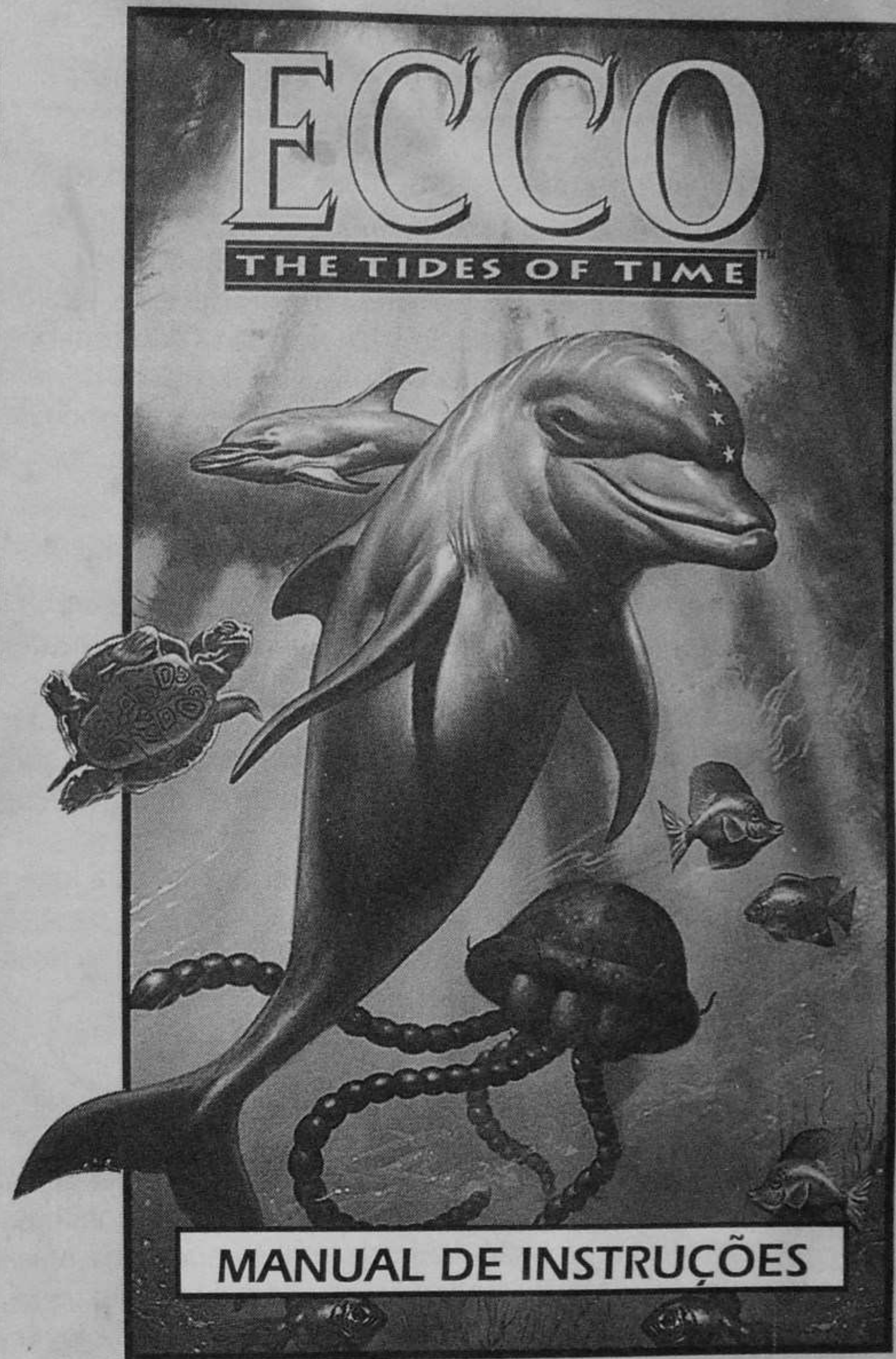


TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS

MEGA DRIVE®



SEGA

TECTOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas)

