

SLES-01871

PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
5026555190336



PAL

EVO'S

space adventures



PlayStation®

Precautions

• This disc contains software for the PlayStation® home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation® specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation®. • Read the PlayStation® Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation®, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture. • Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

PIRACY

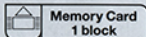
The unauthorised reproduction of all or any game part of this product and the unauthorised use of registered trademarks are likely to constitute a criminal offence. PIRACY harms Consumers as well as legitimate Developers, Publishers and Retailers. If you suspect this game product is an unauthorised copy, or have any other information about pirate product, please call your local Customer Service number given at the back of this Manual.

See back page of this manual for Customer Service Nos.

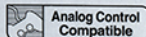
© 2000 Take 2 Interactive. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Take 2 Interactive. Developed by Runecraft.



1
Player



Memory Card
1 block



Analog Control
Compatible

SLES-01871

CONTENTS

INTRODUCTION	4
GETTING STARTED	4
THE GAME	5
MAIN MENU	6
GAME OPTIONS	6
NEW GAME	7
LOAD GAME	7
SAVE GAME	7
ON SCREEN	8
GAME CONTROLS	9
PAUSE OPTIONS.....	10
BASIC CONTROLLER FUNCTIONS.....	10
CHARACTER MOVEMENT	11
CAMERA CONTROLS	11
MENU CONTROLS	11
USEFUL THINGS TO LOOK OUT FOR.....	12
CREDITS	13

INTRODUCTION

EVO'S SPACE ADVENTURES™ are set on a rogue space station, the Silicon Valley. This was designed as an experiment in artificial life and robotic evolution, unfortunately seven minutes after launch the station vanished utterly...

A thousand years later the station reappeared just as mysteriously, spotted by a giant orbiting telescope as it passed the orbit of Uranus. In response, Earth's government sent several successive squads of Space Marines, none of which were ever heard from again.

Not wishing to throw away any more expensively trained and equipped Space Marines, Earth government decided that the job needed someone cheap and expendable. Dan Danger and Evo, his super-intelligent, self-evolving robot partner fit the bill perfectly!



GETTING STARTED

INSTALLATION

Set up your PlayStation® as described in your manual. A Controller must be inserted in Controller port 1, and if you wish to load and save games, you must have a MEMORY CARD inserted in the MEMORY CARD slot 1. Make sure there are enough free blocks on your MEMORY CARD before commencing play.

Ensure that the power is OFF before inserting your **EVO'S SPACE ADVENTURES™** disc. Close the disc cover before switching the power ON. It is advised that you do not insert or remove peripherals or MEMORY CARDS once the power is turned on.

THE GAME

EVO'S SPACE ADVENTURES™ are divided into four unique environments. These are:

Euro Eden - A pastoral wonderland.

Arctic Kingdom - Brr! Chilly! Bring a big jacket.

Jungle Safari - A taste of the wild frontier.

Desert Adventure - Savour the sunny side of artificial life.

EVO'S SPACE ADVENTURES™ are populated by a large number of robotic animals. These animals have evolved to survive in a ferocious, untamed environment. They have never encountered man before. Be afraid. Be very, very afraid. And scared too. Each environment has its own unique menagerie of loveable animal playmates. The animals behave just like their earthbound counterparts. They can love, hate, fear and eat each other. Just watch it. That's all we're saying.

EVO'S SPACE ADVENTURES™ are Darwinism taken to dangerous extremes. Each animal has skills and abilities that no other animal will possess. If you want to survive up here baby, you better use them all. Since Dan crashed into a Euro Eden, the player will have to complete three Euro Eden zones before the Arctic Kingdom becomes available. After three Arctic zones have been completed, the player can move onto Jungle Safari and, once three zones of the Jungle Safari are completed, the player can move between all of the zones in the game. Only after completing all of the available zones will the player be able to explore the depths of the Silicon Valley™ control room...

MAIN MENU

Three options are displayed on this screen. These are:

- Game Options
- New Game
- Load Game



GAME OPTIONS

The options screen allows you to control the following game settings:

SFX Volume – allows you to adjust the sound effects volume up and down, using the left and right directional buttons.

Music Volume - allows you to adjust the music volume up and down, using the left and right directional buttons.

Set Screen Position – this option will allow the player to adjust the screen position by using the directional buttons.

NEW GAME

This option will take the player straight into the first mission, starting with its introductory animation.

NOTE - whenever the player chooses the NEW GAME option there will be no previous saved games available, as that function is part of the LOAD GAME screen.



LOAD GAME

Assuming you have a previously saved game on a MEMORY CARD that is inserted in MEMORY CARD slot 1, you can load that game from this screen. A graphic of the Silicon Valley spacestation can be seen showing the environments and zones within it. Once you load in a previously saved game the zones you have unlocked by completing the previous zone are shown in colour, unavailable zones are greyed out.

To play the zone of your choice simply highlight it using the directional buttons then hit the **X** button to select it and play.

SAVE GAME

When you have completed a zone, you will be automatically taken to the save game screen. Here you simply highlight the save icon and then hit the **X** button, and the appropriate zone will be automatically saved in the correct bank.

ON SCREEN

The large green bar shows your remaining energy. When your energy bar turns red, start to worry. If your energy vanishes, you're dead.

The special skills available to your animal host are sometimes limited.

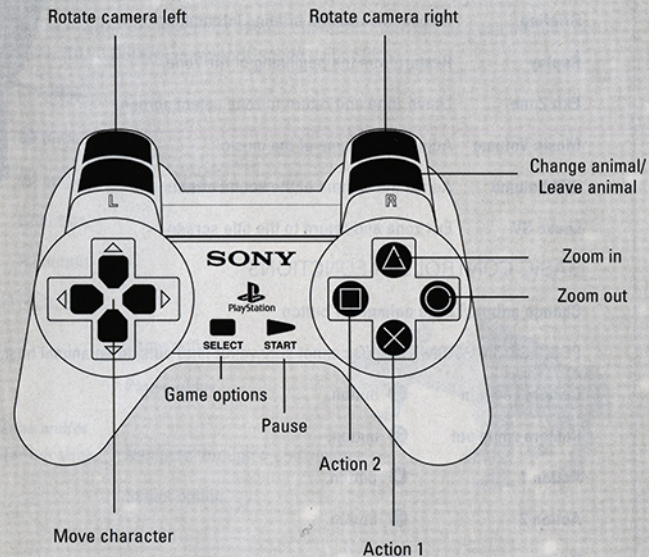
The blue bar shows the remaining energy of your opponent.

The blue button shows the amount of power available to your animal's first ability (if applicable).

The green button shows the amount of power available to your animal's second ability (if applicable).

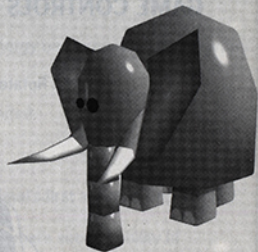


GAME CONTROLS



PAUSE OPTIONS






- Continue** Continue playing the zone.
- Briefing** Display the mission briefing information.
- Replay** Restart from the beginning of the zone.
- Exit Zone** Leave zone and return to zone select screen.
- Music Volume** Adjust the volume of the music.
- SFX Volume** Adjust the volume of the sound effects.
- Leave SV** Exit zone and return to the title screen.



BASIC CONTROLLER FUNCTIONS

Change animal/Leave animal R1 button.

POSSESSION WARNING! EVO cannot survive for long outside an animal host.



- Camera zoom in**  button.
- Camera zoom out**  button.
- Action 1**  button.
- Action 2**  button.
- Pause** 

CHARACTER MOVEMENT




CONTROLS

The directional buttons control the movement of your character. You can also use the left stick of your Analog Controller (DUALSHOCK) in ANALOG mode (LED: RED).

CAMERA CONTROLS

- Zoom in**  button
- Zoom out**  button
- Rotate left** L2 button.
- Rotate right** R2 button.

MENU CONTROLS

-  **SELECT** Game options.
-  **START** Pause game.
- Directional buttons and/or Analog Controller left stick** Navigate through menu options.
-  **X** button Select option.



USEFUL THINGS TO LOOK OUT FOR

CRATES

It's like Christmas morning. Attack crates to reveal some lovely energy.

POWER CELLS

In order to repair EVO's body, you must collect as many Power Cells as possible. If you're feeling a little under the weather, look for these fellows to perk you up.

