ERWEITERUNGS-PACK

SPORE™

Galaktische Abenteuer

EPILEPSIE-WARNUNG

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

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

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

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

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

INHALT

EPILEPSIE-WARNUNG 1
Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung 1
INSTALLATION DES SPIELS 3
SPIELSTART 3
DAS UNIVERSUM IST DEIN SPIELFELD 4
DAS ABENTEUER WARTET 4
Weltraumabenteuer 4
Schnelles Spiel 5
Erstelle oder wähle deinen Kapitän 5
Kapitänsausstatter 6
Team 8
Deine Mission, solltest du dich entschließen, sie anzunehmen 8
Steuerung des Kapitäns 9
Planetare Übersichtskarte 10
Freund oder Feind 10
Pflege deines Kapitäns 11
ABENTEUER ERSTELLEN 12
Steuerung erstellen 12
Einen Planeten auswählen 12
Terraforming-Modus 12
Handlung 14
Kreationen platzieren 15
Charakterverhalten 16
Mannschaftsoptionen 19
Ziele 20
Ziele erreichen 21
ABENTEUER BEARBEITEN 22
SPORE-COMMUNITY 22
Bereitstellen 22
Herunterladen 22
Spore-Punkte 22
Schwierigkeit 23
Spielwertung 23
Bestenlisten 23
Medaillen 23
Erfolge 23
TIPPS ZUR LEISTUNG 24
Macintosh Software-Aktualisierung 24
Probleme bei der Ausführung des Spiels 24
Allgemeine Tipps zur Fehlerbehebung 24
Internet-Probleme 24
KUNDEN-SUPPORT 25
HOTLINE 26
GEWÄHRLEISTUNG 27
Garantie 27

WWW.SPORE.COM

INSTALLATION DES SPIELS

HINWEIS: Die Systemvoraussetzungen findest du unter **electronic-arts.de**.

Installation auf einem PC (DVD-Version):

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

Installation auf einem PC (EA Store-Version):

HINWEIS: Weitere Informationen zum Kauf direkter Downloads von EA findest du unter **electronic-arts.de** im Bereich EA STORE.

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

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

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

Installation auf einem Macintosh:

1. Lege die Disc in dein DVD-Laufwerk ein. Nun erscheint ein DVD-Symbol des Spiels auf deinem Desktop. Doppelklicke auf das Symbol, um das Spiel zu öffnen.
2. Um das Installationsmenü aufzurufen, wähle unten das Installationssymbol.
3. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.

Installation auf einem PC oder Macintosh (Versionen von anderen Online-Anbietern):

Kontaktiere bitte den Online-Händler, bei dem du dieses Spiel gekauft hast, um Anleitungen zu erhalten, wie du das Spiel installierst oder eine weitere Version herunterlädst und diese neu installierst.

SPIELSTART

SPIELSTART:

Für PC:

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

HINWEIS: Im klassischen Windows Vista-Startmenü befinden sich die Spiele unter **Start > Programme > Spiele > Spiele Explorer**.

Für Macintosh:

Öffne den Finder, wähle „**Programme**“ und doppelklicke auf das Spielsymbol.

DAS UNIVERSUM IST DEIN SPIELFELD

Erlebe spannende Abenteuer in den entferntesten Regionen des *SPORE*-Universums oder erstelle deine eigenen Abenteuer - alles von einem einfachen Stück in einem Akt bis hin zu einer epischen Odyssee im Weltraum in acht Akten mit deiner eigenen intergalaktischen Mythologie.

DAS ABENTEUER WARTET

SPORE™ Galaktische Abenteuer wird mit einigen von Maxis erstellten Originalabenteuern installiert. Die Archetypen-Abenteuer müssen während der Weltraumphase von *SPORE* freigeschaltet werden. Außerdem kannst du weitere Abenteuer herunterladen, die Freunde auf deiner Freundesliste bereitgestellt haben. Du kannst über die Weltraumphase nahtlos auf alle verfügbaren Abenteuer von *SPORE* zugreifen oder sie über die Option Schnelles Spiel im Menü von *SPORE Galaktische Abenteuer* direkt aufrufen.

Durch das Abschließen von Abenteuern bekommst du *SPORE*-Punkte, durch die dein Kapitän automatisch befördert wird. Zudem werden dadurch spezielle Accessoires und Waffen freigeschaltet, die du dann im Kapitänsausstatter anlegen kannst.

Daneben gibt es für jedes Abenteuer eine eigene Bestenliste von Spielern, sortiert nach Prozentsatz der Fertigstellung und benötigter Zeit. Die besten drei erhalten eine Medaille!

WELTRAUMABENTEUER

Wenn du Missionen in der Weltraumphase von *SPORE* annimmst, erhältst du von etablierten Reichen Abenteuer. Um mit einem Abenteuer zu beginnen, musst du einfach zu dem Planeten fliegen, den dir das Reich, von dem du die Mission hast, genannt hat. Wenn du bereit bist, klicke auf ANNEHMEN, und du wirst auf die Planetenoberfläche hinuntergebeamt. Wenn das Abenteuer abgeschlossen ist, musst du zum Planeten des Reichs zurückfliegen, um dir deine Geldbelohnung abzuholen. Falls du bei deinem Abenteuer genug *SPORE*-Punkte sammelst, kannst du dir eine neue Waffe oder ein Accessoire aussuchen.

SCHNELLES SPIEL

Wähle SCHNELLES SPIEL aus dem Hauptmenü von *SPORE Galaktische Abenteuer* aus, um die *SPORE Galaktische Abenteuer*-Ausgabe der Sporepädie aufzurufen und durch alle verfügbaren Abenteuer zu blättern.

Neben den Abenteuern kannst du im Navigationsmenü auf der linken Seite deine Lieblingskreationen von *SPORE* durchsuchen, wie etwa Kreaturen, Fahrzeuge und Gebäude. Du kannst auch auf deine MySpore-Seite zugreifen und über deinen Sporecast von dir erstellte Abenteuer veröffentlichen. Stelle deine eigenen Abenteuer für deine Freunde bereit, damit auch sie um den Spitzenplatz der Tabelle kämpfen können.

Wähle ein Abenteuer aus, um sofort loszulegen!

ERSTELLE ODER WÄHLE DEINEN KAPITÄN

Jedes Abenteuer braucht einen Helden. Wähle ein Mitglied einer beliebigen Spezies aus der Sporepädie aus, um deinen Kapitän zu rekrutieren.

Wenn du Abenteuer abschließt und *SPORE*-Punkte erhältst, wird dein Kapitän befördert. Mit jedem neuen Rang kannst du ein Accessoire oder eine Waffe auswählen, die dann freigeschaltet wird. Diese besonderen Gegenstände verbessern soziale und Kampffähigkeiten und erhöhen zudem Gesundheit und Energiekapazität.

