

SPÖRE

creature creator



AVVERTIMENTO SULL'EPILESSIA

Leggi con attenzione prima di utilizzare questo gioco o di lasciarlo usare ai tuoi bambini.

Alcuni soggetti possono essere colpiti da attacchi epilettici o da perdita di coscienza quando sono esposti a particolari luci lampeggianti o a determinati schemi luminosi. Esiste la possibilità che questi soggetti siano colpiti da un attacco mentre guardano la televisione o usano alcuni videogiochi. Questo potrebbe accadere anche a individui senza precedenti medici legati a sintomi epilettici, o che non sono mai stati soggetti ad attacchi epilettici. Se in passato tu o altri membri della tua famiglia avete manifestato dei sintomi riconducibili all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) dopo essere stati esposti a luci lampeggianti, consultate il medico prima di giocare.

Si consiglia ai genitori di sorvegliare sempre i loro bambini durante l'utilizzo di videogiochi. In caso di sintomi come vertigini, vista annebbiata, spasmi oculari o muscolari, perdita di coscienza, disorientamento e convulsioni, è indispensabile sospendere IMMEDIATAMENTE l'uso del prodotto e contattare il medico.

PRECAUZIONI DA SEGUIRE DURANTE IL GIOCO

- Non stare troppo vicino allo schermo: siediti distante dal monitor, tanto quanto te lo permette la lunghezza dei cavi di collegamento.
- Cerca di utilizzare i videogiochi su schermi di piccole dimensioni.
- Non giocare quando sei stanco o dopo aver dormito poco.
- Gioca sempre in ambienti illuminati adeguatamente.
- Riposati un minimo di 10/15 minuti per ogni ora di gioco.

SOMMARIO

- 3 INSTALLARE IL GIOCO
- 4 AVVIARE SPORE™ CREATURE CREATOR
- 4 IL GIOCO TI DÀ IL BENVENUTO
- 5 PER INIZIARE
- 6 SPOREPEDIA
- 6 MODALITÀ COSTRUISCI
- 8 MODALITÀ COLORA
- 9 MODALITÀ PROVA
- 10 CONDIVISIONE
- 11 IMPOSTAZIONI
- 11 CONSIGLI IN MERITO ALLE PRESTAZIONI
- 12 ASSISTENZA TECNICA
- 13 GARANZIA

STAI AL GIOCO E REGISTRATI CON EA!

Crea un account EA e registra il gioco per ricevere consigli strategici e codici gratuiti per completare il gioco, è facile e veloce!

Puoi eseguire la registrazione durante la procedura di installazione o attraverso il collegamento alla registrazione online che trovi all'interno del menu di avvio. In alternativa, visita il nostro sito web all'indirizzo www.gamereg.ea.com e iscriviti oggi stesso!

NOTA: registrando il gioco con il tuo account EA, salverai il tuo codice seriale nella sezione "Il mio account", che potrai raggiungere in ogni momento accedendo online sul sito www.electronicarts.it.

WWW.SPORE.COM

INSTALLARE IL GIOCO

NOTA: per i requisiti di sistema, visita www.spore.com/systemrequirements.html.

Per installare su un PC (da supporto ottico):

Inserisci il supporto ottico nel relativo lettore e segui le istruzioni sullo schermo.

Quando il gioco è installato, lo puoi avviare cercando il suo collegamento nel menu **Start**.

In Windows Vista™, i giochi si trovano nel menu **Start > Giochi**, mentre nelle versioni precedenti di Windows™ si trovano nel menu **Start > Programmi** (o **Tutti i programmi**).

Per installare su un PC (da EA Store):

NOTA: per ulteriori informazioni sull'acquisto tramite download diretto da EA, visita il sito www.eastore.ea.com e clicca sulla voce **ULTERIORI INFORMAZIONI**.

Quando EA Download Manager ha completato il download del gioco, clicca sull'icona di installazione che appare e segui le istruzioni sullo schermo.

Il gioco, una volta installato, si avvia direttamente tramite EA Download Manager.

NOTA: se hai già acquistato un titolo e desideri installarlo su un altro PC, per prima cosa scarica e installa EA Download Manager sul secondo PC, quindi avvia l'applicazione e collegati con il tuo account EA. Seleziona il titolo appropriato dall'elenco che compare, quindi clicca sul pulsante di avvio per scaricare il gioco.

Per installare su un Macintosh:

1. Inserisci il supporto ottico del gioco nel relativo lettore. Sulla scrivania apparirà l'icona di un CD che rappresenta il disco di gioco. Cliccaci sopra due volte per aprire il programma di avvio del gioco.
2. Seleziona l'icona del programma di installazione, in fondo alla finestra di avvio, per richiamare il menu di installazione.
3. Segui le istruzioni sullo schermo per completare l'installazione.

NOTA: per giocare correttamente a SPORE™ Creature Creator su un Macintosh, devi configurare i pulsanti primario e secondario del mouse.