SOUVENIRS

Since you're only going to get paid upon SUCCESSFUL completion of your mission, you better keep an eye open for anything that looks expensive. Every zone will have some sort of souvenir.

TELEPORTER

Every zone has an Entry teleporter and an Exit teleporter. The Exit teleporter will only be activated once you have completed all of the goals from your mission briefing.

CAMERAS

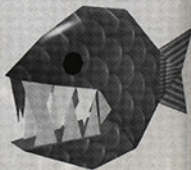
NOTE: Many zones in the SILICON VALLEY have Level Overviews. Touch the camera for a quick whirlwind tour of the drama and excitement that lies in store for you.

TERMINALS

Every zone has a terminal. Touching the terminal will download the information about EVO's current animal host from the SILICON VALLEY databanks.

BOARDING PARTY

The original boarding party was, as we mentioned, lost without trace. But keep your eyes peeled for useful remains.



CREDITS

LEAD PROGRAMMER

Paul Tankard

ADDITIONAL CODING

Will Bell

3D ENGINE

Steve Caslin

ART MANAGEMENT

Andy Noble

ARTISTS

Andy Noble
Tyronne Bramley
Alan Tang

HEAD OF ANIMATION

James Finlay

ANIMATORS

John Jones
Gareth Cavanagh

LEAD MUSICIANS

Matt Sugden

MUSICIAN

Craig Beattie

DESIGNER

Stephen D. Lodge

PRODUCER

Patrick Armstrong

ASSOCIATE PRODUCER

Richard Green

QA MANAGER

Mark Hooley

LEAD TESTER

Mick Jagger

PLAYTESTING

Mick Barlow
Paul Dean
Greg Ellis
Jon Brown
Wes Foster

DEVELOPMENT MANAGER

Keith Jackson

CEO

Martin Hooley



Précautions

- Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager.
- Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation® commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®.
- Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation® pour savoir comment l'utiliser.
- Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut.
- Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords.
- Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux.
- Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité.
- N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

LE PIRATAGE INFORMATIQUE

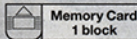
Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit ou de marques déposées, constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur national dont le numéro figure au verso de ce manuel.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

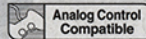
© 2000 Take 2 Interactive. Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Publié par Take 2 Interactive. Développé par Runecraft.



1
Player



Memory Card
1 block



Analog Control
Compatible

SLES-01871

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	16
COMMENCER	16
LE JEU	17
MENU PRINCIPAL	18
OPTIONS	18
DEMARRER PARTIE	19
CHARGER PARTIE.....	19
ENREGISTRER PARTIE.....	19
ECRAN	20
COMMANDES DU JEU	21
OPTIONS DE PAUSE	22
FONCTIONS DE BASE DE LA MANETTE	22
DEPLACEMENTS DU PERSONNAGE	23
COMMANDES DE CAMERA	23
COMMANDES DE MENU	23
ELEMENTS UTILES.....	24
LES CRÉDITS	25

INTRODUCTION

LES AVENTURES SPATIALES D'EVO™ se déroulent sur une station spatiale isolée, appelée Silicon Valley.

Silicon Valley a été conçue pour tester la vie artificielle et l'évolution robotique. Malheureusement, sept minutes après le lancement, la station a complètement disparu...

Mille ans plus tard, la station réapparaît tout aussi mystérieusement, dans la lunette d'un télescope géant en orbite, à proximité d'Uranus. Le gouvernement de la Terre décide alors d'envoyer plusieurs groupes de Space Marines, les uns après les autres. On ne les reverra jamais plus.



N'ayant pas l'intention de perdre encore de précieux Space Marines, le gouvernement choisit d'envoyer un individu sans importance. Dan Danger et Evo, son robot évolutif, super intelligent, ont le profil idéal !

COMMENCER

INSTALLATION

Installez votre console PlayStation® comme on vous le décrit dans le manuel d'utilisation. Branchez une manette. Pour enregistrer ou charger des parties, vous devez insérer une CARTE MEMOIRE dans la fente pour CARTE MEMOIRE 1. Avant de commencer à jouer, vérifiez que suffisamment de blocs sont disponibles sur votre MEMORY CARD (Carte mémoire).

Assurez-vous que la console est éteinte (position OFF) avant d'insérer le CD des Aventures spatiales d'Evo. Fermez le couvercle du compartiment à disque avant d'allumer la console (position ON). Nous vous recommandons de ne pas insérer ou retirer des périphériques ou des MEMORY CARDS (Cartes mémoire) une fois que l'unité est allumée.

LE JEU

LES AVENTURES SPATIALES D'EVO™ comporte quatre environnements uniques :

Europaradis - Un pays des merveilles pastoral.

Royaume arctique - Glacial ! Habillez-vous chaudement !

Safari Jungle - Un avant-goût de la vie sauvage.

Aventure désertique - Prenez la vie artificielle du côté ensoleillé !

LES AVENTURES SPATIALES D'EVO™ est peuplé d'un grand nombre d'animaux robots qui se sont adaptés à un environnement dur et sauvage. Ils n'ont encore jamais vu d'hommes. Vous pouvez avoir peur ! Très peur ! Même, très très peur !

Chaque environnement comporte une population unique d'adorables animaux de compagnie. Ils ont un comportement identique à celui de leurs homologues terriens. Ils ressentent l'amour, la haine, la peur et la faim, surtout des autres. Soyez prudent ! C'est tout ce qu'on peut vous dire !

LES AVENTURES SPATIALES D'EVO™, c'est du darwinisme poussé à l'extrême. Chaque animal est doté d'aptitudes qui lui sont propres. Si vous avez l'intention de survivre là-bas, vous avez plutôt intérêt à toutes les utiliser.

Etant donné que Dan s'est écrasé dans l'Europaradis, le joueur devra traverser trois zones de l'Europaradis avant de pouvoir accéder au Royaume Arctique. Lorsqu'il aura parcouru trois zones arctiques, le joueur passera au Safari Jungle. Après avoir traversé trois de ses zones, il sera en mesure de parcourir toutes les zones du jeu.

Le joueur ne pourra explorer les profondeurs de la salle de contrôle **LES AVENTURES SPATIALES D'EVO™** qu'après avoir visité toutes les zones du jeu...

MENU PRINCIPAL

Cet écran vous propose trois options :

Options

Démarrer partie

Charger partie

OPTIONS

L'écran Options vous permet de définir les paramètres suivants :

Volume effets sonores – cela vous permet d'augmenter ou de réduire le volume des effets sonores, à l'aide des touches directionnelles gauche et droite.

Volume musique - cela vous permet d'augmenter ou de réduire le volume de la musique, à l'aide des touches directionnelles gauche et droite.

Régler position d'écran - cette option permet au joueur de régler la position de son écran à l'aide des touches directionnelles.



DEMARRER PARTIE

Cette option permet au joueur de passer directement à la première mission, et de débiter la partie avec l'animation d'introduction.

REMARQUE – lorsque le joueur sélectionne l'option DEMARRER PARTIE, il choisit alors de lancer une nouvelle partie ; les parties préalablement enregistrées ne seront pas disponibles, car cette fonction fait partie de l'écran CHARGER PARTIE.



CHARGER PARTIE

En supposant que vous ayez une partie enregistrée sur la CARTE MEMOIRE insérée dans la fente pour CARTE MEMOIRE 1, vous pouvez la charger à partir de cet écran. Un graphisme de la station spatiale Silicon Valley peut représenter les environnements et les zones qu'il contient. Lorsque vous chargez une partie préalablement enregistrée, les zones que vous avez libérées en terminant la zone précédente apparaissent en couleur, et les zones non disponibles sont grisées.

Pour jouer dans une zone de votre choix, mettez-la en valeur à l'aide des touches directionnelles, puis appuyez sur **X** touche pour la sélectionner et pour jouer.

ENREGISTRER PARTIE

Quand vous terminez une zone, vous passez automatiquement à l'écran enregistrer partie. Mettez simplement en valeur l'icône Enregistrer et appuyez sur **X** touche. La partie sera automatiquement enregistrée.

ECRAN

La grande barre verte indique l'énergie qu'il vous reste. Quand elle devient rouge, vous pouvez commencer à vous inquiéter. Si elle se vide, vous êtes mort.

Les capacités spéciales de vos hôtes animaux sont parfois limitées.