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

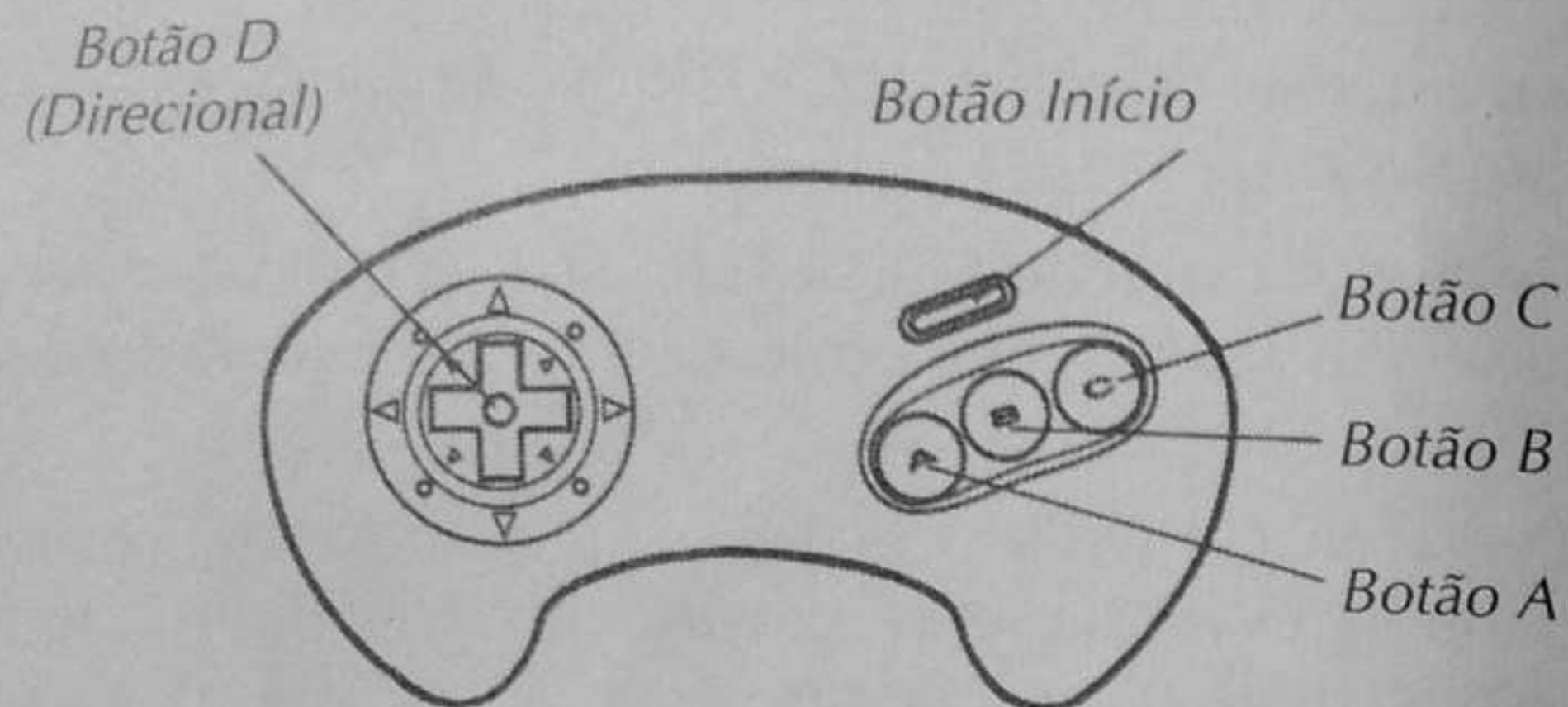
COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho ECCO THE TIDES OF TIME™ no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. ECCO THE TIDES OF TIME™ pode ser jogado por um jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho, enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado!