PER LA VERSIONE DEMO

Se stai installando la versione demo di SPORE™ Creature Creator, clicca due volte sul file .zip autoestraente e segui le istruzioni sullo schermo.

Quando il gioco è installato, lo puoi avviare cercando il suo collegamento nel menu **Start**.

In Windows Vista™, i giochi si trovano nel menu **Start > Giochi**, mentre nelle versioni precedenti di Windows™ si trovano nel menu **Start > Programmi** (o **Tutti i programmi**).

INSTALLARE PATCH DI SPORE™ CREATURE CREATOR

Gli utenti di PC potranno occasionalmente avere l'opportunità di installare patch o aggiornare il gioco per correggere bug, migliorare la dinamica di gioco e altro ancora. Per ricevere le richieste automatizzate di installazione degli aggiornamenti disponibili per il tuo gioco, devi prima installare EA Download Manager (EADM). Puoi farlo durante il processo di installazione di SPORE™ Creature Creator, oppure in qualsiasi momento scaricando e installando EADM da www.eastore.ea.com.

EADM richiede la registrazione online, che si può effettuare all'interno di SPORE™ Creature Creator.

INSTALLARE PATCH SU UN MACINTOSH

Agli utenti di Macintosh verrà occasionalmente chiesto se desiderano installare patch per correggere bug, migliorare la dinamica di gioco e altro ancora. Questo processo avviene automaticamente all'avvio del gioco. Ti consigliamo di completare la registrazione online per ricevere aggiornamenti su SPORE™ per Macintosh.

PER LA VERSIONE COMPLETA DI SPORE™

Se hai la versione completa di SPORE™, devi rimuovere SPORE™ Creature Creator prima di installare la versione completa di SPORE™. Tuttavia, non potrai installare SPORE™ Creature Creator se sarà già installata la versione completa di SPORE™. Comunque, quando rimuoverai SPORE™ Creature Creator, tutte le tue creazioni verranno conservate nella cartella **Documenti\Creazioni Spore\Creature**, o <nome_utente>\Documenti\Creazioni Spore\Creature su Macintosh, e da lì le potrai caricare in SPORE™.

AVVIARE SPORE™ CREATURE CREATOR

Assicurati di disporre di una connessione a Internet quando avvisi *SPORE™ Creature Creator* per la prima volta.

SONO RICHIESTI UNA CONNESSIONE A INTERNET, L'AUTENTICAZIONE ONLINE E L'ACCORDO DI LICENZA PER L'UTENTE FINALE PER GIOCARE. È NECESSARIO REGISTRARSI CON IL CODICE SERIALE FORNITO PER ACCEDERE ALLE FUNZIONI ONLINE. È CONSENTITA UNA SOLA REGISTRAZIONE PER OGNI COPIA DEL GIOCO.

TERMINI E CONDIZIONI EA E AGGIORNAMENTI DELLE FUNZIONI SI POSSONO TROVARE ALL'INDIRIZZO WWW.EA.COM. DEVI AVERE ALMENO 16 ANNI PER REGISTRARTI.

EA SI RISERVA IL DIRITTO DI REVOCARE LA FRUIBILITÀ DELLE FUNZIONI ONLINE DOPO UN PREAVVISO DI 30 GIORNI, PUBBLICATO ALL'INDIRIZZO WWW.EA.COM.

Per avviare il gioco:

Su PC:

In Windows Vista™, i giochi si trovano nel menu **Start > Giochi**, mentre nelle versioni precedenti di Windows™ si trovano nel menu **Start > Programmi** (o **Tutti i programmi**). (Gli utenti di EA Store devono avere EA Download Manager aperto.)

Su Macintosh:

Apri una finestra del Finder, seleziona "Applicazioni" e clicca due volte sull'icona del gioco.

IL GIOCO TI DÀ IL BENVENUTO

Scatena la tua immaginazione per creare le più strane creature a due piedi (o quattro, sette... o quanti ne vuoi!) mai viste. Attingendo a un vasto repertorio di arti, piedi, manipolatori, occhi, armi e altre parti del corpo, senza dimenticare le numerose opzioni di colorazione, potrai costruire la tua creatura perfetta nell'editor, estremamente intuitivo e facile da usare. Dopo averla creata, dalle un nome e invia ai tuoi amici o familiari delle cartoline che la rappresentino, oppure condividila nella Sporepedia per permettere agli altri giocatori di *SPORE™* di scaricarla! In seguito, quando compirai la versione completa di *SPORE™*, potrai accedere alle creature che hai realizzato in *SPORE™ Creature Creator*.

Se ti interessano ulteriori informazioni su *SPORE™ Creature Creator*, consulta la guida a *SPORE™* integrata nel gioco ?

COS'È SPORE™?

SPORE™ Creature Creator è molto divertente, ma è solo l'inizio! Se ti è piaciuto, dai un'occhiata al gioco completo *SPORE™*.