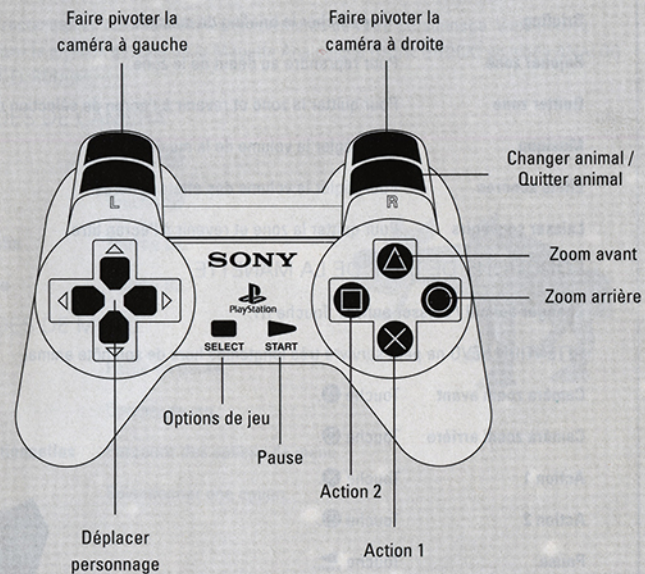
La barre bleue indique l'énergie qu'il reste à votre adversaire.

Le bouton bleu indique la quantité de puissance de la première capacité spéciale de votre animal (si applicable).

Le bouton vert indique la quantité de puissance disponible pour la seconde capacité spéciale de votre animal (si applicable).



COMMANDES DU JEU



OPTIONS DE PAUSE

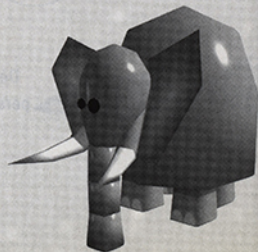
- Continuer** Pour continuer à jouer la zone.
- Briefing** Pour afficher le briefing de mission.
- Rejouer zone** Pour reprendre au début de la zone.
- Quitter zone** Pour quitter la zone et revenir à l'écran de sélection de zone.
- Musique** Pour régler le volume de la musique.
- Effets sonores** Pour régler le volume des effets sonores.
- Laisser souvenirs** Pour quitter la zone et revenir à l'écran titre.

FONCTIONS DE BASE DE LA MANETTE

Changer animal / Laisser animal Touche R1.

ATTENTION ! EVO ne peut survivre très longtemps hors de son hôte animal.

- Caméra zoom avant** Touche ▲.
- Caméra zoom arrière** Touche ●.
- Action 1** Touche ⊗.
- Action 2** Touche ◻.
- Pause** Touche ▶.



DEPLACEMENTS DU PERSONNAGE

COMMANDES

Les touches directionnelles commandent les mouvements de votre personnage. Vous pouvez également utiliser le joystick gauche de la Manette Analogique (DUAL SHOCK) en mode ANALOG (Analogique) (DEL:ROUGE).

COMMANDES DE CAMERA

- Zoom avant** Touche ▲.
- Zoom arrière** Touche ●.
- Pivoter à gauche** Touche L2.
- Pivoter à droite** Touche R2.

COMMANDES DE MENU

- Touche ▶** Partie en pause.
- Touche ◻** Options de jeu.
- Touches directionnelles** Parcourir des options de menu.
- Touche ⊗** Sélectionner une option.



ELEMENTS UTILES

BOITES

Comme à Noël, foncez sur les boîtes et recevez de l'énergie.

CELLULES ELECTRIQUES

Pour réparer le corps d'EVO, vous devez ramasser le plus de Cellules électriques possible. Si vous ne vous sentez pas très en forme, ces petites choses vous remettront sur pied.

SOUVENIRS

Etant donné que vous ne serez payé que si vous REUSSISSEZ votre mission, vous avez intérêt à récupérer tous les petits trésors que vous trouvez. Toutes les zones contiennent des petits souvenirs de ce genre.

TELEPORTEUR

Toutes les zones sont équipées d'un téléporteur d'Entrée et d'un autre de Sortie. Le téléporteur de sortie ne sera activé que lorsque vous aurez atteint tous les objectifs de votre mission.

CAMERAS

REMARQUE : vous pouvez avoir un aperçu d'ensemble d'un certain nombre de zones des Aventures spatiales d'Evo. Touchez la caméra pour vous faire une petite idée de ce qui vous attend.

TERMINAUX

Toutes les zones comportent un terminal. Touchez-en un pour télécharger des renseignements sur l'hôte actuel d'EVO, contenus dans les banques de données des Aventures spatiales d'Evo.

EQUIPE D'INTERVENTION

Comme vous le savez, l'équipe d'intervention a disparu sans laisser de traces. Gardez l'œil quand même, si jamais il y avait des restes quelconques!



LES CRÉDITS

PROGRAMMEUR PRINCIPAL

Paul Tankard

PROGRAMMATION

SUPPLEMENTAIRE

Will Bell

MOTEUR 3D

Steve Caslin

RESPONSABLE GRAPHISMES

Andy Noble

GRAPHISTES

Andy Noble
Tyronne Bramley
Alan Tang

RESPONSABLE ANIMATION

James Finlay

ANIMATEURS

John Jones
Gareth Cavanagh

MUSICIENS PRINCIPAUX

Matt Sugden

MUSICIEN

Craig Beattie

CONCEPTEUR

Stephen D. Lodge

PRODUCTEUR

Patrick Armstrong

PRODUCTEUR ASSOCIE

Richard Green

DIRECTEUR AQ

Mark Hooley

TESTEUR PRINCIPAL

Mick Jagger

TESTS DE JEU

Mick Barlow
Paul Dean
Greg Ellis
Jon Brown
Wes Foster

DIRECTEUR DEVELOPPEMENT

Keith Jackson

DIRECTEUR GENERAL

Martin Hooley



Zur Beachtung

Dieses ist eine CD-ROM für die PlayStation® Videospielekonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation® geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation® genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD-ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD-ROM nur am Rand, und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD-ROM zu berühren. Die CD-ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD-ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf, und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD-ROM, da diese zu Betriebsfehlern führen kann.

Hinweise für Ihre Gesundheit

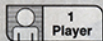
- Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden.
- Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind.
- Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum, und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospiele Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

PIRATERIE

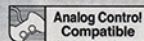
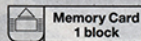
Die unerlaubte Reproduktion des Spiels, sei es ganz oder teilweise, sowie das unerlaubte Verwenden von eingetragenen Warenzeichen sind rechtswidrig. PIRATERIE schadet dem Verbraucher ebenso wie den rechtmäßigen Entwicklern, Herausgebern und Händlern. Wenn Sie vermuten, daß dieses Spiel eine unrechtmäßige Kopie ist oder wenn Sie Informationen über unrechtmäßige Kopien haben, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Kundendienst. Die Nummer finden Sie hinten in diesem Handbuch.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service No.) siehe letzte Seite des Handbuchs

© 2000 Take 2 Interactive. Alle Rechte vorbehalten. Nur für den Privatgebrauch. Unerlaubtes Kopieren, Adaptieren, Vermieten, Verleihen, Weiterverkaufen, Verwenden in Spielhallen, Benutzung mit Gebührenerhebung, Veröffentlichung, elektronisches Übertragen, öffentliches Aufführen, Verteilen oder Benutzen teilweiser Auszüge aus diesem Produkt bzw. jegliche Handlungen, die die Warenzeichen- oder Urheberrechte an diesem Produkt verletzen, sind verboten. Veröffentlicht durch Take 2 Interactive. Entwickelt von Runecraft.



SLES-01871



INHALT

EINLEITUNG	28
PROGRAMMSTART	28
DAS SPIEL	29
HAUPTMENÜ	30
OPTIONEN	30
SPIEL STARTEN	31
SPIEL LADEN	31
SPIEL SPEICHERN	31
DER BILDSCHIRM	32
SPIELSTEUERUNGEN	33
PAUSEOPTIONEN	34
GRUNDLEGENDE CONTROLLER-FUNKTIONEN	34
FIGURENBEWEGUNG	35
KAMERASTEUERUNGEN	35
MENÜSTEUERUNGEN	35
NÜTZLICHE TIPS	36
MITARBEITERVERZEICHNIS	37

EINLEITUNG

EVOS ABENTEUER IM ALL dreht sich um eine mysteriös verschüttgegangene Weltraumstation namens Silicon Valley. Silicon Valley wurde ursprünglich zwecks Experimenten im Bereich des künstlichen Lebens und der Roboterevolution gebaut, doch war die Station nur sieben Minuten nach ihrem Jungfernstart plötzlich spurlos verschwunden...