KAPITÄNSAUSSTATTER

In den tiefsten Ecken des Weltraums sollte dein Kapitän auf alles und jeden vorbereitet sein. Du kannst deinen Kapitän im Weltraum jederzeit mit freigeschalteten Waffen und Accessoires ausrüsten, indem du auf dein Kapitäns-Logbuch klickst. Das Ganze ist natürlich auch möglich, kurz bevor du dich zu einem Abenteuerplaneten hinunterbeamst. Zugang zum Kapitänsausstatter ist auch durch Auswählen der Sporepädie-Karte des Kapitäns möglich.

Wenn du das letzte Accessoire in einer Reihe freischaltest, erhält dein Kapitän einen besonderen Titel, je nachdem, wie viele Teile dieser Reihe derzeit ausgerüstet sind.

WAFFEN

Die Energiestufe wird im Kapitänsausstatter eingestellt. Je mehr Energie du einsetzt, desto mächtiger werden im Allgemeinen deine Waffen - und je mächtiger deine Waffen sind, desto mehr Energie verbrauchen sie auch bei jeder Anwendung.

Angriff mit Waffen	Schaden	Regenerationstempo	Energie
Energie-Schlag 1	30	1,44	55
Energie-Schlag 2	50	1,5	70
Energie-Schlag 3	90	1,75	90
Impulsblaster 1	20	1,55	80
Impulsblaster2	35	1,9	100
Impulsblaster 3	55	2,5	125
Blitz-Schag 1	35	1,5	80
Blitz-Schag 2	70	1,75	110
Blitz-Schag 3	115	2,1	135
Raketenwerfer 1	35	3	150
Raketenwerfer 2	60	3,5	180
Raketenwerfer 3	90	4,5	220

In der Weltraumphase von *SPORE* erhält dein Kapitän auch eine Superwaffe für dein Raumschiff. Wenn du beispielsweise alle Krieger-Accessoires freischaltest, bekommst du die Piratenparty.

ENERGIEHEBEL

Wie andere Accessoires werden auch Waffen nach deinen Wünschen geformt. Besondere Energiehebel lassen deine Waffen nicht nur beeindruckender aussehen, sie machen sie auch stärker. Vergiss aber nicht: Je stärker eine Waffe ist, desto mehr Energie verbraucht sie.

RÜSTUNG

Rüstungsaccessoires gibt es in drei Kategorien: Eine reduziert ganz einfach den erlittenen Schaden, die zweite reduziert Schaden und verbraucht dabei Energie, und die dritte reduziert Schaden und erhöht die Energie.

BEWEGUNG

Bewegungsaccessoires verbessern Sprinten, Schleichen, Springen und Schweben, wenn diese Fähigkeiten eingesetzt werden.

SOZIAL

Accessoires für soziale Fähigkeiten verbessern Singen, Bezaubern, Tanzen und Posieren, wenn diese Fähigkeiten eingesetzt werden.

GESUNDHEIT

Manche Gesundheitsaccessoires erhöhen die maximale Gesundheit, während andere erlittenen Schaden heilen. Schwache Gesundheitsaccessoires wirken langsam und geben dir nur sehr wenig Gesundheit. Starke Gesundheitsaccessoires dagegen wirken schnell und geben dir große Mengen Gesundheit.

BATTERIEN/GENERATOREN

Sogar ohne Batterien und Generatoren kannst du Energieaccessoires benutzen. Allerdings ist deine Maximalenergie dann eher gering, und das Regenerationstempo ist langsam. Ohne Verbesserung deiner Energiekomponenten kannst du nur schwache Accessoires aktivieren.

KOMPLEXITÄTSANZEIGE

Komplexität ist niedrig.

Wenn die Komplexität maximal ist, blinkt die Anzeige, und du kannst dem Kapitän keine weiteren Accessoires mehr hinzufügen.

Die Komplexitätsanzeige befindet sich in der rechten oberen Bildschirmecke und zeigt die Gesamtkomplexität der Ausstattung deines Kapitäns an. Je mehr Objekte du der Ausstattung hinzufügst, umso komplexer wird sie. Du kannst die Komplexitätsgrenze nicht überschreiten.

AB GEHT'S!

Wenn dein Weltraum-Kapitän ausgestattet ist, kannst du ihn auf exotische Planeten hinunterbeamen und dir einen universumweiten Ruf erkämpfen, indem du für die Schwachen eintrittst und bösartige Gegner zurückschlägst. Zieh alleine los oder rekrutiere dir einen bunten Haufen Helfer.

TEAM

Je nach Abenteuertyp und verfügbarer Anzahl von Mannschaftsslots kann dein Kapitän Abenteuer entweder alleine bestehen oder aber mit bis zu drei Mannschaftsmitgliedern.

Du kannst deine Mannschaft bei den Verbündeten rekrutieren, die du während der Weltraumphase von *SPORE* gewonnen hast. Die Mannschaftsauswahl kann von einem Abenteuer zum nächsten gespeichert werden. Wenn du allerdings zwischen Abenteuern einen Verbündeten verlierst, sind entsprechende Mannschaftsmitglieder ebenfalls für immer verloren. Vergiss nicht, den leeren Platz zu füllen, bevor du dein nächstes Abenteuer bestehst.

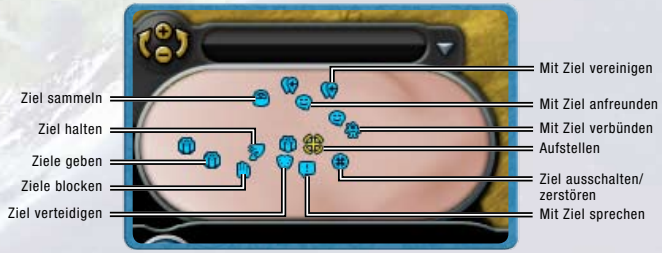
DEINE MISSION, SOLLTEST DU DICH ENTSCHLIESSEN, SIE ANZUNEHMEN

Nach dem Herunterbeamen beginnt dein Abenteuer damit, dass du die Kreaturen suchst, die Hilfe benötigen. Diese Hauptfiguren haben eine Sprechblase über ihren Köpfen. Klicke auf eine Figur, um mit ihr zu sprechen und ein Ziel zu erhalten. Ziele erscheinen auf der Übersichtskarte als kleine Symbole. Der Status bestimmter Objekte wird im oberen linken Eck auf der Missionskarte angezeigt.