SPORE™ è composto da cinque fasi, ciascuna delle quali corrisponde a uno stadio evolutivo: Cellula, Creatura, Tribù, Civiltà e Spazio. Ogni fase presenta sfide e obiettivi diversi. Puoi scegliere di cominciare come cellula e fare crescere una specie senziente partendo dalle sue umili origini acquatiche. Puoi anche decidere di iniziare a costruire tribù o civiltà su vari pianeti. Ciò che farai dell'universo dipenderà solo da te.

In *SPORE™* hai a tua disposizione anche svariati strumenti di creazione. Grazie a essi, potrai modificare ogni aspetto del tuo universo: creature, veicoli, edifici e perfino astronavi. Anche se *SPORE™* è un gioco individuale, le tue creazioni e quelle degli altri giocatori vengono automaticamente condivise fra la tua Galassia e quelle altrui, offrendoti un numero sterminato di mondi da esplorare. Sul sito web di *SPORE™*, potrai trovare tutte le creazioni dei tuoi amici e degli altri giocatori di tutto il mondo, e potrai inserirle nel tuo universo per giocarci.

Visita www.spore.com per ulteriori informazioni o per comprare *SPORE™*.

PER INIZIARE

Dopo aver avviato *SPORE™ Creature Creator* ed effettuato l'accesso, raggiungerai la schermata della Galassia. Vi potrai scegliere se caricare una creatura già esistente o crearne una nuova.

Selezionando l'icona "Crea una creatura" raggiungerai l'editor di creature, che si attiva in modalità Costruisci (consulta pag. 6). Selezionando l'icona "Carica una creatura" raggiungerai la Sporepedia (consulta pag. 6), dove potrai scegliere quale creatura modificare.

Di seguito troverai varie informazioni che ti torneranno utili per modificare le creature e per giocare; ad esempio, come spostare la visuale per ottenere la migliore inquadratura, come dare un nome alla creatura e altro ancora.

COMANDI DELL'INQUADRATURA

Spostare la visuale è facile. I comandi elencati di seguito sono attivi in tutte e tre le modalità di *SPORE™ Creature Creator*: Costruisci, Prova e Colora.

USANDO I PULSANTI DELL'INTERFACCIA:



Ruota la visuale attorno alla tua creatura.



Controlla lo zoom della visuale.



USANDO IL MOUSE:

Clicca sullo sfondo con il pulsante destro e trascinalo per ruotare la visuale attorno alla creatura.

Tieni premuto **MAIUSC** e muovi la rotellina del mouse per regolare lo zoom.

USANDO LA TASTIERA:

I tasti **'** (apostrofo) e **i** regolano lo zoom.

I tasti **,** (virgola) e **.** (punto) fanno ruotare la creatura.



DARE UN NOME

Non lasciare la tua creatura senza nome! Clicca su "Dai un nome alla creatura" nella casella del nome per inserirlo. Puoi anche compilare il riquadro della descrizione per scrivere una sua biografia sintetica.

Inserisci delle parole chiave per descrivere la tua creatura (bipede, striata, arancione, corna, grassa, eccetera) nella casella di testo "Etichetta". Tali parole aiuteranno te e gli altri utenti a trovare la tua creatura attraverso una ricerca filtrata nella Sporepedia o sul sito all'indirizzo www.spore.com.

Non dimenticarti di salvare!

SALVARE

Puoi salvare la tua creatura in qualsiasi modalità (Costruisci, Colora o Prova) usando due metodi. Clicca sull'icona "Salva"  per salvare la creatura e continuare a lavorarci sopra. Clicca sull'icona "Salva ed esci"  per salvare la creatura e tornare alla Sporepedia.

Potrai rivedere le creature che hai salvato nella Sporepedia sotto "Le mie creazioni". Troverai i relativi file nella cartella **Documenti\Creazioni Spore\Creature** o **<nome_utente>\Documenti\Creazioni Spore\Creature**.

NOTA: prima di salvare la tua creatura, devi darle una bocca e un nome.

SPOREPEDIA

Nella Sporepedia , potrai tenere d'occhio tutte le tue creazioni.

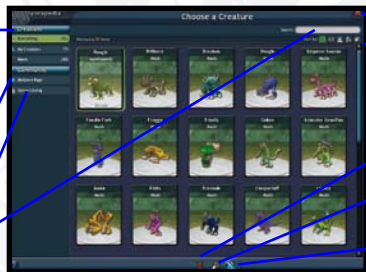
Oltre a permetterti di vedere tutte le creazioni presenti in *SPORE™*, la Sporepedia ti consente anche di esplorare la comunità di *SPORE™* e di accedere al catalogo Spore per saperne di più sugli ultimi giochi di *SPORE™*.

Scegli quali creature vuoi visualizzare nella zona di esplorazione: quelle create da te, quelle create da Maxis, oppure tutte.