Tausend Jahre später tauchte die Station dann auf genauso geheimnisvolle Weise wieder auf und wurde in der Nähe des Planeten Uranus von einem gigantischen Orbitarteleskop erfaßt.

Die irdischen Regierungen sandten daraufhin mehrere Elitekommandos der Weltraummarine ins All, von denen aber leider nie wieder was gehört wurde.

Um nicht noch weitere kostspielig trainierte und ausgerüstete Elitekommandos dem Müllleimer zu übergeben, kamen die irdischen Regierungen schließlich zu dem Schluß, daß es eine kostengünstigere und entbehrlichere Lösung zu finden galt...

...und Dan Danger und Evo, sein superintelligenter, sich selbst weiterentwickelnder Roboterkumpel, stellten da eine ausgezeichnete Alternative dar!



PROGRAMMSTART

INSTALLATION

Baue Deine PlayStation® den Handbuchanleitungen entsprechend auf, und schließe einen Controller an. Wenn Du alte Spiele laden oder neue speichern möchtest, muß im MEMORY CARD-Steckplatz 1 natürlich eine MEMORY CARD eingesteckt sein. Achten Sie darauf, dass auf der Speicherkarte ausreichend freie Speicherblöcke vorhanden sind, bevor Sie mit dem Spiel beginnen. Versichere Dich, daß die PlayStation AUSGESCHALTET ist, bevor Du die Evos Abenteuer im All-CD einlegst. Schalte sie auch erst nach Schließen das CD-Faches EIN. Nach dem Einschalten sollten Sie keine Peripheriegeräte oder Speicherkarten ein- oder ausbauen.

DAS SPIEL

EVOS ABENTEUER IM ALL öffnet Dir die Tür in die folgenden außergewöhnlichen Welten:

Euro Eden – Das Euro-Paradies – Ein idyllisches Wunderland.

Arctic Kingdom – Das arktische Königreich – Fröstel, fröstel...! Bring 'ne dicke Jacke mit.

Jungle Safari – Die Dschungelsafari – Eine Kostprobe der ungezähmten Wildnis.

Desert Adventure – Das Wüstenabenteuer – Genieße die sonnige Seite des künstlichen Lebens.

In **EVOS ABENTEUER IM ALL** wimmelt es von zahlreichen Robotertierchen, die sich weiterentwickelt haben, um in ihrer grausamen, ungezähmten Welt überleben zu können. Menschen sind ihnen bisher noch nicht über den Weg gelaufen, also fürchte Dich... fürchte Dich ganz fürchterlich... und bring Windeln mit!

Jede Spielwelt hat ihre eigene einzigartige Menagerie liebenswerter Tiergefährten, die genauso drauf sind, wie ihre irdischen Gegenstücke. Sie lieben, sie hassen, haben Angst und fressen sich gegenseitig auf. Paß also auf! Mehr verraten wir aber nicht.

In **EVOS ABENTEUER IM ALL** herrscht Darwinismus, den man etwas zu weit getrieben hat, d.h. jedes Tier hat besondere Fähigkeiten und unterscheidet sich damit von den anderen. Wenn Du hier überleben willst, Baby, dann lern schnell, sie einzusetzen.

Da Du mit Dan in einem Euro-Paradies abgestürzt bist, mußst Du zuerst drei Euro-Paradieszonen abschließen, bevor Du im arktischen Königreich einziehen darfst. Hast Du dann hier drei arktische Zonen abgeschlossen, geht's gleich weiter auf Dschungelsafari, und wenn Du auch hier drei Zonen abgeschlossen hast, kannst Du Dich zwischen den Zonen des Spiels frei fortbewegen.

Die Tiefen des Kontrollraums der Weltraumstation in **EVOS ABENTEUER IM ALL** bleiben Dir jedoch so lange verborgen, bis Du alle Zonen des Spiels abgeschlossen hast.

HAUPTMENÜ

Der Hauptmenübildschirm umfaßt die folgenden drei Optionen:

Optionen

Spiel starten

Spiel laden

OPTIONEN

Über den Optionenbildschirm kannst Du folgende Einstellungen vornehmen:

SFX-Lautstärke – Hier kannst Du mit der linken und rechten Richtungstaste die Lautstärke der Soundeffekte regulieren.

Musiklautstärke – Hier kannst Du mit der linken und rechten Richtungstaste die Musiklautstärke regulieren.

Bildschirmposition einstellen – Hier kannst Du mit der linken und rechten Richtungstaste bzw.



SPIEL STARTEN

Mit dieser Option gelangst Du direkt zur Einführungssequenz Deines ersten Einsatzes.

HINWEIS – Wenn Du die Option SPIEL STARTEN wählst, startest Du ein komplett neues Spiel. Um ein bereits gespeichertes Spiel fortzusetzen, mußt Du Dich auf den Bildschirm SPIEL LADEN begeben.



SPIEL LADEN

Wenn Du auf der im MEMORY CARD-Steckplatz 1 eingesteckten MEMORY CARD bereits ein Spiel gespeichert hast, kannst Du es über diesen Bildschirm laden.

Du siehst eine grafische Darstellung der Silicon Valley-Weltraumstation mit allen Umgebungen und Zonen. Sobald Du ein bereits gespeichertes Spiel geladen hast, werden die Zonen, die Du vorher erschlossen hast, farbig dargestellt, nicht zugängliche Zonen erscheinen grau.

Markiere mit den Richtungstasten die Zone, in der Du spielen möchtest. Mit der **X** bestätigst Du Deine Wahl. Dann kannst Du loslegen.

SPIEL SPEICHERN

Sobald Du eine Zone abgeschlossen hast, gelangst Du automatisch auf den Bildschirm Spiel Speichern. Hier markierst Du einfach das Speichersymbol und betätigst die **X**. Damit wird das Spiel automatisch gespeichert.

DER BILDSCHIRM

Die große, grüne Leiste zeigt Deine verbleibende Energie an. Wenn Deine Energieleiste rot aufleuchtet, solltest Du Dir ernste Gedanken machen, denn wenn Du keine Energie mehr hast, kannst Du Dich zu den Regenwürmern gesellen!

Die Deinem Wirtstier eigenen Fähigkeiten sind bisweilen begrenzt.

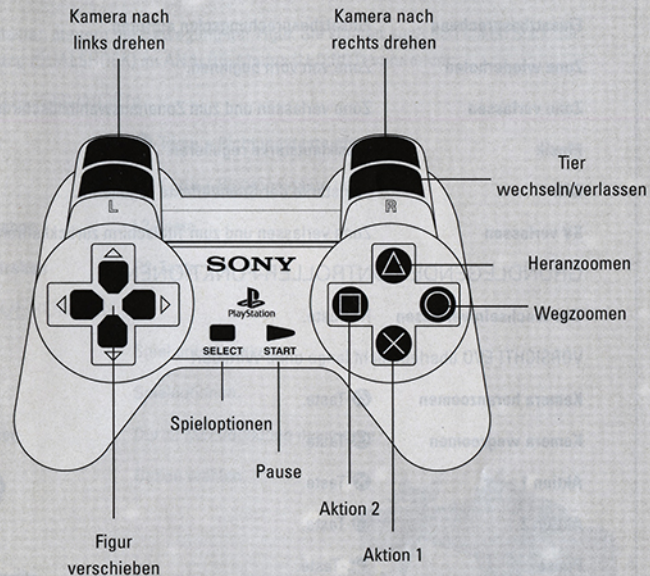
Die blaue Leiste zeigt die verbleibende Energie Deines Gegners an.

Der blaue Button zeigt die Stärke der ersten Fähigkeit Deines Tieres (sofern zutreffend) an.

Der grüne Button zeigt die Stärke der zweiten Fähigkeit Deines Tieres (sofern zutreffend) an.



SPIELSTEUERUNGEN



PAUSENOPTIONEN

Weiter	Zone weiterspielen.
Einsatzbesprechung	Einsatzbesprechungsplan aufrufen.
Zone wiederholen	Zone von vorn beginnen.
Zone verlassen	Zone verlassen und zum Zonenauswahlbildschirm zurückkehren.
Musik	Musiklautstärke regulieren.
SFX	Lautstärke der Soundeffekte regulieren.
SV verlassen	Zone verlassen und zum Titelschirm zurückkehren.