STEUERUNG DES KAPITÄNS

Aktion	Steuerung
Vorwärts bewegen	**W**/Pfeil Oben
Rückwärts bewegen	**S**/Pfeil Unten
Nach links drehen	**A**/Pfeil links
Nach rechts drehen	**D**/Pfeil rechts
Seitbewegung nach links	**Q**
Seitbewegung nach rechts	**E**
Sprungpack/Schweben	**LEERTASTE**
Tarnung/Unsichtbarkeit ein-/ausschalten	**Z**
Sprinten ein-/ausschalten	**SHIFT**
Wählen/Ziel	Klicken
Nächstgelegene Kreatur anvisieren	**TABULATOR**
Sozial-/Kampfhaltung ein-/ausschalten	**F**
Fähigkeit 1 einsetzen	**1**
Fähigkeit 2 einsetzen	**2**
Fähigkeit 3 einsetzen	**3**
Fähigkeit 4 einsetzen	**4**
Gegenstand fallen lassen	**K**
Kamera heran-/wegzoomen	**+/-**
Kamera nach links/rechts drehen	**</>**
Kamera drehen/Neigung anpassen	Rechte Maustaste halten und Maus bewegen

PLANETARE ÜBERSICHTSKARTE



Verwende die Übersichtskarte, um deine Position im Verhältnis zu deinen Zielen zu bestimmen.

FREUND ODER FEIND

In jedem Abenteuer begegnet dein Kapitän allen möglichen Charakteren und Kreaturen. Manche wollen dir helfen oder brauchen sogar Hilfe - andere hingegen haben nur Böses im Sinn. Verhalte dich entsprechend!

KAMPFHALTUNG

Manche Ziele und Situationen verlangen, dass du feindselige Gegner angreifst oder dich gegen sie verteidigst. Mache Feinde zum Ziel, indem du bei aktiver Kampfhaltung auf sie klickst. Greife an, indem du auf den Feind doppelklickst oder die Schnelltasten 1 bis 4 einsetzt, die mit der gewünschten Kampffähigkeit belegt sind.

SOZIALHALTUNG

Viele Ziele erfordern es, dass du mit freundlichen Kreaturen interagierst und sie manchmal sogar für deine Mannschaft rekrutierst. Wie in der Kreaturenphase von *SPORE* kannst du dich mit anderen Kreaturen und Charakteren anfreunden, indem du soziale Interaktionen wie Singen, Tanzen und Bezaubern einsetzt.

PFLEGE DEINES KAPITÄNS

ENERGIE

Manche Waffen und Accessoires benötigen Energie, um zu funktionieren. Du musst das Gleichgewicht von Energieproduktion und -verbrauch wahren, um alles am Laufen zu halten.

ENERGIEVERBRAUCH

Energie wird von der Anzeige abgezogen, wenn du ein Energieaccessoire (Raketenwerfer, Springjets, etc.) einsetzt. Sie regeneriert sicht mit der Zeit von selbst. Die anfängliche Regenerationsrate ist zwar nur gering, aber du kannst sie durch Hinzufügen von Aufladeaccessoires beschleunigen.

ENERGIEKAPAZITÄT

Dein Kapitän beginnt jedes Abenteuer mit einer voll aufgeladenen Energieanzeige, aber durch Freischalten und Ausrüsten von Energiespeicher-Upgrades kannst du die maximale Kapazität erhöhen.

GESUNDHEIT

Um ein Abenteuer abschließen zu können, muss dein Kapitän am Leben bleiben. Verschiedene Rüstungstypen reduzieren den Schaden im Kampf unterschiedlich stark, und manche Accessoires erhöhen die Gesundheitskapazität deines Kapitäns oder sorgen dafür, dass sich Gesundheit mit der Zeit regeneriert.

ABENTEUER ERSTELLEN

Von einfachen Nebenabenteuern bis hin zum nächsten großen interstellaren Epos: Mit *SPORE Galaktische Abenteuer* kannst du dir neue, originelle Abenteuer in den Weiten des Weltraums ausdenken und deine Ideen umsetzen. Erfinde Herausforderungen für dich und andere *SPORE*-Spieler auf der ganzen Welt - und darüber hinaus. Die einzige Grenze ist deine Fantasie.

STEUERUNG ERSTELLEN

Aktion	Steuerung
Wählen	Klicken
Aufheben/Hinlegen	Klicken und ziehen
Vorwärts bewegen	Pfeiltaste hoch
Rückwärts bewegen	Pfeiltaste unten
Seitbewegung nach links	Pfeiltaste links
Seitbewegung nach rechts	Pfeiltaste rechts
Heran-/Wegzoomen	**+/-** oder Mausrad
Element/Objekt lokalisieren	Mache einen Rechtsklick im linken Menü, um das nächstgelegene zu finden; durch erneutes Klicken findest du die nächste Kopie.
Objektgröße anpassen	Halte Shift gedrückt und drehe das Mausrad.
Kapitän lokalisieren	Mache einen Rechtsklick im Kapitänsmenü.
Objekt in der Welt nach oben oder unten bewegen	**STRG** + klicken und ziehen
Ausgewähltes Objekt kopieren	**ALT** + klicken und ziehen
Aktive Palette öffnen/schließen	**G**
FreeCam ein/ausschalten	**STRG** + **ALT** + **C**

EINEN PLANETEN AUSWÄHLEN

Ob dir nach einem tropischen Paradies zumute ist oder eher nach einem düsteren Ödland: Der Schauplatz bestimmt die Atmosphäre deines Abenteuers. Beginne mit der Auswahl eines leeren Planetenmodells aus dem Hauptfenster.

TERRAFORMING-MODUS

Der Terraforming-Modus bietet dir Themen und Werkzeuge zur Gestaltung deines Abenteuerplaneten. Bestimme die Farben von lebendigem und unbelebtem Gelände, von Wasser und sogar der Atmosphäre selbst. Ziehe Täler durch Berge. Lass Inseln aus den Meeren erstehen. Wähle die Pflanzenwelt aus und lege durch Klimaveränderung fest, wie dicht sie sein soll. Experimentiere ruhig ein wenig herum!

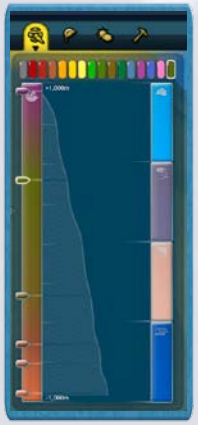
PLANETENTHEMEN

Ändere das Erscheinungsbild deines Planeten mit einem einzigen Klick. Jedes vorgefertigte Thema besteht aus Farbeinstellungen für lebendiges und unbelebtes Gelände, Pflanzenwelt, Wasser und Atmosphäre.

GELÄNDEFARBEN

Ob dein Himmel nun grün und dein Gras blau sein sollen oder andersherum, mit der Geländefarbenpalette kannst du gezielt die Farben von Gelände, Wasser und Atmosphäre festlegen.