Visita e personalizza la tua pagina di *SPORE™*.

Visita il catalogo *SPORE™*.

Cerca creature per nome ed etichette.



Esci dalla Sporepedia.

Ordina le creature nella zona di visualizzazione per data di creazione, nome, tipo o stato di condivisione.

Elimina la creatura selezionata.

Condividi la creatura selezionata.

Modifica la creatura selezionata.

Dopo avere selezionato una creatura da modificare nella Sporepedia, oppure dopo avere scelto di crearne una nuova, raggiungerai l'editor di creature che si attiva in modalità Costruisci.

MODALITÀ COSTRUISCI


Qui puoi concentrarti sulla creazione vera e propria della tua creatura.

COMANDI DELL'INQUADRATURA

Per muovere la visuale attorno alla creatura, usa i pulsanti di rotazione o clicca senza rilasciare con il pulsante sinistro o destro del mouse sul piedistallo e trascinalo.

Premi ' (apostrofo)/i o tieni premuto **MAIUSC** e muovi la rotellina del mouse per regolare lo zoom della tua creatura.

SELEZIONE DEL TORSO

Scegli un nuovo torso con cui cominciare cliccando sull'icona "Nuova creazione" . Se avrai apportato dei cambiamenti, ti verrà chiesto se prima desideri salvarli, dopodiché potrai iniziare a creare usando un nuovo torso.

I REPERTORI DI PARTI

Per scegliere una categoria di parti (bocche, occhi, dettagli, eccetera), clicca sulla relativa icona in cima al repertorio corrispondente, sul lato sinistro dello schermo.

SCEGLIERE E AGGIUNGERE PARTI

Per scegliere una parte, cliccaci sopra e trascinala dal repertorio sulla tua creatura.

Per scegliere e spostare, trasformare o ridimensionare una parte già aggiunta alla tua creatura, cliccaci sopra. Quando è evidenziata in blu, significa che è stata selezionata. Ora puoi spostarla su un altro punto della tua creatura, oppure rimuoverla per guadagnare punti DNA.

COM'È ORIENTATA?

La tua creatura è rivolta nel senso della freccia sul piedistallo.

ANNULLA/RIPRISTINA



Clicca sui pulsanti di annulla e ripristina per annullare o ripristinare la tua ultima azione (puoi farlo più volte).

IL BUDGET DEL DNA



Ogni parte che aggiungerai alla creatura ti costerà dei punti DNA. Quando avrai esaurito questi ultimi, non potrai aggiungere parti finché non ne eliminerai qualcuna per recuperare punti DNA.

L'INDICATORE DI COMPLESSITÀ

L'indicatore di complessità appare nell'angolo superiore destro quando aggiungi nuove parti e mostra la complessità anatomica della tua creatura.

Se ti mostrerà che la tua creatura è diventata troppo complessa, non potrai più aggiungere nuove parti.



MODIFICARE LE PARTI

MODIFICARE LE PARTI CON AGGANCI

Modificare le parti con agganci

COMANDI PER LE PARTI



Freccia di modifica: cambia l'altezza, la larghezza, la lunghezza o la curvatura di una parte. Tirala e osserva cosa succede.



Cerchio di posizione: ti permette di spostare le parti, oppure di modificarne l'orientamento nel caso delle corna, delle antenne, eccetera.



Cerchio di rotazione: ruota le parti.

ELIMINARE PARTI

Per eliminare una parte, selezionala e premi **CANC** o trascinala via dalla creatura. Quando elimini una parte, recuperi i punti DNA che avevi speso in origine per aggiungerla.

BRACCIA E GAMBE

AGGIUNGERE BRACCIA E GAMBE

Nelle braccia e nelle gambe, le articolazioni funzionano come cerchi di posizione per spostare gli arti o ridimensionarli.

Puoi ruotare la creatura per manipolare più facilmente la posizione delle braccia e delle gambe. Orienta la creatura verso di te, oppure di spalle, per avvicinare o allontanare dal corpo le articolazioni degli arti. Orienta la creatura di lato per abbassare o alzare le articolazioni degli arti rispetto al torso.

A volte può essere necessario spostare il torso della creatura leggermente in su per lasciare spazio alle gambe. Clicca sul torso senza rilasciare il pulsante e muovi il mouse finché il torso non è nella posizione desiderata.

AGGIUNGERE MANIPOLATORI E PIEDI

L'estremità di un arto è l'unico punto di una creatura su cui puoi collocare un piede o un manipolatore. Ogni arto dispone di un manipolatore o di un piede iniziale. Puoi sostituirli trascinando un nuovo manipolatore o piede direttamente sopra di essi, oppure eliminando i manipolatori o piedi esistenti e poi aggiungendo quelli che desideri.

DEFINIRE LA FORMA

ALLUNGARE LA SPINA DORSALE

Sposta il mouse sopra il torso per far apparire la spina dorsale della creatura.