GRUNDLEGENDE CONTROLLER-FUNKTIONEN

Tier wechseln/verlassen R1-Taste.

VORSICHT! EVO überlebt nicht lange ohne Wirtstier!

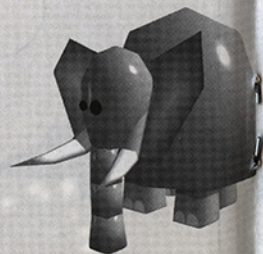
Kamera heranzoomen ▲-Taste.

Kamera wegzoomen ○-Taste.

Aktion 1 ⊗-Taste.

Aktion 2 □-Taste.

Pause ▶-Taste.



FIGURENBEWEGUNG

STEUERUNG

Die Richtungstasten steuern die Bewegung der Figur. Sie können auch den linken Stick der Analogsteuerung (DUALSHOCK) im ANALOG-Modus (LED:ROT) verwenden.

KAMERASTEUERUNGEN

Heranzoomen ▲-Taste + Richtungstaste oben.

Wegzoomen ○-Taste + Richtungstaste unten.

Nach links drehen L2-Taste.

Nach rechts drehen R2-Taste.

MENÜSTEUERUNGEN

▶-Taste Spiel unterbrechen.

■-Taste Spieloptionen.

Richtungstasten Durch Menüoptionen navigieren.

⊗-Taste Option wählen.



NÜTZLICHE TIPS

KISTEN

Der Weihnachtsmann war da! Mit Volldampf auf die Kisten, um entzückende Energie freizusetzen.

ENERGIEZELLEN

Um Evos Körper wieder auf Vordermann zu bringen, mußt Du so viele Energiezellen wie möglich aufsameln. Und wenn Du selbst durchhängen solltest, dann gönne auch Du Dir ein paar dieser Wunderzellen.

ANDENKEN

Da man Dich erst nach ERFOLGREICHEM Abschluß Deiner Mission bezahlen wird, solltest Du Deine Äuglein nach teuer aussehenden Mitbringseeln offenhalten, denn in jeder Zone gibt's ein feines Souvenir.

TELEPORTER

In jeder Zone gibt's einen Eingangs- und einen Ausgangsteleporter. Der Ausgangsteleporter wird natürlich erst nach Erreichen aller Einsatzziele aktiviert.

KAMERAS

HINWEIS: Viele Silicon Valley-Zonen bieten Level-Übersichten. Berühre einfach die Kamera, um Dir eine rasante Tour des Dich erwartenden Dramas und adrenalinpumpenden Abenteuers anzusehen.

TERMINALS

Jede Zone hat ein Terminal. Berührst Du es, werden von den Silicon Valley-Datenbanken automatisch Infos über Evos derzeitiges Wirtstier heruntergeladen.

BORDMANNSCHAFT

Die ursprüngliche Bordmannschaft ist ja wie wir schon sagten spurlos verschwunden. Halte aber Deine Augen nach nützlichen Überresten offen!



MITARBEITERVERZEICHNIS

PROGRAMMIERLEITUNG

Paul Tankard

ZUSÄTZLICHE CODIERUNG

Will Bell

3D-Engine

Steve Caslin

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Andy Noble

KÜNSTLERISCHE GESTALTUNG

Andy Noble

Tyronne Bramley

Alan Tang

ANIMATIONSLEITUNG

James Finlay

ANIMATION

John Jones

Gareth Cavanagh

MUSIKALISCHE LEITUNG

Matt Sugden

MUSIK

Craig Beattie

DESIGN

Stephen D. Lodge

PRODUKTION

Patrick Armstron

WEITERE PRODUKTION

Richard Green

QUALITÄTSSICHERUNG

Mark Hooley

TESTLEITUNG

Mick Jagger

SPIELTESTS

Mick Barlow

Paul Dean

Greg Ellis

Jon Brown

Wes Foster

ENTWICKLUNGSLEITUNG

Keith Jackson

PRODUKTIONSLEITUNG

Martin Hooley



Precaución

- Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse.
- Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa.
- Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®.
- Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba.
- Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos.
- Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpiolo cuidadosamente con un paño suave.
- No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad.
- No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

- Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola.
- No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco.
- Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla.
- Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

PIRATERÍA

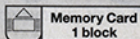
La reproducción no autorizada de la totalidad o parte de este producto, y el uso no autorizado de estas marcas registradas pueden ser considerados delitos penales. La PIRATERÍA perjudica, no sólo a los consumidores, sino también a los creadores, editores y distribuidores. Si Ud. tiene la más mínima sospecha de que este juego es una copia ilegal, o posee cualquier otra información sobre juegos pirateados, póngase en contacto con el Servicio de Atención al Cliente más cercano llamando al teléfono que figura al dorso del presente manual.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente
(Customer Service No.)

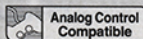
© 2000 Take 2 Interactive. Reservados todos los derechos. Sólo para uso privado. Se prohíbe la copia, adaptación, alquiler, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión pública, transmisión por cable, exhibición pública, distribución y extracción de este producto, o de cualquier marca comercial elemento con derechos de autor que formen parte de él, sin la autorización reglamentaria. Editado por Take 2 Interactive. Desarrollado por Runecraft.



1
Player



Memory Card
1 block



Analog Control
Compatible

ÍNDICE DE MATERIAS

INTRODUCCIÓN	40
PRIMEROS PASOS	40
EL JUEGO	41
MENÚ PRINCIPAL	42
OPCIONES	42
INICIAR PARTIDA	43
CARGAR PARTIDA	43
GUARDAR PARTIDA	43
EN PANTALLA	44
CONTROLES DEL JUEGO	45
OPCIONES DURANTE LA PAUSA	46
FUNCIONES BÁSICAS DEL MANDO	46
MOVIMIENTO DE LOS PERSONAJES	47
CONTROLES DE LA CÁMARA	47
CONTROLES DE LOS MENÚS	47
COSAS ÚTILES QUE DEBES BUSCAR	48
FICHA TÉCNICA	49

INTRODUCCIÓN

LAS AVENTURAS ESPACIALES DE EVO™ transcurren en una estación espacial muy peculiar llamada Silicon Valley.

Silicon Valley se diseñó como un experimento de vida artificial y evolución robótica. Por desgracia, siete minutos después de su lanzamiento, la estación se desvaneció por completo...

Mil años más tarde, la estación reapareció igual de misteriosamente, descubierta por un telescopio orbital gigante que atravesaba la órbita de Urano.

Tras el sorprendente descubrimiento, el gobierno terráqueo envió varias patrullas de marines espaciales a la estación, pero todas ellas desaparecieron sin dejar rastro.

Deseoso de evitar más pérdidas de marines espaciales, de costoso equipamiento y formación, el gobierno terráqueo decidió enviar alguien barato y... desechable... a investigar la estación espacial.

¡El intrépido Dan Danger y Evo, su robot súper inteligente y autoevolutivo, eran los candidatos ideales para ese trabajo...!



PRIMEROS PASOS

INSTALACIÓN

Configura tu PlayStation® como se describe en su "Manual de instrucciones". Debes tener un mando conectado y, si deseas cargar y guardar partidas, debes tener una **TARJETA DE MEMORIA** insertada en la ranura de la **TARJETA DE MEMORIA 1**. Asegúrate de que hay suficientes bloques de memoria en tu **MEMORY CARD** (Tarjeta de Memoria) antes de comenzar a jugar. Cerciórate de que el botón **POWER (ENCENDIDO)** de tu consola esté en posición **OFF (DESACTIVADO)**, antes de introducir el disco de Las Aventuras Espaciales de Evo. Cierra la cubierta del disco antes de encender la consola (botón **POWER (ENCENDIDO)** en posición **ON (ACTIVADO)**). Se recomienda no introducir o retirar periféricos ni **MEMORY CARDS** (Tarjetas de Memoria) cuando la consola esté encendida.

EL JUEGO

LAS AVENTURAS ESPACIALES DE EVO™ se dividen en los cuatro entornos siguientes:

Euro Eden – Un bucólico País de las Maravillas.

Arctic Kingdom (Reino ártico) – ¡Brr! ¡Qué frío! ¡Tráete un anorak grueso!

Jungle Safari (Safari en la jungla) – El sabor de la frontera con el mundo salvaje.

Desert Adventure (Aventura desértica) – Disfruta del "lado caluroso" de la vida artificial.