USANDO O SEU JOYSTICK

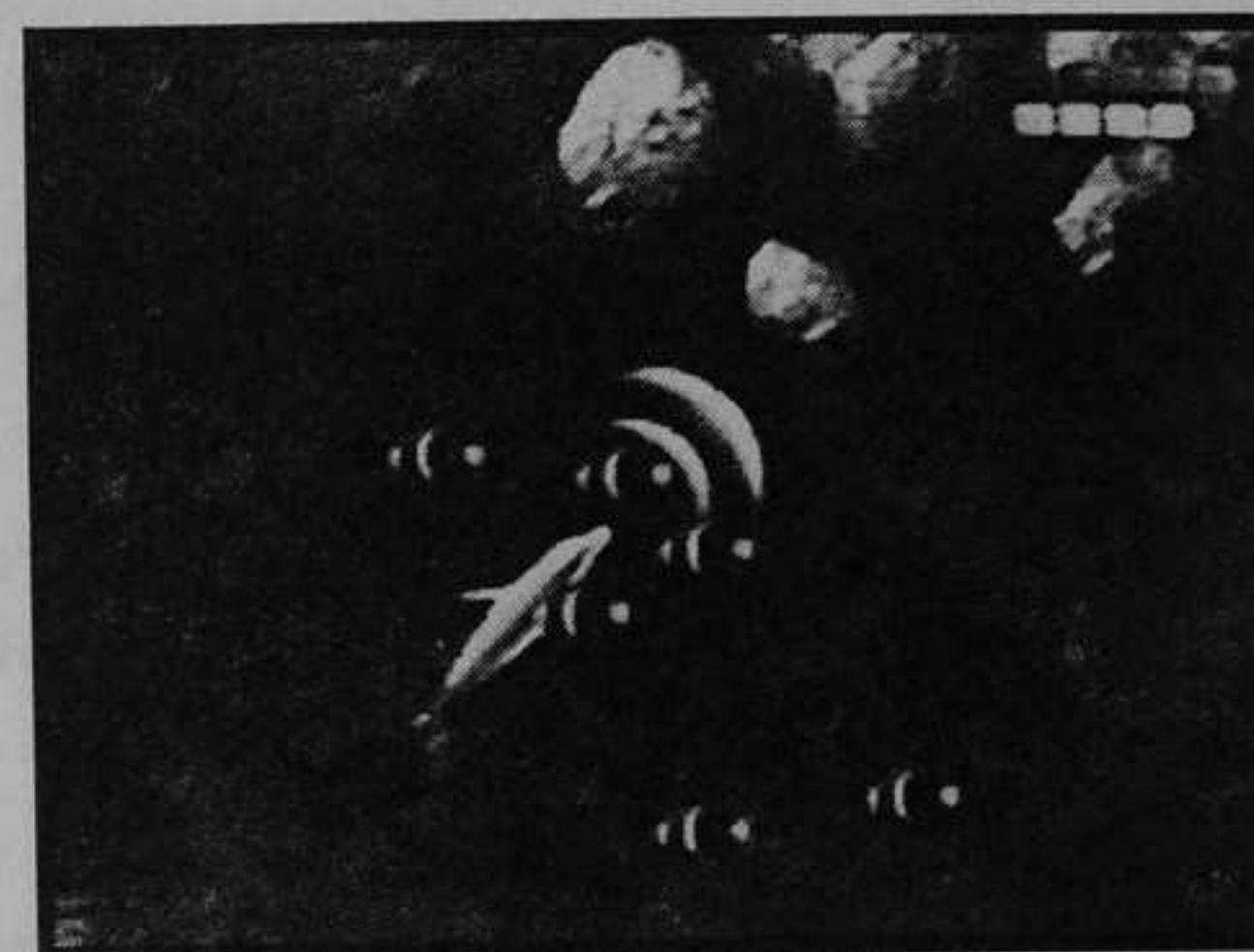


- **Nadar** Pressione o **Botão D** para qualquer direção.



Mantenha pressionado o **Botão D** para velocidade de cruzeiro, e para fazer o Ecco saltar quando for respirar na superfície da água. Aperte o **Botão D** levemente para nadar devagar pelas passagens perigosas. Pressione o **Botão C** para aumentar a velocidade.