Wähle eine Geländehöhe aus und weise eine Farbe zu. Schiebe die Höhenmarkierung zu einer anderen Höhe. Du kannst Farben in unterschiedlichen Höhen hinzufügen oder entfernen, um den Eindruck von Schichten zu erwecken und eine ganz eigene Planetenästhetik zu erschaffen. Wähle eine Kategorieleiste aus, um die Farben von Wasser, Klippen, Stränden und Atmosphäre zu bestimmen.



PFLANZEN

Wähle bis zu neun Pflanzenarten aus und beobachte, wie sie automatisch überall auf deiner Welt zu sprießen beginnen. Temperatur und Gelände bestimmen, wo und wie dicht Pflanzen wachsen - sie gedeihen nur auf lebendigem Gelände und in geeignetem Klima. Wähle den allgemeinen Grastyp aus oder entscheide dich für Felsen, um eine raue, zerklüftete Landschaft zu formen. Mit dem Dichteregler wird deine Welt üppig oder karg - oder irgendetwas dazwischen.

WETTER

DICHTE DER ATMOSPHÄRE

Die Atmosphäre ist eine Schicht aus mehreren Gasen - darunter auch Sauerstoff - die Leben auf einem Planeten ermöglicht. Die Dichte bestimmt, inwieweit die Atmosphäre als Schutzschild fungiert und das Wetter beeinflusst. Eine dünne Atmosphäre lässt Meteoriten ungehindert passieren. Eine dicke Atmosphäre hat dichte Wolken und viele Blitze.

GLOBALE TEMPERATUR

Starke Hitze oder Kälte führt auf natürlichem Weg zu einem karg aussehenden Gelände. Das ist aber nur eine ästhetische Entscheidung. Du kannst trotz extremster Wetterbedingungen Kreaturen und Pflanzen platzieren.

GLOBALER WASSERSTAND

Der globale Wasserstand bestimmt Größe und Ausdehnung der Landmasse im Verhältnis zu den Gewässern. Das Erhöhen des Wasserstandes reduziert Kontinente zu Inseln, und das Senken des Wasserstandes lässt Inseln zu Erdteilen werden.

TAGESZEIT

Zeit beeinflusst die Stimmung deines Abenteuers ebenso wie jeder andere Bestandteil der Umgebung. Für eine diplomatische Mission könnte es sich anbieten, den Kapitän in vollem Tageslicht agieren zu lassen. Soll es gruselig werden oder wird viel geschlichen, bietet sich die Nacht als Zeitrahmen an. Natürlich kann ein Abenteuer es auch erfordern, dass ein Kapitän auf dem Planeten herumreist und sich dabei der lokalen Sonne mal nähert und sich mal von ihr entfernt.

GELÄNDE

Die Anzeige wird gelb, wenn sie zu über 50 % gefüllt ist.

Forme deine Welt mit intuitiven Geländetypen von Grund auf. Wähle eine geografische Form wie Berg oder Tal aus und ziehe dann die aktive Geländeform auf die Planetenoberfläche und klicke, wo du sie platzieren möchtest. Drehe und verändere die Geländegriffe, um Ausrichtung, Höhe und Größe festzulegen. Kombiniere verschiedene Formen, um zu sehen, wie sie sich gegenseitig beeinflussen. Experimentiere ruhig ein wenig herum! Die einzige Grenze ist die Komplexität.

Denk daran, dass steile Hänge von Kreaturen zu Fuß womöglich nicht bewältigt werden können.

GRUNDLEGENDE WERKZEUGE

Du kannst das Gelände heben, senken oder ebnen sowie Wasser zu Land machen und umgekehrt.

KONTINENTE & INSELN

Platziere Land, wo immer du möchtest! Dadurch entsteht umgehend Kontinentalverschiebung.

BERGE & HÜGEL

Hebe die Oberfläche, indem du Tafelberge, Anhöhen und andere Formen von Bergen platzierst.

TÄLER & FLÜSSE

Trenne und kontrastiere hohe Gipfel mit tiefen Einschnitten. Belasse sie trocken oder lass Flüsse hindurchfließen.

OZEANE & SEEN

Erstelle Vertiefungen in der Oberfläche der Landschaft, um große Wasseransammlungen zu erzeugen.

SPEZIALITÄTEN

Bestücke die Landschaft mit gefährlichen Vulkanen und Lavagruben. Manche Werkzeuge führen zu globalen Veränderungen, wie etwa das Heben, Ebnen oder Senken des gesamten Geländes.

STRASSEN

Neben Gebäuden und Fahrzeugen sind Straßen ein weiteres sicheres Zeichen für Zivilisation. Du hast die Wahl zwischen dreckig, gepflastert, asphaltiert und tech.

HANDLUNG

Den Schauplatz hast du jetzt, aber worum geht's in der Geschichte? Wie groß dein Abenteuer auch angelegt ist, ein Kapitän kann nur so heldenhaft sein, wie es die Hindernisse und Gegenspieler unterwegs von ihm verlangen. Denk daran: Die erinnerungswürdigsten und aufregendsten Abenteuer sind eine Herausforderung - aber nicht unmöglich, denn das frustriert nur.

TITEL

Gib deinem Abenteuer einen Namen, indem du auf GIB DEINEM ABENTEUER EINEN NAMEN klickst. Der Titel ist das Erste, was andere *SPORE*-Spieler sehen, wenn sie die Abenteuer durchblättern, die sie herunterladen wollen, also sollte er interessant klingen!

INTRO

Klicke auf INTRO, um das Textfeld zu öffnen. Hier kannst du Ausgangssituation und Grundstimmung deines Abenteuers kurz erläutern.

AKTE

Geschichten werden in mehreren Akten erzählt. Jeder davon mit der Vorstellung mindestens einer Mission und endet, wenn alle Missionen erfüllt sind. Wähle die römische Zahl I aus, um den ersten Akt zu beschreiben. Klicke auf **+**, um deine Geschichte in weiteren Akten fortzusetzen. Jedes Abenteuer kann bis zu acht Akte haben, jeder davon mit höchstens drei Zielen.

MUSIK

Neben dem Schauplatz ist auch Musik sehr wichtig für die Atmosphäre. Wähle aus bestehenden Kompositionen aus.

KREATIONEN PLATZIEREN

Erwecke deine Welt mit einer Vielfalt von Kreaturen, Fahrzeugen, Gebäuden und Requisiten zum Leben. Klicke auf das Sporepädie Browser-Symbol, um einzelne Kreationen auszuwählen, oder klicke auf das Würfel-Symbol, um eine Zufallsauswahl zu erhalten. Mit Klicken und Halten ziehst du die Kreationen und mit durch Loslassen platzierst du sie dann auf dem Planeten.