EN LAS AVENTURAS ESPACIALES DE EVO™ hay un gran número de animales robóticos. Estos animales han ido evolucionado para adaptarse y sobrevivir en un entorno feroz y salvaje. Son animales que no conocen al hombre. Ten miedo. Ten mucho, mucho miedo. Y por si eso fuera poco, ¡ten auténtico pavor!

Cada entorno cuenta con su propia colección de encantadores compañeros de juego animales. Los animales se comportan igual que los animales en la tierra: tienen capacidad para amar, odiar, temer y comerse unos a otros. Y tú... Tú, ten cuidado. No te digo más...

LAS AVENTURAS ESPACIALES DE EVO™ es la ley de las especies llevada a sus más peligrosos extremos. Cada animal cuenta con capacidades y habilidades que le son únicas: y si tú quieres sobrevivir en ese mundo, chaval, ¡úsalas todas!

Dado que Dan aterrizó –más bien bruscamente– en un Euro Eden, el jugador tendrá que completar tres zonas del Euro Eden antes de que el "Arctic Kingdom" (Reino ártico) esté disponible. Después de completar tres zonas árticas, el jugador podrá pasar al "Jungle Safari" (Safari en la jungla). Después de haber completado las tres zonas del safari en la jungla, el jugador podrá pasar libremente de una zona del juego a otra.

Únicamente después de haber completado todas las zonas disponibles podrá el jugador acceder a las profundidades de la sala de controles de **LAS AVENTURAS ESPACIALES DE EVO™**.

MENÚ PRINCIPAL

En esta pantalla encontrarás las tres opciones siguientes:

“Options” (Opciones)

“Start game” (Iniciar partida)

“Load game” (Cargar partida)

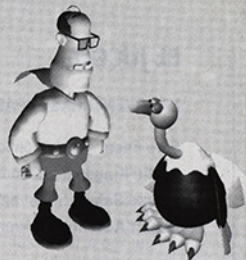
OPCIONES

La pantalla de opciones te permite controlar los siguientes ajustes del juego:

“SFX Volume” (Volumen de los efectos sonoros) – Te permite subir y bajar el volumen de los efectos sonoros, usando los botones de dirección izquierdo y derecho.

“Music Volume” (Volumen de la música) – Te permite subir y bajar el volumen de la música, usando los botones de dirección izquierdo y derecho.

Ajustar Posición de la Pantalla – Esta opción permitirá al jugador ajustar la posición de la pantalla mediante los botones de dirección.



INICIAR PARTIDA

Esta opción llevará al jugador directamente a la primera misión, comenzando con la introducción animada.


NOTA – Cada vez que el jugador elija la opción de INICIAR PARTIDA empezará una partida nueva. Las partidas guardadas anteriormente no estarán disponibles, ya que forman parte de la pantalla de CARGAR PARTIDA.




CARGAR PARTIDA

Si tienes una partida guardada en una TARJETA DE MEMORIA que esté insertada en la ranura de la TARJETA DE MEMORIA 1, podrás cargar dicha partida desde esta pantalla.

También se puede ver una representación de la estación espacial de Silicon Valley, con todos los entornos y las zonas. Una vez que hayas cargado una partida guardada previamente, las zonas que estén abiertas al haber completado otras anteriores aparecerán coloreadas. Las zonas que no están disponibles aparecerán en gris.

Para jugar en la zona de tu elección, no tienes más que destacarla usando los botones de dirección, y luego pulsar el botón  para seleccionarla y jugar.

GUARDAR PARTIDA

Cuando hayas completado una zona, se te llevará automáticamente a la pantalla de guardar partida. En esta pantalla bastará con que selecciones el icono “guardar” y que pulses el botón , y la partida quedará guardada automáticamente.

EN PANTALLA

La gran barra verde muestra la energía que te queda. Cuando la barra se vuelve de color rojo, comienza a preocuparte. Si te quedas sin energía, ¡date por muerto!

Las capacidades especiales de que dispone tu huésped animal son en ocasiones limitadas.

La barra azul muestra la energía que le queda a tu oponente.

El botón azul muestra la cantidad de energía disponible para la capacidad principal de tu animal (cuando corresponda).

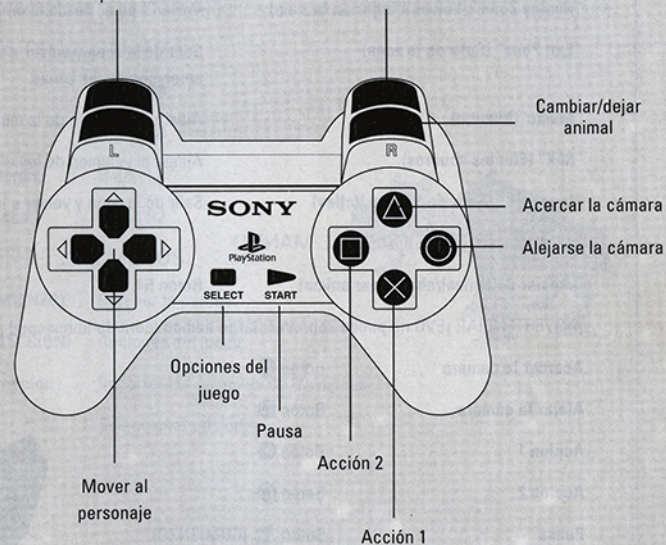
El botón verde muestra la cantidad de energía disponible para la capacidad secundaria de tu animal (cuando corresponda).



CONTROLES DEL JUEGO

Rotar la cámara hacia la izquierda

Rotar la cámara hacia la derecha



OPCIONES DURANTE LA PAUSA

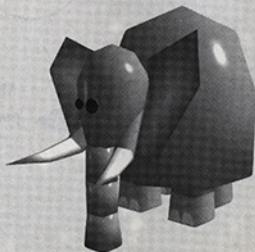
"Continue" (Continuar)	Continuar jugando en la zona.
"Mission Brief" (Instrucciones para la misión)	Muestra las instrucciones para la misión.
"Replay Zone" (Volver a jugar en la zona)	Volver a jugar desde el principio de la zona.
"Exit Zone" (Salir de la zona)	Salir de la zona y volver a la pantalla de selección de las zonas.
"Music" (Música)	Ajusta el volumen de la música.
"SFX" (Efectos sonoros)	Ajusta el volumen de los efectos sonoros.
"Leave SV" (Salir de Silicon Valley)	Salir de la zona y volver a la pantalla inicial.

FUNCIONES BÁSICAS DEL MANDO

Cambiar de animal/abandonar animal Botón R1.

¡ADVERTENCIA!: ¡EVO no puede sobrevivir largo tiempo fuera de unhuésped animal!

Acercar la cámara	Botón ▲
Alejar la cámara	Botón ●
Acción 1	Botón ×
Acción 2	Botón ◻
Pausa	Botón ▶ (COMIENZO).



MOVIMIENTO DE LOS PERSONAJES

CONTROLES

Los botones de dirección controlan el movimiento de tu personaje. También puedes utilizar la stick izquierda de tu Mando analógico (DUALSHOCK) en el modo ANALÓGICO (estado del LED: ROJO).

CONTROLES DE LA CÁMARA

Acercarse	Botón ▲
Alejarse	Botón ●
Girar a la izquierda	Botón L2
Girar a la derecha	Botón R2

CONTROLES DE LOS MENÚS

Botón ▶ (COMIENZO)	Detener la partida
Botón ◻ (SELECCIÓN)	Opciones del juego.
Botones de dirección	Recorrer las opciones de los menús.
Botón ×	Seleccionar opción.



COSAS ÚTILES QUE DEBES BUSCAR

CAJAS

Como el día de los Reyes Magos por la mañana. Ataca a las cajas para revelar un bonito despliegue de energía.

PILAS

Para reparar el cuerpo de EVO, debes recoger tantas pilas como puedas. Si te sientes un poco debilucho, busca unas cuantas pilas para levantarte el ánimo.

RECUERDOS

Como sólo te pagarán cuando cumplas tu misión con ÉXITO, más vale que estés atento a todo lo que puedas encontrarte por ahí que tenga pinta de valer dinero. En todas las zonas podrás encontrar "recuerdos" de algún tipo.

TELETRANSPORTADOR

Todas las zonas cuentan con un teletransportador de entrada y un teletransportador de salida. El teletransportador de salida sólo se activará una vez que hayas completado todos los objetivos señalados en las instrucciones de tu misión.

