couleur principale de la créature.

 **Intermédiaire** : couche recouvrant la couche de base.

 **Finale** : la couche finale à choisir parmi de nombreux modèles.

PERSONNALISER LA TEXTURE ET LA COULEUR D'UNE CREATURE

Cliquez sur une des textures pour l'appliquer à votre créature.

Pour chaque texture, cliquez sur une couleur de la palette pour en faire apparaître d'autres.

MODE ESSAI


Le mode Essai permet de tester vos créatures.

Déplacez votre créature dans l'aire de jeu, faites-la poser et prenez des photos à envoyer à vos amis !

DEPLACER SA CREATURE

Cliquez sur le sol pour faire marcher votre créature. Faites un double clic pour la faire courir. En mode Essai, votre créature ne peut pas sortir de la zone circulaire d'essai.


LIRE DES ANIMATIONS

 Cliquez sur l'icône Actions pour accéder aux options de déplacement.

Cliquez sur les boutons pour voir les danses, poses et émotions de votre créature.

Cliquez sur le sifflet pour attirer l'attention de votre créature.

ARRIERE-PLAN

 Changer d'air, tout le monde aime ça. Cliquez sur le bouton d'arrière-plan pour choisir un environnement.

L'ARRIERE-PLAN NOIR

L'arrière-plan noir contient une couche transparente. Vous pouvez donc prendre une photo de votre créature. Vous pouvez ensuite l'insérer dans d'autres images ou l'utiliser pour illustrer des T-shirts !

CREER DES BEBES

Cliquez sur l'icône Bébés, puis cliquez sur chaque oeuf pour ajouter un, deux ou trois bébés. Pour faire disparaître le bébé, cliquez à nouveau sur l'icône.

L'imitation est la forme la plus sincère de flatterie. Un bébé imite ce que font ses parents. Rappelez-vous qu'ils apprennent et peuvent donc se tromper de temps en temps.

PHOTOS

Cliquez sur l'icône capture  pour enregistrer les singeries de votre créature.

Vos images sont sauvegardées dans **Mes Documents** (ou **Documents**)\Mes Créations\Images ou <nom d'utilisateur>/Documents/Mes Créations/Images.

Choisissez l'arrière-plan noir pour obtenir une photo de votre créature seule.


CHANGER LA RESOLUTION DES PHOTOS

Dans le menu Paramètres, accédez à l'onglet Paramètres de capture et choisissez une résolution : basse, moyenne ou élevée.

AVATARS ANIMES

Cliquez sur l'icône Avatar  pour créer un fichier .gif animé de votre créature que vous pouvez récupérer par la suite et insérer sur votre site web préféré. Vous pouvez retrouver les .gif animés à l'emplacement suivant : **Mes Documents** (ou **Documents**)\Mes Créations\Avatars animés ou <nom d'utilisateur>/Documents/Mes Créations/Avatars animés.

GERER SES IMAGES


 Cliquez sur le diaporama pour voir vos photos.

DIAPORAMA

Cliquez sur une photo pour l'ouvrir. Vous pouvez ensuite :

-  Effacer des images.
-  Stocker des images : le diaporama est limité à 99 photos. Au-delà, vous devez stocker vos photos dans un autre répertoire grâce à cette option.
-  Envoyer des cartes à vos amis.

CARTES

Envoyez une carte *Spore* à un ami ! Choisissez une photo dans le diaporama. Entrez votre adresse e-mail et celle d'un ami, ajoutez un commentaire et cliquez sur Envoyer .

L'adresse du destinataire ne servira qu'à l'envoi de votre carte et ne sera pas conservée par EA pour une utilisation ultérieure.

VIDEOS

Cliquer sur l'icône  Vidéo pour immortaliser la gestuelle de votre créature. Cliquez à nouveau pour stopper l'enregistrement.

Votre vidéo peut durer jusqu'à deux minutes. Les vidéos sont sauvegardées dans le répertoire suivant : **Mes Documents** (ou **Documents**)\Mes Créations\Vidéos ou <nom d'utilisateur>\Mes Créations\Vidéos.