KREATUREN

Bevölkere deinen Planeten mit einer bunten Mischung von Charakteren und Kreaturen. Wenn eine Kreatur ausgewählt ist, klicke auf das Yin-Yang-Symbol, um ihr Verhalten festzulegen – Persönlichkeit, Wahrnehmung, Tempo, Schaden, Gesundheit, Sprechtext, Gruppeneinstellung, etc. (weitere Informationen zu *Erweitert* findest auf Seite 17).

FAHRZEUGE

Viele Kreaturen bewegen sich lieber mit Autos, Booten oder Flugzeugen fort. Da alle platzierten Fahrzeuge standardmäßig bereits bemannt sind, wird ihr Verhalten genauso festgelegt wie bei den Kreaturen.

GEBÄUDE

Ob sie nun als Stadt zusammenstehen oder ganz allein einen Außenposten bilden, Gebäude sind immer ein Zeichen von Zivilisation.

GAMEPLAY-OBJEKTE

Platziere interaktive Objekte, wie etwa explodierende Fässer und Teleporter. Diese Objekte können ganz normal erscheinen, unsichtbar oder getarnt sein. Die letzten beiden Möglichkeiten eignen sich besonders für Fallen oder wenn du einem festen Objekt eine andere Funktion geben möchtest. So kannst du beispielsweise einstellen, dass ein Tor in Wahrheit ein Teleporter ist.

FESTE OBJEKTE

Platziere verschiedene andere Objekte als Landmarken oder Kulisse für den Spieler.

AUDIOQUELLEN

Ton oder auch sein Fehlen trägt genauso viel zu einem Abenteuer wie jeder visuelle Bestandteil. Klicke und ziehe Soundeffekte an ihre Quelle. Mit besonderen Soundgriffen kannst du festlegen, wie weit entfernt jeder einzelne Sound zu hören sein soll.

GRAFIKEFFEKTE

Grafikeffekte sind das Salz in der Suppe, sie sorgen für Überraschung oder im Bedarfsfall einfach nur für die richtige Stimmung.

EINGESETZTE BESETZUNG

Alles in deiner Abenteuerwelt bequem an einem Ort.

CHARAKTERVERHALTEN

Kreaturen und Fahrzeugen wird ein Verhalten zugeteilt, um festzulegen, wie sie miteinander und auch mit dem Kapitän interagieren. Wähle eine Kreatur aus und klicke auf das Yin-Yang-Symbol, um ihr Verhalten zu bearbeiten. Die Verhaltenseinstellungen eines Besetzungsmitglieds gelten auch für jede Kopie dieser Kreatur oder dieses Fahrzeugs, die in der Welt platziert wird.

SCHALTER FÜR WEITERE BEARBEITUNG

Sobald du in deinem Abenteuer mehr als einen Akt eingerichtet hast, erscheint über dem Namen des Charakters im Verhaltenseditor der Schalter für weitere Bearbeitung. Standardmäßig gilt das eingestellte Verhalten einer Kreatur für alle Akte. Aber wenn du möchtest, dass sich das Verhalten der ausgewählten Kreatur von Akt zu Akt verändert, dann klicke auf den Schalter für weitere Bearbeitung, um die Standardeinstellung aufzuheben. Jetzt kannst du das Verhalten für jeden Akt gesondert festlegen. Das ist für allem dann sinnvoll, wenn der Kapitän sich mit einer Kreatur im Verlauf der Geschichte anfreundet - oder wenn eine eigentlich freundliche Kreatur zum Feind wird.

PERSÖNLICHKEIT

Die Persönlichkeit legt fest, wie Kreaturen und Fahrzeuge auf den Kapitän und andere Charaktere reagieren.

FRIEDLICH

Friedliche Kreaturen sozialisieren lieber als zu kämpfen.

NEUTRAL

Neutrale Kreaturen wollen einfach in Ruhe gelassen werden, man kann aber mit ihnen sozialisieren.

DUMM

Das ist das Standardverhalten für Kreaturen. Sie kümmern sich nur um ihre eigenen Angelegenheiten, auch wenn sie angegriffen werden oder jemand versucht, mit ihnen zu sozialisieren.

REVIERORIENTIERT

Revierorientierte Kreaturen können nicht sozialisiert werden und knurren, wenn andere Charaktere sich ihnen nähern. Wird diese Warnung nicht beachtet, greifen sie an.

AGGRESSIV

Aggressive Kreaturen sind zwar nicht direkt Bösewichte, aber sie kämpfen lieber als mit irgendjemandem zu sozialisieren.

ERWEITERT

STRG-Klick auf einen der Buttons für grundlegendes Verhalten öffnet für die ausgewählte Kreatur das erweiterte Verhaltensmenü. Beim erweiterten Verhalten kannst du Prioritäten für bestimmte Reaktionen einstellen und Bedingungen festlegen, unter denen eine Kreatur ein bestimmtes Verhalten zeigt. Du kannst beispielsweise als Grundverhalten WANDERN festlegen und dann zusätzlich NUR ANGREIFEN, WENN ZUERST ANGEGRIFFEN einstellen.

Erweitertes Verhalten hat Prioritäten, von oben nach unten. Du kannst Verhaltensvorgaben neu sortieren, indem du sie in der Liste nach oben oder unten ziehst. Sobald du für eine Kreatur erweiterte Verhaltensregeln festgelegt hast, erscheint in der Persönlichkeitsleiste ein Yin-Yang-Symbol.

WAHRNEHMUNG

Wahrnehmung legt fest, wie weit Kreaturen und Fahrzeuge sehen können.

TEMPO
Tempo legt fest, wie schnell sich eine Kreatur oder ein Fahrzeug bewegen kann.

SCHADENSBONUS
Schadensbonus bestimmt, wie wirkungsvoll die Angriffe einer Kreatur oder eines Fahrzeugs sind.

GESUNDHEIT
Gesundheit bestimmt die Lebenspunkte einer Kreatur oder eines Fahrzeugs.

TEAM
In einem Abenteuer sind viele Charaktere als Freund, Feind oder keines von beidem definiert.

KEIN TEAM
Diese Kreaturen und Fahrzeuge kümmern sich nur um ihre eigenen Angelegenheiten.

VERBÜNDETES TEAM
Verbündete Kreaturen und Fahrzeuge greifen den Kapitän oder andere des gleichen Teams niemals an.

GEGNERISCHES TEAM
Gegnerische Kreaturen und Fahrzeuge sind im Prinzip die Bösen. Sie greifen nicht nur den Kapitän an, sondern auch andere Mitglieder des verbündeten Teams - und ebenso andere gegnerische Teams. Du kannst bis zu drei gegnerische Teams erstellen.

AUFHEBEN
Bestimmt, welche Werkzeuge und Objekte Kreaturen sammeln.