Clicca sul torso e vedrai apparire delle frecce alle estremità della spina dorsale.

Clicca su una delle frecce e trascinala verso l'esterno per inserire vertebre, oppure verso l'interno per eliminarne.

NOTA: non puoi accorciare la spina dorsale fino a superare sezioni del corpo che già comprendono delle parti. Se cercherai di farlo, tali parti diventeranno rosse.

CURVARE IL CORPO

Per piegare la spina dorsale, clicca su una singola vertebra e trascinala. Il metodo migliore è procedere vertebra dopo vertebra apportando piccoli ritocchi.

RIDIMENSIONARE LE PARTI E IL CORPO

La rotellina del mouse ti permette di modificare le dimensioni di qualsiasi parte del corpo.

Seleziona una parte, quindi muovi la rotellina del mouse per ingrandirla o rimpicciolirla.

Se vuoi ingrassare o snellire la tua creatura, clicca su una vertebra e poi muovi la rotellina del mouse per aumentare o diminuire la circonferenza del torso in quel punto.

ABILITÀ

Ogni parte che aggiungi alla tua creatura migliora le sue abilità. Le informazioni che appaiono lasciando il puntatore sopra ogni parte ti spiegano quali abilità essa fornisce. Per esempio, puoi specializzare la tua creatura nelle abilità sociali, di attacco, di difesa o di movimento.

SOMMARIO DELLE ABILITÀ DELLE CREATURE

La somma delle abilità della tua creatura appare in alto a destra, nel sommario delle abilità nella modalità Costruisci. Per vedere in anteprima come si presenterà la tua creatura con una particolare abilità, clicca sull'icona di una qualsiasi abilità nel relativo pannello. Le abilità della tua creatura potranno essere sfruttate nella versione completa di *SPORE™*.

DIETA

La bocca è un elemento molto importante, perché determina se la tua creatura è erbivora, carnivora od onnivora. La dieta diventerà un fattore chiave quando userai la tua creatura in *SPORE™*.

CARATTERISTICHE AGGIUNTIVE DELLA MODALITÀ COSTRUISCI

AGGANCI AVANZATI DELLE PARTI

Puoi accedere ad altri agganci delle parti dopo aver aggiunto una parte alla tua creatura: selezionala e tieni premuto **TAB**. Vedrai apparire nuovi agganci che ti permetteranno di collocare la parte con maggiore precisione.

COPIARE PARTI

Per copiare una parte che hai già aggiunto alla tua creatura, cliccaci sopra tenendo premuto **ALT**, poi trascina la copia che apparirà sopra un altro punto della creatura.

COMANDI AGGIUNTIVI PER GLI ARTI

Tieni premuto **CTRL** e clicca fra due articolazioni di un arto per eliminare una sezione (non puoi eliminare il segmento della spalla o dell'anca).

Tieni premuto **CTRL** e trascina un nuovo arto per unirlo alle articolazioni rimaste dell'altro arto.

MODALITÀ COLORA

Una volta costruita la tua creatura ideale, è il momento di portare dei tocchi di colore nella sua vita.


Puoi colorare la tua creatura in tre diversi modi: scegliendo uno stile, usando la funzione "Colora come" (vedi sotto) per copiare lo stile cromatico di una tua precedente creazione, oppure applicando texture e colori specifici di tua scelta in tre strati (base, manto e dettagli).

COLORARE USANDO GLI STILI COMPLETI

Usando gli stili, potrai colorare la tua creatura con un solo clic. Anche se sceglierai di colorare usando gli stili, potrai ugualmente selezionare uno strato di colore per ottimizzare l'aspetto della creatura.

COLORA COME




Hai la possibilità di colorare la tua creatura per farla somigliare ad altre che hai creato o ricevuto dai tuoi amici.

Clicca sull'icona "Colora come",  nel repertorio degli stili completi per accedere alla Sporepedia. Clicca su una creatura con uno stile di colore che vuoi copiare, quindi clicca sul segno di spunta verde. Quando tornerai alla modalità Colore, la tua creatura verrà colorata secondo lo stile scelto.

COLORARE USANDO GLI STRATI

Esistono tre diversi strati di colore per le creature. Per ciascuno di essi, puoi scegliere uno stile e un colore. Consiglio: scegli prima lo stile e poi il colore.

I tre strati sono:

-  **Base:** Determina lo stile e il colore fondamentali della creatura.
-  **Manto:** Si trova sopra il colore base della creatura.
-  **Dettagli:** Aggiunge un motivo attingendo a una vasta gamma di stili.

PERSONALIZZARE LE TEXTURE E I COLORI DELLA CREATURA

Clicca su uno dei campioni di texture per applicarlo alla tua creatura.

Puoi accedere ad altre opzioni di colore per ogni texture cliccando senza rilasciare su un campione di colore e selezionando nel repertorio che apparirà.

MODALITÀ PROVA


La modalità Prova ti permette di provare le tue creature nell'area di gioco dell'editor di creature.