CHANGER LA RESOLUTION DE LA VIDEO

Pour changer la résolution de la vidéo, cliquez sur l'onglet Paramètres de capture du menu Paramètres et choisissez votre résolution : 160x120, 320x240 ou 640x480.

ENVOYER SES VIDEOS SUR YOUTUBE

Après avoir enregistré une vidéo, vous pouvez l'envoyer directement sur YouTube en cliquant sur le bouton ENVOYER dans la fenêtre qui apparaît à la fin de l'enregistrement.

Vous devez être connecté à YouTube et enregistré auprès d'EA pour poster vos vidéos. Vous pouvez effectuer ces différentes démarches en suivant les indications à la fin de l'enregistrement de votre vidéo.

Après avoir posté votre vidéo sur YouTube, une option vous permet d'envoyer le lien correspondant à un ami.

PARTAGE

Ce que vous créez peut être partagé avec le monde entier ! Dans *Spore*, partager ses créations avec sa famille ou ses amis ou les publier sur www.spore.com (page d'accueil en anglais) est un véritable jeu d'enfant.

Pour partager une créature et l'envoyer sur les serveurs *Spore*, cliquez sur la créature dans la Sporopédie, puis cliquez sur l'icône de partage .




Vos créations et celles des autres joueurs sont visibles sur le site www.spore.com (page d'accueil en anglais).

ENVOYER SES CRÉATIONS PAR E-MAIL

Il est déjà facile d'envoyer ses créations par l'intermédiaire de la Sporopédie. Or il est possible d'envoyer à qui vous souhaitez, par e-mail, le fichier .png de votre créature (si vous avez choisi l'emplacement par défaut lors de l'installation, vos fichiers .png se trouvent dans **Mes Documents** (ou **Documents**)\Mes Créations\Créatures) ou <nom d'utilisateur>\Documents\Mes Créations\Créatures. Le destinataire n'aura plus qu'à les enregistrer sur son bureau, désactiver le mode Plein écran (via l'onglet Paramètres graphiques du menu Paramètres), et à glisser les fichiers .png dans un atelier de *Spore* pour les ouvrir.

S'il choisit de conserver le mode Plein écran, le destinataire peut sauvegarder le fichier .png dans le dossier **Mes Documents** (ou **Documents**)\Mes Créations\Créatures ou <nom d'utilisateur>\Documents\Mes Créations\Créatures et relancer le jeu.

PARAMETRES

Cliquez sur l'icône Options  de l'écran galaxie ou sur L'atelier des Créatures pour accéder au Catalogue Spore  et au menu Paramètres . Le menu Paramètres vous donne accès aux réglages audio et vidéo, aux paramètres de capture et de jeu en ligne et permet aussi de consulter le générique.

N'oubliez pas que la modification des paramètres d'affichage peut en perturber la qualité. Vous devrez peut-être relancer le jeu. Toute modification de la configuration des haut-parleurs se fera à l'écran galaxie.

Pour en savoir plus, consultez la section *Paramètres* de la rubrique *Démarrer* du Guide Spore.

AMELIORATION DES PERFORMANCES

MISE A JOUR LOGICIELLE MACINTOSH

Si votre version de MacOS X n'est pas à jour, la qualité de l'affichage et de l'exécution peut en souffrir. Pour vous assurer que vous possédez bien la dernière version de MacOS X, choisissez «Mise à jour logicielle» depuis le menu Apple et suivez les instructions pour mettre à jour votre logiciel système.

PROBLEMES D'EXECUTION DU JEU

- ⚙ Veuillez prendre le temps de vous assurer que votre système est conforme à la configuration minimum nécessaire et que vous avez installé les pilotes de carte vidéo et de carte son les plus récents :
Pour les pilotes de cartes vidéo NVIDIA, veuillez vous rendre sur www.nvidia.fr pour vous les procurer.
Pour les pilotes de cartes vidéo ATI, veuillez vous rendre sur <http://www.amd.com/fr-fr> pour vous les procurer.
- ⚙ Si vous utilisez la version disque de ce jeu, essayez de réinstaller DirectX à partir du disque. Ce logiciel est généralement situé dans un dossier DirectX situé à la racine du disque. Si vous disposez d'une connexion Internet, vous pouvez visiter le site www.microsoft.com (site en anglais) pour télécharger la dernière version de DirectX.