NICHTS AUFHEBEN
Diese Standardeinstellung sorgt dafür, dass Kreaturen alle Werkzeuge und Objekte gar nicht beachten.

ALLE AUFHEBEN
Beim Wandern hebt eine Kreatur jedes Werkzeug auf, das sie sieht, außer sie trägt bereits ein Werkzeug.

ZIEL AUFHEBEN
Die Kreatur hebt nur ein spezielles Werkzeug auf.

GEBEN
Legt fest, welche Werkzeuge und Objekte Kreaturen übergeben, und vor allem, wem.

NICHTS GEBEN
Diese Standardeinstellung sorgt dafür, dass Kreaturen keine Werkzeuge und Objekte weggeben.

JEDEM GEBEN
Beim Wandern gibt eine Kreatur ein Werkzeug jeder anderen Kreatur, jedem Fahrzeug und sogar Gebäuden.

ZIEL GEBEN
Eine Kreatur gibt das Werkzeug nur der festgelegten Kreatur, dem Fahrzeug oder Gebäude.

BEWEGUNG
Bewegung legt fest, wie Kreaturen und Fahrzeuge sich auf dem Planeten bewegen.

STATIONÄR
Die Kreatur oder das Fahrzeug bewegt sich nicht - auch nicht bei Angriffen.

WANDERN
Die Kreatur oder das Fahrzeug bewegt sich zufällig, bleibt dabei aber innerhalb einer festgelegten Entfernung vom Ausgangspunkt.

PATROUILLIEREN
Die Kreatur oder das Fahrzeug bewegt sich zwischen zwei festgelegten Punkten hin und her. Sie flieht oder kämpft, wenn sie angegriffen wird, und kehrt danach zu ihrem Patrouillenweg zurück.

Mit den Patrouillen-Markierungen kannst du die Route bestimmen, auf der die Kreatur patrouillieren soll. Mit gedrückter **ALT**-Taste legst du mit der Markierung Wegpunkte fest und bestimmst so die Route.

GEHEN ZU
Gehen zu funktioniert wie Patrouillieren, nur dass die Kreatur oder das Fahrzeug bei der letzten Markierung der Route stehen bleibt.

FOLGE
Die Kreatur oder das Fahrzeug bewegt sich auf eine festgelegte Kreatur, ein Fahrzeug, Gebäude oder Objekt zu. Sobald das Ziel erreicht ist, wandert die folgende Kreatur oder das Fahrzeug in dessen Nähe herum.

RESPAWN
Respawn bestimmt die Zeit, nach der Kreaturen oder Fahrzeuge aller Art, verbündet oder gegnerisch, wieder erscheinen, nachdem sie besiegt oder zerstört wurden. Wenn du nicht möchtest, dass Kreaturen oder Fahrzeuge wieder erscheinen, wählst du einfach NIEMALS aus.

MANNSCHAFTSOPTIONEN
Bestimme, wie viele Charaktere der Kapitän seiner Mannschaft hinzufügen darf. Du kannst der Mannschaft sogar spezielle Charaktere zuweisen.

KEINE MANNSCHAFT
Der Kapitän muss es alleine schaffen. Keine Mannschaftsslots verfügbar.

FESTE MANNSCHAFT
Der Kapitän beginnt das Abenteuer mit 1-3 festgelegten Mannschaftsmitgliedern. Es können keine neuen Mannschaftsmitglieder rekrutiert werden.

SPIELER-MANNSCHAFT
Der Kapitän kann sich von 1-3 Verbündeten begleiten lassen. Für jedes Mannschaftsmitglied, das du in das Abenteuer mitnehmen darfst, siehst du einen offenen Mannschaftsslot.

GEMISCHTE MANNSCHAFT
Eine Kombination der vorigen Optionen. Man kann zum Beispiel mit einem zugewiesenen Mannschaftsmitglied beginnen und dann die Möglichkeit haben, später ein oder zwei andere hinzuzufügen.

ZIELE

Um Ziele einem bestimmtem Charakter oder Objekt zuzuordnen, ziehe einfach die Zielmarkierung auf die Kreatur oder das Objekt. Dann öffnet sich ein Menü mit den verfügbaren Zielen. Das ausgewählte Ziel gilt für alle Exemplare der Kreatur oder des Objekts im aktuellen Akt. Das ist vor allem bei Missionen praktisch, in denen mit mehreren Exemplaren eines Objekts dasselbe getan werden muss. Du kannst in jedem Akt einem Typ von Kreatur oder Objekt nur ein Ziel zuweisen. Wenn dasselbe Ziel über mehrere Akte verfolgt werden soll, musst du es bei jeder Mission einzeln zuweisen. Jeder Akt kann bis zu drei Ziele haben.

GEHEN ZU
Bewegung zum Aufenthaltsort einer bestimmten Kreatur, eines Fahrzeugs, Gebäudes, Werkzeugs, Hindernisses oder Gebiets.

ZERSTÖREN
Einen Feind besiegen, ein Fahrzeug zerlegen oder ein Gebäude zum Einsturz bringen. Zerstöre mehr als ein Objekt pro Ziel.

ANFREUNDEN MIT
Sich mit einer Kreatur anfreunden. Wird das Ziel für mehr als ein Mitglied einer Spezies definiert, muss der Kapitän sich mit einer Gruppe von Kreaturen anfreunden.

VERBÜNDEN MIT ...
Sich mit einer oder mehreren Kreaturen anfreunden und dann weiter sozialisieren, bis du sie für deine Mannschaft rekrutieren kannst.

SPRECHEN MIT
Mit einem bestimmten Charakter ein Gespräch beginnen.

HALTEN
Ein bestimmtes Werkzeugsobjekt aufheben.

GEBEN
Ein bestimmtes Werkzeugsobjekt einem bestimmten Charakter übergeben.

SAMMELN
Wird für Objekte benutzt, die nicht in der Hand (oder im Mund) gehalten werden müssen und jedem übergeben werden können. Zum Sammeln musst du dich in die Nähe des Zielobjekts begeben.

BRINGEN ZU ...
Zwei Objekte kombinieren, indem du sie zusammenbringst.

BLOCKIEREN
Eine bestimme Kreatur, ein Fahrzeug oder ein Werkzeug davon abhalten, in die Nähe eines Zielobjekts zu kommen.

VERTEIDIGEN
Eine bestimme Kreatur, ein Fahrzeug oder ein Werkzeug davor bewahren, besiegt oder zerstört zu werden.

ZIELE ENTFERNEN
Um ein Ziel von einer Kreatur oder einem Objekt zu entfernen, klicke auf den Löschen-Button im Ziele-Menü.