Sposta in giro la tua creatura nell'area di gioco, mettila in posa e usala come soggetto per immagini e filmati da condividere con gli amici!

MUOVERE LA CREATURA

Clicca sul terreno per vedere camminare la tua creatura. Clicca due volte per vederla correre. La creatura si può muovere solo nell'area circolare di gioco della modalità Prova.

GUARDARE LE ANIMAZIONI

 Clicca sulle icone di azione per accedere alle opzioni di movimento.

 Clicca su un pulsante qualsiasi per fare ballare la creatura, per metterla in posa e per farle esprimere delle emozioni. Per attirare l'attenzione della tua creatura, clicca sul pulsante del fischietto.

SFONDI

 Tutti amano viaggiare. Clicca sul pulsante dello sfondo e seleziona uno degli scenari disponibili.

LO SFONDO NERO


Lo sfondo nero comprende uno strato trasparente, che consente di catturare solo l'immagine della creatura. Questa funzione è utile se vuoi stampare delle magliette o usare le immagini della tua creatura in altre applicazioni.

CREARE DEI PICCOLI

Clicca sull'icona dei piccoli, quindi clicca una volta su ogni uovo per aggiungere uno, due o tre piccoli. Per fare sparire i piccoli, clicca nuovamente sull'icona.

L'imitazione è la forma di adulazione più sincera. Nella realtà, infatti, i piccoli tendono a imitare i propri genitori. Ricorda che stanno ancora imparando, quindi ogni tanto commetteranno degli errori.

IMMAGINI

Clicca sull'icona della macchina fotografica  per catturare un'istantanea della tua creatura in azione.


Le tue immagini vengono salvate nella cartella **Documenti\Creazioni Spore\Immagini o <nome_utente>/Documenti\Creazioni Spore\Immagini**.

Puoi scegliere uno sfondo nero se vuoi un'immagine che mostri solo la tua creatura.

MODIFICARE LA RISOLUZIONE DELLE IMMAGINI

Seleziona la scheda "Impostazioni di acquisizione" del menu "Impostazioni" per scegliere fra tre diverse risoluzioni delle immagini: bassa, media e alta.

AVATAR ANIMATI




Clicca sull'icona "Avatar animati"  per creare un file .gif animato della creatura, che potrai pubblicare sui siti che preferisci. I file .gif animati si possono trovare nella cartella **Documenti\Creazioni Spore\Avatar animati o <nome_utente>/Documenti\Creazioni Spore\Immagini**.

GESTIRE LE IMMAGINI

 Clicca sull'icona del visualizzatore di immagini per vedere le tue.

VISUALIZZATORE DI IMMAGINI

Clicca su un'immagine per aprirla. Puoi anche:

-  Eliminare immagini.
-  Archiviare le immagini - Il visualizzatore ha un limite di 99 immagini. Quando viene raggiunto, puoi memorizzare le immagini in un'altra cartella usando questa opzione.
-  Inviare cartoline agli amici.

CARTOLINE

Invia una cartolina di *SPORE™* a un amico! Seleziona un'immagine nel visualizzatore. Inserisci il tuo indirizzo e-mail e quello di un amico, quindi clicca sull'icona "Invia e-mail" .

L'indirizzo e-mail del destinatario verrà usato solo per inoltrare la cartolina e non sarà trattenuto da EA per alcun altro scopo.

FILMATI

Clicca sull'icona "Registra un filmato"  per registrare la tua creatura in azione. Clicca nuovamente sull'icona per interrompere la registrazione.

Il tuo filmato può durare fino a due minuti. I filmati vengono salvati nella cartella **Documenti\Creazioni Spore\Filmati** o **<nome_utente>/Documenti/Creazioni Spore/Filmati**.

MODIFICARE LA RISOLUZIONE DEI FILMATI

Per modificare la risoluzione dei filmati, clicca sulla scheda "Impostazioni di acquisizione" nel menu "Impostazioni". Scegli fra tre risoluzioni dei filmati: 160x120, 320x240 e 640x480.

PUBBLICARE UN FILMATO SU YOUTUBE

Dopo avere registrato il tuo filmato, puoi inviarlo direttamente a YouTube cliccando sul pulsante "Trasmetti" nella finestra che apparirà alla fine della registrazione.

Per trasmettere filmati a YouTube, devi avere effettuato la registrazione sia con EA che con YouTube, nonché avere acceduto a YouTube. Puoi completare tutti questi passaggi seguendo le indicazioni che appaiono dopo avere registrato il filmato.

Dopo avere trasmesso il filmato a YouTube, ti verrà offerta la possibilità di inviare il collegamento di YouTube a un amico tramite e-mail.

CONDIVISIONE

Dopo avere creato la tua creatura, la puoi condividere con il resto del mondo! *SPORE™* rende più semplice che mai inviare le proprie creazioni a parenti e amici o pubblicarle su www.spore.com.