- **Cantar** (usar o sonar) Pressione o **Botão A**



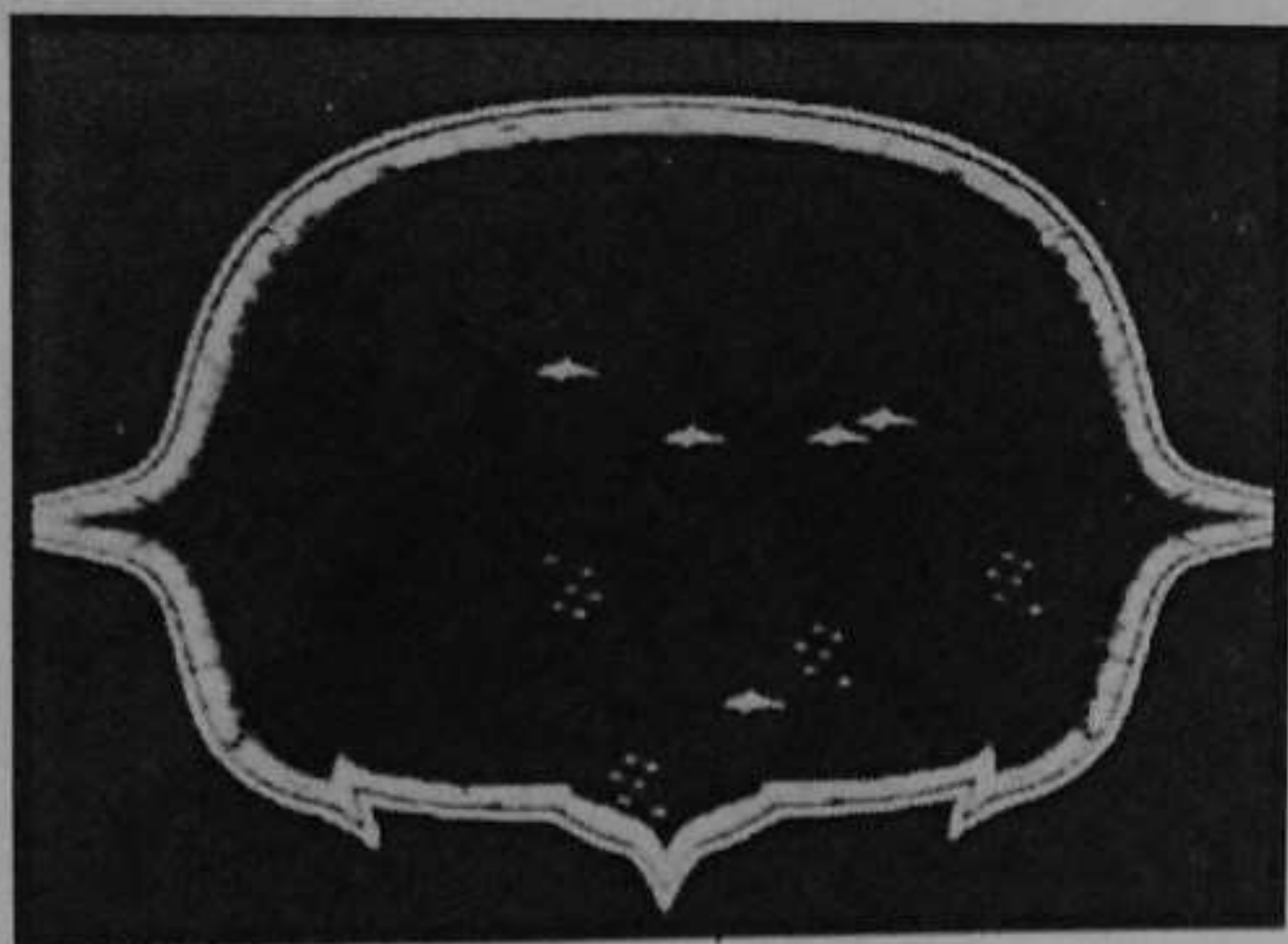
O som de Ecco se propaga na direção que ele estiver virado. Cante para outros seres e objetos para dar informações; cante para fazer tarefas; cante para expulsar os inimigos e avisar sobre o perigo. Veja as páginas 20-24 para detalhes.

- **Use o sonar de 360°** Pressione o **Botão A** duas vezes.

Ecco ganha a habilidade do sonar de 360 graus quando ele canta para uma vibração. Use esta grande arma para assustar inimigos de todas as direções de uma só vez, especialmente quando estiver sob ataques incessantes. Veja página 34 para detalhes.

- **Mapa com sons (Local do eco)** Mantenha pressionado o **Botão A**.