ASTUCES GENERALES DE DEPANNAGE

- ⚙ Si vous possédez la version disque de ce jeu et que le menu de démarrage automatique ne se lance pas pour l'installation ou l'exécution du jeu, faites un clic-droit sur l'icône du lecteur de disque dans le Poste de travail puis activez la fonctionnalité de «démarrage automatique».
- ⚙ Si le jeu présente des ralentissements, essayez de réduire la qualité de certains effets vidéo et sonores dans le menu d'options du jeu. La réduction de la résolution de l'écran peut permettre d'améliorer les performances.
- ⚙ Pour des performances de jeu optimales, vous pouvez désactiver votre antivirus (sauf pour le jeu en ligne) ou les applications d'arrière-plan de Windows.

PROBLEMES DE FONCTIONNEMENT SUR INTERNET

Pour éviter les problèmes de fonctionnement lors de vos parties en ligne, veillez à fermer tout partage de fichiers, toute diffusion audio et tout programme de discussion avant de commencer à jouer. Ces applications peuvent monopoliser la bande passante de votre connexion et causer ainsi une latence ou d'autres effets secondaires indésirables.

Si vous essayez de jouer via une connexion Internet d'entreprise, contactez votre administrateur réseau.

SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez des problèmes, consultez le Service consommateurs d'EA.

Le fichier **Aide EA** vous propose solutions et réponses aux difficultés les plus courantes et aux questions que vous posez peut-être quant à l'utilisation de ce produit.

Pour accéder au fichier Aide EA (jeu installé) :

Cliquez sur le lien **Aide technique** dans le répertoire du jeu situé dans le menu **Démarrer > Programmes** (ou **Tous les programmes**).

Pour accéder au fichier Aide EA (jeu non installé):

1. Insérez le disque du jeu dans votre lecteur de CD/DVD.
2. Faites un double clic sur l'icône Poste de travail situé sur le bureau. (sous Windows XP, vous devrez peut-être cliquer sur le bouton **Démarrer** puis cliquer sur l'icône Poste de travail).
3. Faites un clic droit sur le lecteur de CD/DVD -ROM ans lequel vous avez inséré le disque puis sélectionnez **OUVRIRE**.
4. Ouvrez le fichier **Support > EA Help > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Pour accéder au contenu de l'Aide EA pour Macintosh, consultez le fichier LisezMoi.

Si les problèmes persistent après que vous avez mis en pratique les informations du fichier Aide EA, vous pouvez contacter le service consommateurs d'EA.

SERVICE CONSOMMATEURS D'EA SUR INTERNET

Si vous avez accès à Internet, rendez-vous sur le site Web du service consommateurs à l'adresse :

<http://www.electronicarts.fr>

Vous y trouverez une mine de renseignements sur DirectX, les manettes de jeu, les modems et les réseaux, ainsi que des informations sur l'entretien régulier et les performances de votre ordinateur. Sur notre site Web figurent des informations de dernière heure sur les difficultés les plus fréquentes, de l'aide sur le jeu et une foire aux questions (FAQ). Ce sont ces renseignements que le service consommateurs utilise pour résoudre vos problèmes. Ce site est mis à jour au quotidien. Pensez donc à vous y reporter lorsque vous souhaitez trouver des solutions sur-le-champ.

COORDONNEES DU SERVICE CONSOMMATEURS

Pour plus d'assistance ou pour consulter directement un de nos conseillers, téléphonez à notre Service consommateurs (de 9h00 à 20h00, du lundi au samedi) :

Téléphone : 0890 560 560

Remarque : aucune astuce ou code ne vous sera communiqué par le Service consommateurs.

Fax : 0870 2413231

(0,15€/min depuis un poste fixe, hors surcoût éventuel selon opérateur)

Pour nous aider à identifier le problème, veuillez générer le rapport de diagnostic DirectX de votre PC avant de nous contacter :

Cliquez sur **Démarrer > Exécuter...** et tapez : dxdiag. Cliquez sur OK. Dès que le rapport est terminé, cliquez sur **SAUVEGARDER TOUT...** et sauvegardez le rapport sur votre bureau Windows.