ZIELE ERREICHEN
Ein grünes Häkchen neben dem Ziel auf der Missionskarte zeigt an, dass das Ziel erreicht wurde. Wenn alle Ziele einer Mission erreicht sind, ist die Mission beendet, und die nächste Mission beginnt. Ist die letzte Mission abgeschlossen, ist das Abenteuer vorbei.

ABENTEUER BEARBEITEN

Mische die Abenteuer, um die Herausforderung zu erschweren, schreibe die Geschichte neu oder verändere die Landschaft. Du kannst deine angepassten Kreationen online stellen oder Kreationen von anderen in der Sporepädie herunterladen. Obwohl es auch möglich ist, die Abenteuer von Maxis zu bearbeiten, können diese nicht unter anderem Namen bereitgestellt werden.

SPORE-COMMUNITY

DU MUSST DICH MIT DEN ENDNUTZER-LIZENZBEDINGUNGEN EINVERSTANDEN ERKLÄREN, UM SPIELEN ZU KÖNNEN. DER ZUGRIFF AUF ONLINE-FEATURES UND/ODER -DIENSTE ERFORDERT EIN EA-ONLINE-KONTO UND DIE REGISTRIERUNG MIT DER BEILIEGENDEN SERIENNUMMER. DIE REGISTRIERUNG FÜR ONLINE-FEATURES IST AUF EIN EA-KONTO PRO SERIAL CODE BESCHRÄNKT UND NICHT ÜBERTRAGBAR. DIE EA-ONLINE-NUTZUNGSBEDINGUNGEN FINDEST DU UNTER WWW.EA.COM. DU MUSST MINDESTENS 13 JAHRE ALT SEIN, UM DICH FÜR EIN EA-ONLINE-KONTO ZU REGISTRIEREN.

EA KANN DIE ONLINE-FEATURES MIT EINER FRIST VON 30 TAGEN NACH BEKANNTGABE AUF WWW.EA.COM EINSTELLEN.

BEREITSTELLEN

Stelle deine Kreationen auf **Spore.com** bereit, indem du ganz einfach auf den Bereitstellen-Button klickst. Achte darauf, deine Abenteuer genau wie alle anderen Kreationen in *SPORE* zu taggen, damit andere Spieler sie leichter finden.

HERUNTERLADEN

Du kannst Abenteuer online durchsuchen und herunterladen, entweder über **Spore.com** oder die Online-Sporepädie-Suche. Auf heruntergeladene Abenteuer kannst du entweder direkt über Schnelles Spiel oder bereitgestellte Abenteuer im Space-Spiel zugreifen.

EINEN FREUND FINDEN

Füge deiner Freundesliste Online-Freunde hinzu, um direkt auf die von ihnen erstellten Kreaturen, Fahrzeuge, Gebäude und auch Abenteuer zugreifen zu können.

SPORECASTS

Ein Sporecast ist eine Sammlung von Kreationen, die von Maxis, dir oder einem anderen *SPORE*-Spieler erstellt wurden. Abonniere die Sporecasts anderer Spieler, um direkten Zugriff auf ihre Abenteuer zu haben.

SPORE-PUNKTE

SPORE-Punkte erhältst du nicht nur, wenn du Abenteuer erstellst, bereitstellst und spielst, sondern auch, wenn deine Kreationen gespielt und bewertet werden. Um nachzusehen, wie viele Punkte du hast, sieh auf deiner MySpore-Seite nach.

SCHWIERIGKEIT

Abenteuer werden weltweit gespielt, und die Anzahl, wie oft ein heruntergeladenes Abenteuer gewonnen oder verloren wurde, bestimmt den Schwierigkeitsgrad dieses Abenteuers.

SPIELWERTUNG

Wenn ein Abenteuer im Schnellen Spiel beendet ist, erhält der Spieler zwei Wertungen: Eine besagt, wie viel Prozent des Abenteuers er abgeschlossen hat, und die zweite, wie lange er dazu gebraucht hat.

PROZENTWERTUNG

Diese Wertung errechnet sich aus der Anzahl der abgeschlossenen Akte, geteilt durch die Gesamtzahl der Akte. Wird ein Akt nur zum Teil abgeschlossen, errechnet sich sein Prozentwert aus der Anzahl der erreichten Ziele dieses Aktes, geteilt durch die Gesamtzahl der Ziele in diesem Akt.

ZEITWERTUNG

Diese Wertung ergibt sich ganz einfach aus der Zeit, die benötigt wurde, um das Abenteuer von Anfang bis Ende durchzuspielen. Ungeachtet dessen, ob im Akt tatsächlich eine Zeituhr mitläuft, wird diese Wertung in jedem Fall vorgenommen, um die Reihenfolge auf den *SPORE Galaktische Abenteuer*-Bestenlisten zu ermitteln.

BESTENLISTEN

Nach Abschluss eines Abenteuers zeigt dir eine Zusammenfassung am Ende des Spiels, wie gut du im Verhältnis zu anderen *SPORE Galaktische Abenteuer*-Spielern abgeschnitten hast. Du kannst deine Wertung mit deinen Freunden oder mit dem Rest der Welt vergleichen. Du findest deinen Rang auch auf **#**.

MEDAILLEN

Landest du auf einem der drei oberen Plätze der Bestenliste eines Abenteuers, erhältst du dafür eine Gold-, Silber- oder Bronzemedaille. Allerdings verlierst du deine Medaille wieder, wenn ein anderer eine höhere Wertung erreicht.

ERFOLGE

Sieh dir die verschiedenen Meilensteine deiner *SPORE Galaktische Abenteuer*-Spielkarriere noch einmal an.

Du kannst Erfolge freischalten, indem du Abenteuer im Schnellen Spiel oder innerhalb der Weltraumphase spielst und deine Kapitäne bis in die höchsten Ränge aufsteigen lässt.

Weitere Erfolge schaltest du frei, wenn du Abenteuer erstellst und sie der *SPORE*-Community bereitstellst.

TIPPS ZUR LEISTUNG

MACINTOSH SOFTWARE-AKTUALISIERUNG

Ältere Versionen der Software deines Mac OS X-Systems können zu Problemen mit der Spielleistung führen. Um sicherzustellen, dass du die neueste Version von Mac OS X verwendest, wähle im Apple-Menü bitte „Software-Aktualisierung“ und folge den Anweisungen, um deine Software upzudaten.

PROBLEME BEI DER AUSFÜHRUNG DES SPIELS

- Vergewissere dich, dass dein System die Mindestvoraussetzungen des Spiels erfüllt und du aktuelle Grafik- und Soundtreiber installiert hast. Hast du eine NVIDIA-Grafikkarte, findest du aktuelle Treiber auf der Website **www.nvidia.de** Aktuelle Treiber für ATI-Grafikkarten kannst du von der Website **www.ati.amd.de** herunterladen.
- Für PC: Spielst du die DVD-Version des Spiels, installiere DirectX von der DVD. Du findest die ausführbare Datei im DirectX-Ordner im Stammverzeichnis der DVD. Wenn du über einen Internetzugang verfügst, kannst du die aktuelle Version von DirectX von der Website **www.microsoft.de** herunterladen.