Per condividere una creatura inviandola ai server di *SPORE™*, clicca su di essa nella Sporepedia, quindi clicca sull'icona "Condividi" .




Potrai vedere le tue creazioni e quelle degli altri giocatori all'indirizzo www.spore.com.

INVIARE CREAZIONI TRAMITE E-MAIL

Oltre che attraverso la Sporepedia, puoi condividere facilmente le tue creazioni inviando tramite e-mail una copia del relativo file .png a chi vuoi. (Se hai accettato le cartelle predefinite durante l'installazione, puoi trovare i file .png in **Documenti\Creazioni Spore\Creature** o **<nome_utente>/Documenti/Creazioni Spore/Creature**). Il destinatario potrà salvarlo sul desktop, disattivare la modalità a schermo intero (nella scheda "Impostazioni di acquisizione" del menu "Impostazioni"), quindi trascinarlo direttamente in un editor di *SPORE™* per aprirlo.

In alternativa, mantenendo attiva la modalità a schermo intero, il destinatario può copiare il file .png in **Documenti\Creazioni Spore\Creature** o **<nome_utente>/Documenti/Creazioni Spore/Creature** e riavviare il gioco.

IMPOSTAZIONI

Clicca sull'icona "Opzioni"  nella schermata della Galassia o nell'editor di creature per accedere al catalogo *SPORE™*  e al menu "Impostazioni" . Nel menu "Impostazioni", puoi modificare le impostazioni della grafica, dell'audio, di acquisizione e online, nonché vedere i riconoscimenti.

Ricorda che modificando le impostazioni della grafica potresti influenzare le prestazioni e dovere riavviare il gioco. La configurazione degli altoparlanti deve essere modificata nella schermata della Galassia.

Per ulteriori informazioni, consulta *Impostazioni* nella sezione *Per iniziare* della guida di *SPORE™* interna al gioco.

CONSIGLI IN MERITO ALLE PRESTAZIONI

AGGIORNAMENTO DEL SOFTWARE PER MACINTOSH

Se la versione del tuo sistema MacOS X è vecchia, le prestazioni del gioco possono risentirne. Per assicurarti di avere l'ultima versione di MacOS X, seleziona "Aggiornamento Software..." nel menu Apple e segui le indicazioni per aggiornare il software di sistema.

PROBLEMI DI FUNZIONAMENTO DEL GIOCO

- Assicurati che il tuo computer soddisfi i requisiti minimi di sistema richiesti dal gioco e di avere installato i più recenti driver per la scheda video e la scheda audio.
Per le schede video NVIDIA, visita il sito www.nvidia.com per individuare e scaricare il driver.
Per le schede video ATI, visita il sito www.ati.amd.com per individuare e scaricare i driver.
- Per gli utenti PC: se usi la versione su supporto ottico del gioco, prova a reinstallare DirectX dal supporto ottico. Solitamente si trova nella cartella "DirectX" all'interno della cartella principale del supporto. Se hai accesso a Internet, puoi visitare il sito www.microsoft.com per scaricare la versione più recente di DirectX.

CONSIGLI GENERICI PER LA RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

- Per gli utenti PC: se possiedi la versione su supporto ottico del gioco e la schermata di AutoPlay non appare automaticamente per installare/giocare, clicca con il pulsante destro del mouse sull'icona del lettore di supporti ottici che si trova all'interno della cartella "Risorse del computer" e seleziona AutoPlay.
- Se il gioco funziona lentamente, prova a ridurre la qualità di alcune delle impostazioni audio e video dal menu delle opzioni del gioco. Spesso ridurre la risoluzione dello schermo può migliorare le prestazioni.
- Per ottenere prestazioni ottimali durante il gioco, potrebbe essere utile disabilitare altri processi simultanei (tranne l'applicazione EADM, se applicabile) in esecuzione all'interno di Windows.

PROBLEMI DELLE PRESTAZIONI ONLINE

Per evitare prestazioni scadenti nel gioco online, ricorda di chiudere programmi di file sharing, audio streaming e chat, prima di iniziare a giocare. Queste applicazioni possono occupare l'intera banda disponibile, causando latenza e altri effetti indesiderati.

Se vuoi giocare utilizzando una connessione aziendale, chiedi informazioni al tuo amministratore di sistema.

ASSISTENZA TECNICA

Puoi contattare l'assistenza clienti di Electronic Arts al numero telefonico

848.800.729

(dal lunedì al venerdì, dalle 9.00 alle 18.00), oppure collegarti al nostro sito

www.electronicarts.it

e consulta la sezione "Assistenza clienti".

È inoltre possibile raggiungerci via e-mail all'indirizzo

servizio-clienti@electronicarts.it

Dalla Svizzera chiama il numero telefonico 0900 900 998 (CHF 1,19/min).

N.B.: il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni sui nostri prodotti e NON fornisce soluzioni o trucchi per alcun gioco.