GARANTIE

Remarque : les garanties qui suivent ne s'appliquent qu'aux produits vendus dans le commerce.

Ces garanties ne s'appliquent pas à *Spore™ : L'atelier des Créatures* - version d'essai.

GARANTIE LIMITEE

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans la rubrique Retour après la garantie, accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse. Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires. Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement.

RETOUR APRES LA GARANTIE

Pour faire remplacer tout support endommagé après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse mentionnée ci-dessous :

Service consommateurs Electronic Arts - TSA 30211 - 13859 Aix-en-Provence Cedex 3.

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes (adresse et numéro de téléphone) et un chèque ou un mandat de 10 € par jeu au format PC, libellé à l'ordre d'Electronic Arts. Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis. Attention : les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés, que ce soit durant la période de garantie ou après son expiration.

Illustration de la jaquette : Cinco Design

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, le logo EA, Maxis et SPORE sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. RenderWare est une marque déposée de Criterion Software Ltd. Certaines parties du logiciel sont sous copyright (1998-2007) de Criterion Software Ltd. et des ses bailleurs de licence. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Ce produit comprend un logiciel développé par OpenSSL Project, pour une utilisation dans le OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>) (site en anglais). Ce produit contient également un logiciel conçu par Eric Young (eay@cryptsoft.com). Veuillez consulter l'accord de licence OpenSSL pour connaître les informations sur les droits d'auteur, les conditions d'utilisation et les limitations de responsabilité qui s'y appliquent.

Conversion Macintosh par TransGaming Inc.

Ce jeu utilise la technologie Cider™ mise au point par TransGaming Inc. Cider est protégé par copyright © 2000-2007 TransGaming Inc.

Les composants d'exécution C/C++ de Cider (msvcrt.dll, msvc71.dll et msvcp71.dll) contiennent des parties des composants d'exécution Visual C++ 6.0 et des parties des Bibliothèques Dinkum Complet C/C++. Les composants d'exécution Visual C++ 6.0 sont soumis au copyright © 1999 Microsoft Corp. Les composants Dinkumware sont soumis au copyright © 1989-2006 au nom de P.J. Plauger and Dinkumware Ltd.

Les composants MFC & ATL de Cider (MFC42.dll, MFC71.dll) contiennent les composants MFC & ATL de Visual C++ 6.0. Les composants MFC & ATL de Visual C++ 6.0 sont soumis au copyright © 1992-1999 Microsoft Corp.

Cider contient libpng, soumis au copyright © 1995-2004 au nom des auteurs du projet libpng (liste complète consultable à l'adresse <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt>).

Ce logiciel reprend une partie des travaux de l'Independent JPEG Group. Cider reprend le projet libjpeg, copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane.

Cider utilise la Boîte à outils Cg de NVIDIA, soumise au copyright © 2002-2006, NVIDIA Corporation.

Cider contient dmalloc, protégé par copyright © 2001-2006 Wolfram Gloger.

Cider contient The Better String Library (bstring), protégée par copyright © 2002-2006 Paul Hsieh.

Utilisation partielle d'iniParser, protection par copyright © 2000 Nicolas Devillard.

Le composant libquartz.dylib de Cider contient des parties de ffmpeg, soumis au copyright © 2000-2006 Fabrice Bellard, et al.

Certaines parties de Cider sont soumises au copyright © 2002-2006 au nom des auteurs du projet ReWind (liste complète consultable à l'adresse <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind>).

Certaines parties de Cider sont soumises au copyright © 1993-2006 au nom des auteurs du projet Wine (liste complète consultable à l'adresse <http://source.winehq.org/source/AUTHORS>).

La distribution de Cider et des composants associés est définie par les termes de la Licence Cider Technology et par d'autres licences, dont la licence GNU GPL limitée. Toutes les dispositions des licences sont disponibles dans le Contrat de Licence d'Utilisateur Final contenue sur le disque. Le code source des composants soumis à la GPL Limitée est disponible par accès CVS à l'adresse suivante : <http://transgaming.org/cvs/>

MXX01605658MT