ALLGEMEINE TIPPS ZUR FEHLERBEHEBUNG

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

INTERNET-PROBLEME

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

KUNDEN-SUPPORT

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

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

Öffnen der EA-Hilfedatei (Spiel bereits installiert):

Klicke als Benutzer von Windows Vista™ bitte unter **Start > Spiele** das Spielsymbol mit der rechten Maustaste an und wähle aus dem Dropdown-Menü den entsprechenden Support-Link.

Verwendest du eine frühere Version von Windows™, klicke bitte unter **Start > Programme** (oder **Alle Programme**) im Menü des Spiels auf Kundendienst.

Öffnen der EA-Hilfedatei (Spiel nicht installiert):

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

Öffnen der EA-Hilfedatei (Macintosh)

1. Lege die Spiel-DVD in dein DVD-ROM-Laufwerk ein.
2. Klicke auf das Finder-Symbol im Dock.
3. Öffne ein neues Finder-Fenster, indem du im Dateimenü „Ablage > Neues Fenster“ klickst.
4. Klicke im Finder-Fenster auf das Spiel-Symbol.
5. Öffne die Datei **Support > European Help Files\EA Help\De > EA-Help-de.htm**.

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

EA-SUPPORT IM INTERNET

Wenn du über einen Internetzugang verfügst, erreichst du den Technischen Support von EA auf folgender Website:

www.electronicarts.de

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

KONTAKTINFORMATIONEN

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

ELECTRONIC ARTS HOTLINE ÜBERSICHT

Die Servicerufnummern für Kunden aus Deutschland:

09001 – 20 25 20
(0,25 € pro Minute)
für technische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.-Fr. 14.00-19.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

09001 – 30 25 30
(1,25 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunk)
für spielerische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.-Fr. 11.00-20.00 Uhr
und Sa. 11.00-20.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Die Servicerufnummern für Kunden aus Österreich:

0900 – 160 651
(0,45 € pro Minute)
für technische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.-Fr. 14.00-19.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0900 – 37 37 62
(1,08 € pro Minute)
für spielerische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.-Fr. 11.00-20.00 Uhr
und Sa. 11.00-20.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Die Servicerufnummern für Kunden aus der Schweiz:

0900 - 900 998
(1,19 CHF pro Minute)
für technische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.-Fr. 14.00-19.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0900 – 77 66 77
(2,00 CHF pro Minute)
für spielerische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.-Fr. 11.00-20.00 Uhr
und Sa. 11.00-20.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

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

Bitte erstelle, bevor du uns anrufst, einen DirectX-Diagnosebericht deines PCs, um uns die Problemdiagnose zu erleichtern:
Klicke dazu auf **Start > Ausführen**… und gib „**dxdiag**“ ein. Klicke auf OK und nach der Erstellung des Berichtes auf **ALLE INFORMATIONEN SPEICHERN**... und lege den Bericht auf deinem Windows-Desktop ab.

GEWÄHRLEISTUNG

HINWEIS: Die folgenden Gewährleistungen beziehen sich lediglich auf Einzelhandelsprodukte. Diese Gewährleistungen gelten nicht für Produkte, die über EA Store oder Drittanbieter erworben wurden.

GARANTIE

Innerhalb einer Garantiezeit von 24 Monaten ab Kaufdatum (Kassenbon) beseitigt Electronic Arts unentgeltlich Mängel des Produktes, die auf Materialfehlern des Datenträgers beruhen, durch Umtausch oder Reparatur.

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

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

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

Gesetzliche Rechte bleiben von dieser Garantie unberührt.

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and SPORE are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. RenderWare is a trademark or registered trademark of Criterions Software Ltd. Portions of this software are Copyright 1998-2009 Criterion Software Ltd. and its Licensors. All other trademarks are the property of their respective owners.

This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (http: //www.openssl.org/). This product also contains software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com). See the SPORE OpenSSL License file for applicable copyright notices, terms and conditions of use, and disclaimers.

Macintosh Conversion by TransGaming Inc.

This game uses Cider(tm) Technology from TransGaming Inc. Cider(tm) is Copyright © 2000-2009 TransGaming Inc. Cider C/C++ runtime components (msvcrt.dll, msvcr71.dll, msvcp71.dll, msvcr80.dll, and msvcp80) include portions of Visual C++ 6.0 runtime components and portions of Dinkum Compleat C/C++ Libraries. Visual C++ 6.0 runtime components are Copyright © 1999 Microsoft Corp. Dinkumware components are Copyright © 1989-2006 by P.J. Plauger and Dinkumware Ltd.

Cider MFC & ATL components (MFC42.dll, MFC71.dll) include the Visual C++ 6.0 MFC & ATL components. Visual C++ 6.0 MFC & ATL components are Copyright © 1992-1999 Microsoft Corp.

Cider includes libpng, Copyright © 1995-2004 the libpng project authors (see http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt for a complete list).

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group. Cider includes libjpeg, copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane .

Cider uses NVIDIA's Cg Toolkit, Copyright © 2002-2008, NVIDIA Corporation.

Cider includes dmalloc, Copyright © 2001-2006 Wolfram Gloger.

Cider includes CSRI malloc, Copyright © 1988, 1989, 1993 University of Toronto.

Cider includes SDL, Copyright © 2001-2007 the SDL project authors (see http://libsdl.org/credits.php for a complete list).

Cider includes The Better String Library (bstring) Copyright © 2002-2006 Paul Hsieh.

Portions of this software are Copyright © 2006, Industrial Light & Magic, a division of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Portions contributed and copyright held by others as indicated. All rights reserved.

iniParser Portions Copyright © 2000 by Nicolas Devillard.

Portions of this software are copyright © 1996-2000 The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved.

Portions of this software are copyright © 2006 Simon Brown and contributors of the Squish project (http://sjbrown.co.uk/?code=squish). All rights reserved.

The Cider libquartz.dylib component includes portions of ffmpeg, Copyright © 2000-2006 Fabrice Bellard, et al.

Portions of Cider are Copyright © 2002-2006 the ReWind project authors (see http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind for a complete list).

Portions of Cider are Copyright © 1993-2008 the Wine project authors (see http://source.winehq.org/source/AUTHORS for a complete list).

Cider and related components are distributed under the terms of the Cider Technology License and other licenses, including the GNU LGPL. License details are available in the End User License agreement file on your disc. Source code to LGPL licensed components is available through: http://transgaming.org/

MXX01606599MT