CÁMARAS

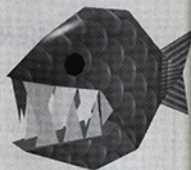
NOTA: Muchas zonas de Silicon Valley cuentan con visiones preliminares del nivel. Toca la cámara, y se te ofrecerá un recorrido vertiginoso de las apasionantes experiencias que te esperan.

TERMINALES

Cada zona cuenta con su terminal. Si la tocas, descargarás información de los bancos de memoria de Silicon Valley sobre el huésped animal que alberga en ese momento a EVO.

PATRULLA DE EMBARQUE

Como te hemos dicho, la patrulla de embarque original desapareció sin dejar rastro; pero permanece atento por si encuentras algunos de sus objetos que puedan resultarte útiles.



FICHA TÉCNICA

PROGRAMADOR PRINCIPAL

Paul Tankard

CODIFICACIÓN EXTRA

Will Bell

PROCESADOR TRIDIMENSIONAL

Steve Caslin

GESTIÓN ARTÍSTICA

Andy Noble

ARTISTAS

Andy Noble
Tyronne Bramley
Alan Tang

JEFE DE ANIMACIÓN

James Finlay

ANIMADORES

John Jones
Gareth Cavanagh

MÚSICO PRINCIPAL

Matt Sugden

MÚSICO

Craig Beattle

DISEÑADOR

Stephen D. Lodge

PRODUCTOR

Patrick Armstrong

PRODUCTOR ASOCIADO

Richard Green

DIRECTOR DE CALIDAD

Mark Hooley

JEFE DE PRUEBAS

Mick Jagger

PRUEBAS

Mick Barlow
Paul Dean
Greg Ellis
Jon Brown
Wes Foster

DIRECTOR DE DESARROLLO

Keith Jackson

DIRECTOR GENERAL

Martin Hooley



ADESE

La Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA:**

- 1 La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- 2 La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- 3 La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- 4 La **Federación Anti Piratería (FAP)**, organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- 5 Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 46 45** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección abog0042@tsai.es

FAP

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Si experimentas algún problema técnico con este juego, no dudes en ponerte en contacto con nosotros en:

PROEIN, S.L.
Av. de Burgos, 16 D 1º
28036 MADRID

Atención al cliente
91 384 69 70
Fax
91 766 64 74

Nuestro horario es de Lunes a Viernes de 10:00 a 14:00 horas y de 16:00 a 18:00 horas.
También puedes contactar con nosotros a través de correo electrónico en: soporte@proein.com
Y no dejes de visitar nuestro sitio web: <http://www.proein.com>

Precauzioni

Questo disco contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo disco su altre macchine poiché potrebbe danneggiarsi. ● Questo disco inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation®. ● Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®. ● Inserire il disco con la parte stampata rivolta verso l'alto. ● Non toccare la superficie del disco ma afferrarlo dai lati. ● Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. ● Non esporre il disco alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. ● Non provare mai ad utilizzare un disco incrinato, piegato o riparato con adesivo poiché potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute

● Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. ● Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. ● Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. ● Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

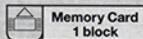
La riproduzione non autorizzata di una parte o dell'intero gioco e l'utilizzo non autorizzato di marchi registrati costituiscono un reato punibile dalla legge. La PIRATERIA lede sia i consumatori che i legittimi sviluppatori, editori e dettaglianti. Se sospettate che questo gioco sia stato copiato illegalmente o venite a conoscenza di informazioni riguardanti copie illegali di un prodotto, chiamate il numero del servizio clienti indicato sul retro di questo manuale.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale

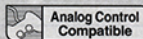
© 2000 Take 2 Interactive. Tutti i diritti riservati. Solo per uso domestico. Sono proibiti la copia, l'adattamento, l'affitto, il prestito, la rivendita, l'uso in sale giochi, l'uso dietro pagamento, la diffusione televisiva e via cavo, la rappresentazione in pubblico, la distribuzione o estrazione di questo prodotto o di qualsiasi marchio registrato o copyright che appartiene a questo prodotto. Pubblicato da Take 2 Interactive. Sviluppato da RuneCraft.



1
Player



Memory Card
1 block



Analog Control
Compatible

SLES-01871

SOMMARIO

INTRODUZIONE	54
AVVIO	54
IL GIOCO	55
MENU PRINCIPALE	56
OPZIONI	56
INIZIARE PARTITA	57
CARICARE PARTITA	57
SALVARE PARTITA	57
SU SCHERMO	58
COMANDI DI GIOCO	59
OPZIONI ACCESSIBILI DAL MENU PAUSA	60
FUNZIONI DI BASE DEL CONTROLLER.....	60
MOVIMENTI DEI PERSONAGGI.....	61
COMANDI DELLA TELECAMERA	61
COMANDI DEI MENU	61
COSE UTILI DA CERCARE	62
RICONOSCIMENTI	63

INTRODUZIONE

LE AVVENTURE SPAZIALI DI EVO™ si svolge su una stazione spaziale errante: la Silicon Valley.

Silicon Valley venne creata per sperimentare la vita artificiale e l'evoluzione dei robot; sfortunatamente, sette minuti dopo il lancio, la stazione scomparve nel nulla...

Cento anni dopo, così misteriosamente come era scomparsa, la stazione ricomparve e venne individuata da un telescopio gigante in orbita nei pressi dell'orbita di Urano.

Il Governo della Terra rispose inviando una serie di squadre di marine spaziali di cui non si seppe mai più nulla.

Stanco di sprecare altri marines spaziali costosamente addestrati ed equipaggiati, il Governo della



Terra decise che per questa missione serviva qualcosa di poco costoso e sacrificabile.

Dan Danger ed Evo, il suo amico robot superintelligente e in grado di autoevolversi, rispondevano perfettamente a questi criteri.

AVVIO

INSTALLAZIONE

Prepara la tua Playstation® come descritto nel relativo manuale delle istruzioni. Devi aver collegato almeno un Controller e aver inserito una MEMORY CARD nell'Ingresso 1 per poter caricare e salvare le partite. Prima di iniziare a giocare, assicurati che ci siano abbastanza blocchi di memoria liberi. Prima di inserire il disco di **LE AVVENTURE SPAZIALI DI EVO™** controlla che il tasto di accensione sia su OFF (spento). Chiudi il coperchio del disco prima di impostare il tasto di accensione su ON (accesso). Si consiglia di non inserire o rimuovere periferiche o MEMORY CARD quando l'unità è accesa.

IL GIOCO

LE AVVENTURE SPAZIALI DI EVO™ è composto da quattro ambienti diversi, che sono:

Euro Eden - Un paradiso rurale.

Arctic Kingdom - Brr... Che freddo! Portati un bel piumino.

Jungle Safari - Un assaggio del mondo selvatico.

Desert Adventure - Il 'punto caldo' della vita artificiale.

LE AVVENTURE SPAZIALI DI EVO™ è abitata da molti animali robot. Questi si sono evoluti per poter sopravvivere in un ambiente selvaggio e ostile. Non hanno mai incontrato un uomo prima di adesso. Fossi in te, starei attento. Anzi, molto attento. E avrei anche molta paura.

Ogni ambiente è abitato da particolari animali, che si comportano analogamente a quelli terrestri. Sono in grado di amare, odiare, provare paura e mangiarsi tra loro. Guardali. Non possiamo dirti altro.

LE AVVENTURE SPAZIALI DI EVO™ è l'exasperazione del darwinismo. Ogni animale è caratterizzato da particolari caratteristiche, che lo contraddistinguono dagli altri. E se non vuoi lasciarti le penne caro mio, sarà meglio che tu le usi tutte.

Dato che Dan è precipitato nell'Euro Eden, prima di poter accedere all'Arctic Kingdom il giocatore dovrà completare le tre zone dell'Euro Eden. Una volta completate le tre zone Arctic, il giocatore potrà passare al Jungle Safari e quando avrà completato le tre zone del Jungle Safari, potrà spostarsi su tutte le zone del gioco.

Solo dopo aver completato tutte le zone disponibili, il giocatore potrà esplorare tutti i segreti della sala di comando di **LE AVVENTURE SPAZIALI DI EVO™**...