Nota: se hai acquistato il gioco attraverso EA Store, puoi accedere all'accordo di licenza con l'utente finale all'indirizzo <http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/it/eula.pdf>

GARANZIA

NOTA: la seguente garanzia si applica solo a prodotti venduti al dettaglio. La garanzia non si applica a SPORE™ Creature Creator Demo.

Garanzia limitata

Electronic Arts garantisce all'acquirente originario di questo prodotto che i supporti su cui sono registrati i programmi saranno esenti da difetti di materiale o di lavorazione per 90 giorni dalla data dell'acquisto. Durante tale periodo, sarà possibile sostituire i supporti riportando il prodotto originale presso il rivenditore ove è stato acquistato, corredato dalla relativa prova di acquisto, da una descrizione dei difetti, dai supporti difettosi e dall'indirizzo dell'acquirente stesso. Electronic Arts sostituirà i supporti danneggiati, scorte di magazzino permettendo.

Questa garanzia è supplementare e non influisce in alcun modo sui diritti legali dell'acquirente.

Questa garanzia non si applica ai programmi software, che sono forniti "così come sono", né ai supporti che siano stati soggetti a uso improprio, deterioramento eccessivo o danni.

In caso di malfunzionamento di qualunque genere, NON spedire il supporto elettronico a Electronic Arts, ma contattare il servizio di assistenza tecnica o il rivenditore presso il quale il prodotto è stato acquistato.

Illustrazione sul frontespizio della confezione: Cinco Design

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, il logo EA, Maxis e SPORÉ™ sono marchi o marchi registrati di Electronic Arts Inc. negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Tutti i diritti riservati. RenderWare è un marchio o un marchio registrato di Criterion Software Ltd. Parti del software sono tutelate da diritto d'autore 1998-2008 Criterion Software Ltd. e i suoi concessionari di licenza. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori. Il prodotto contiene software sviluppato da OpenSSL Project per l'uso in OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>). Il prodotto contiene anche software scritto da Eric Young (eay@cryptsoft.com). Consulta il file della licenza di OpenSSL per trovare le note sul diritto d'autore, i termini e le condizioni d'uso, e le esclusioni di garanzie.

Conversione per Macintosh di TransGaming Inc.

Il gioco utilizza la tecnologia Cider™ di TransGaming Inc. Cider™ è tutelato da diritto d'autore © 2000-2007 TransGaming Inc. I componenti runtime in C/C++ di Cider (msvcrt.dll, msvc71.dll, e msvc71.dll) includono parti di componenti runtime in Visual C++ 6.0 e parti delle librerie in C/C++ Dinkum Complat. I componenti runtime di Visual C++ 6.0 sono tutelati da diritto d'autore © 1999 Microsoft Corp. I componenti Dinkumware sono tutelati da diritto d'autore © 1989-2006 P.J. Plauger e Dinkumware Ltd. I componenti MFC e ATL di Cider (MFC42.dll, MFC71.dll) includono i componenti MFC e ATL di Visual C++ 6.0. I componenti MFC e ATL di Visual C++ 6.0 sono tutelati da diritto d'autore © 1992-1999 Microsoft Corp. Cider include libpng, tutelato da diritto d'autore © 1995-2004 Autori del progetto libpng (visita <http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt> per un elenco completo). Il software è basato in parte sul lavoro di Independent JPEG Group. Cider include libjpeg, tutelato da diritto d'autore © 1991-1998 Thomas G. Lane. Cider usa Cg Toolkit di NVIDIA, tutelato da diritto d'autore © 2002-2006 NVIDIA Corporation. Cider include dmalloc, tutelato da diritto d'autore © 2001-2006 Wolfram Gloger. Cider include The Better String Library (bstring), tutelato da diritto d'autore © 2002-2006 Paul Hsieh. Parti di iniParser tutelate da diritto d'autore © 2000 Nicolas Devillard. Il componente Cider libquartz.dylib include parti di ffmpeg, tutelato da diritto d'autore © 2000-2006 Fabrice Bellard e altri. Parti di Cider sono tutelate da diritto d'autore © 2002-2006 Autori del progetto ReWind (visita <http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind> per un elenco completo). Parti di Cider sono tutelate da diritto d'autore © 1993-2006 Autori del progetto Wine (visita <http://source.winehq.org/source/AUTHORS> per un elenco completo). Cider e i componenti correlati sono distribuiti secondo i termini della licenza della tecnologia Cider e altre licenze, fra cui la Licenza Pubblica Generica Attenuata (LGPL) di GNU. I dettagli della licenza sono disponibili nel file dell'accordo di licenza con l'utente finale sul supporto ottico. Il codice sorgente dei componenti su Licenza Pubblica Generica Attenuata (LGPL) è disponibile tramite accesso CVS attraverso: <http://transgaming.org/cvs/>

MXOX16O5658MT