MENU PRINCIPALE

Su questa schermata vengono visualizzate tre opzioni:

Opzioni

Iniziare partita

Caricare partita

OPZIONI

La schermata delle opzioni ti consente di controllare le seguenti impostazioni:

SFX volume (Volume effetti sonori) - Ti consente di alzare o abbassare il volume degli effetti sonori utilizzando i tasti direzionali a sinistra e a destra.

Music Volume (Volume musica) - Ti consente di alzare o abbassare il volume della musica utilizzando i tasti direzionali sinistro e destro.

Impostare Posizione Schermata - Questa opzione consentirà al giocatore di regolare la posizione della schermata utilizzando i tasti direzionali o la levetta sinistra del Controller Analogico (DUALSHOCK).



INIZIARE PARTITA

Questa opzione serve per accedere direttamente alla prima missione partendo dall'introduzione animata. **NOTA:** ogni volta che selezionerai l'opzione INIZIARE PARTITA, inizierai una nuova partita e non ci saranno partite nuove disponibili, poiché questa è una funzione che fa parte della videata CARICARE PARTITA.



CARICARE PARTITA

Se hai precedentemente salvato una partita su una MEMORY CARD inserita nell'Ingresso 1, potrai caricare la partita da questa schermata. Un'immagine della stazione spaziale Silicon Valley mostra ambienti e zone. Quando carichi una partita salvata precedentemente, le zone che hai attivato completando quelle precedenti sono colorate, mentre quelle non disponibili sono grigie.

Per giocare in una zona, evidenziala con i tasti direzionali e premi il tasto **X** per selezionarla e giocare.

SALVARE PARTITA

Quando avrai completato una zona, verrai automaticamente portato sulla schermata Salvare partita. Qui basterà evidenziare l'icona Salva e poi premere il tasto **X**: il gioco verrà Salvare automaticamente.

SU SCHERMO

Su schermo viene visualizzata una barra: quando è di colore verde, indica l'energia che ti è rimasta; quando, invece, è di colore rosso, comincia pure a preoccuparti! Se l'energia si esaurisce, infatti, tu morirai!

Le abilità speciali a disposizione dell'animale che ti ospita sono talvolta limitate.

La barra blu mostra l'energia residua del tuo avversario.

Il pulsante blu mostra la quantità di potenza a disposizione della prima abilità del tuo animale (se esiste).

Il pulsante verde mostra la quantità di potenza a disposizione della seconda abilità del tuo animale (se esiste).



COMANDI DI GIOCO



OPZIONI ACCESSIBILI DAL MENU PAUSA

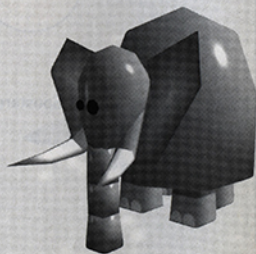
Continuare	Continuare a giocare la zona.
Briefing della missione	Visualizzare il briefing della missione.
Rigiocare la zona	Ricominciare dall'inizio la zona.
Abbandonare zona	Abbandonare la zona e tornare sulla schermata di selezione delle zona.
Musica	Regolare il volume della musica.
SFX	Regolare il volume degli effetti sonori.
Uscire da SV	Abbandonare la zona e tornare sulla schermata di testa.

FUNZIONI DI BASE DEL CONTROLLER

Cambiare animale/Abbandonare animale Tasto R1.

ATTENZIONE! EVO non può sopravvivere a lungo lontano da un animale.

Telecamera in avanti	Tasto ▲.
Telecamera indietro	Tasto ○.
Azione 1	Tasto ×.
Azione 2	Tasto □.
Pausa	Tasto ▶ (avvio).



MOVIMENTI DEI PERSONAGGI

COMANDI

Per muovere il personaggio si possono usare i tasti direzionali o la levetta sinistra del Controller Analogico (DUALSHOCK) nella modalità ANALOGICA (LED: ROSSO).

COMANDI DELLA TELECAMERA

Zoom avanti	Tasto ▲.
Zoom indietro	Tasto ○.
Ruotare a sinistra	Tasto L2.
Ruotare a destra	Tasto R2.

COMANDI DEI MENU

Tasto ▶	Mettere il gioco in pausa.
Tasto ■	Opzioni di gioco.
Tasti direzionali	Scorrere le opzioni dei menu.
Tasto ×	Selezionare opzione.



COSE UTILI DA CERCARE

CASSE

È come fosse la sera di Natale. Attacca le casse per scoprire la preziosa energia.

CAPSULE DI POTENZA

Per riparare il corpo di EVO, devi raccogliere il maggior numero possibile di Capsule di potenza. Se ti senti giù di corda, cerca le per tirarti un po' su.

SOUVENIR

Dato che verrai pagato solamente se **COMPLETERAI** la missione, è meglio che tu tenga gli occhi aperti e non ti lasci scappare tutti gli oggetti di valore. Ogni zona avrà un suo particolare souvenir.

TELEPORTO

Ogni zona ha un teleporto in Entrata e uno di Uscita. Quest'ultimo verrà attivato quando avrai portato a termine tutti i compiti del briefing di missione.

TELECAMERE

NOTA: molte zone di **LE AVVENTURE SPAZIALI DI EVO™** hanno una Panoramica del livello. Tocca la telecamera per dare una rapida occhiata a tutti i pericoli e il divertimento che ti attendono.

TERMINAL

Ogni zona ha un terminal. Toccando il terminal verranno caricate informazioni sull'animale di cui EVO è attualmente ospite dalle banche dati di Silicon Valley.

SPEDIZIONE

La spedizione originale scomparve, come abbiamo già detto, nel nulla. Ma tieni gli occhi aperti perché potresti imbatterti in qualche oggetto utile che si sono lasciati alle spalle.



RICONOSCIMENTI

CAPO PROGRAMMATORE

Paul Tankard

PROGRAMMAZIONE ADDIZIONALE

Will Bell

MOTORE 3D

Steve Caslin

DIREZIONE ARTISTICA

Andy Noble

ARTISTI

Andy Noble
Tyronne Bramley
Alan Tang

CAPO ANIMAZIONI

James Finlay

ANIMATORI

John Jones
Gareth Cavanagh

CAPO MUSICISTI

Matt Sugden

MUSICISTI

Craig Beattie

DISEGNATORE

Stephen D. Lodge

PRODUTTORE

Patrick Armstrong

PRODUTTORE ASSOCIATO

Richard Green

DIREZIONE CONTROLLO DI QUALITÀ

Mark Hooley

CAPO COLLAUDATORE

Mick Jagger

COLLAUDATORI

Mick Barlow
Paul Dean
Greg Ellis
Jon Brown
Wes Foster

DIREZIONE SVILUPPO

Keith Jackson

DIRETTORE GENERALE

Martin Hooley



MEMORANDUM

TO : [Illegible]

FROM : [Illegible]

SUBJECT : [Illegible]

DATE : [Illegible]

1. [Illegible]

2. [Illegible]

3. [Illegible]

4. [Illegible]

5. [Illegible]

6. [Illegible]

7. [Illegible]

8. [Illegible]

9. [Illegible]

10. [Illegible]

11. [Illegible]

12. [Illegible]

13. [Illegible]

14. [Illegible]

15. [Illegible]

16. [Illegible]

17. [Illegible]

18. [Illegible]

MEMORANDUM

[Illegible handwritten notes on lined paper]

Customer Service Numbers

• Australia	1902 262 662	
	<i>Calls charged at \$1.50 per minute.</i>	
	Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.	
• Österreich	0900 970 111	
	<i>Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.</i>	
	Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.	
• Belgique/België/Belgien	011 516 406	
	Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.	
• Danmark	+45 33 26 68 20	
	<i>Åben Man-Tors 16.00-19.00</i>	
	Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.	
• Suomi	0600 411911	
	<i>"4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21"</i>	
	Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten	
• France	0803 843 843	
	Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.	
• Deutschland	01805 / 766 977	
	Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.	
• Greece	(00 301) 6777701	
	Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνική υποστήριξη για την κονσόλα PlayStation	
• Ireland	(01) 4054022	
	Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.	
• Italia	167 520 523	
	Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.	
• Nederland	0495 574 817	
	Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.	
• New Zealand	(09) 415 2447	
	Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.	
• Norge	2336 6600	
• Portugal	(01) 318 7450	
	Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation	
• España	902 102 102	
	Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.	
• Sverige	587 610 00	
	Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.	
• Schweiz/Suisse	0900 55 20 55	Ein Anruf kostet Fr. 1.-/min.
	<i>Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen</i>	
• UK	0990 99 88 77	
	Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support	