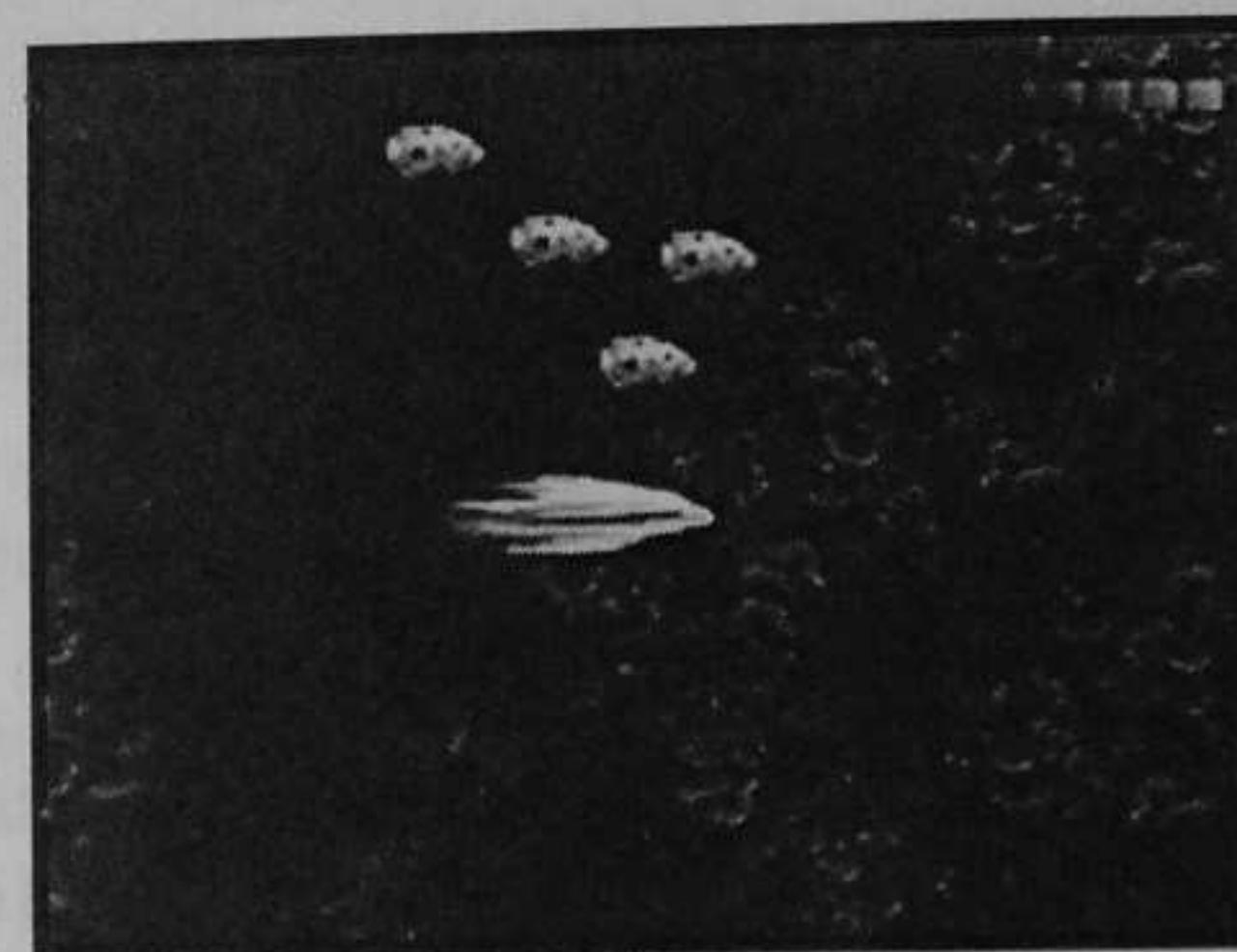
Os sons de Ecco propagam-se e depois retornam, mostrando um mapa das características importantes do mar. Veja páginas 22-24 para detalhes.



- **Sair do mapa do Ecco** Pressione qualquer Botão

- **Ataque** Pressione o **Botão B**

Ecco projeta-se para frente em curta distância, em ataques muito rápidos. Ataque cardumes de peixes para pegar comida, ataque inimigos para destruí-lo numa nuvem de espuma do mar.



- **Ataque duplo** Aperte o **Botão B** duas vezes

Aperte uma vez para atacar o inimigo, e depois novamente, logo em seguida, para o inimigo não reaparecer.

- **Ataque de sonar** Pressione o **Botão B**, depois rapidamente pressione o **Botão A**

Ecco ataca no local e lança o sonar que destrói inimigos.

- **Nado rápido** Aperte o **Botão C**

Aperte o botão repetidamente para aumentar a velocidade, depois mantenha pressionado para manter a velocidade.

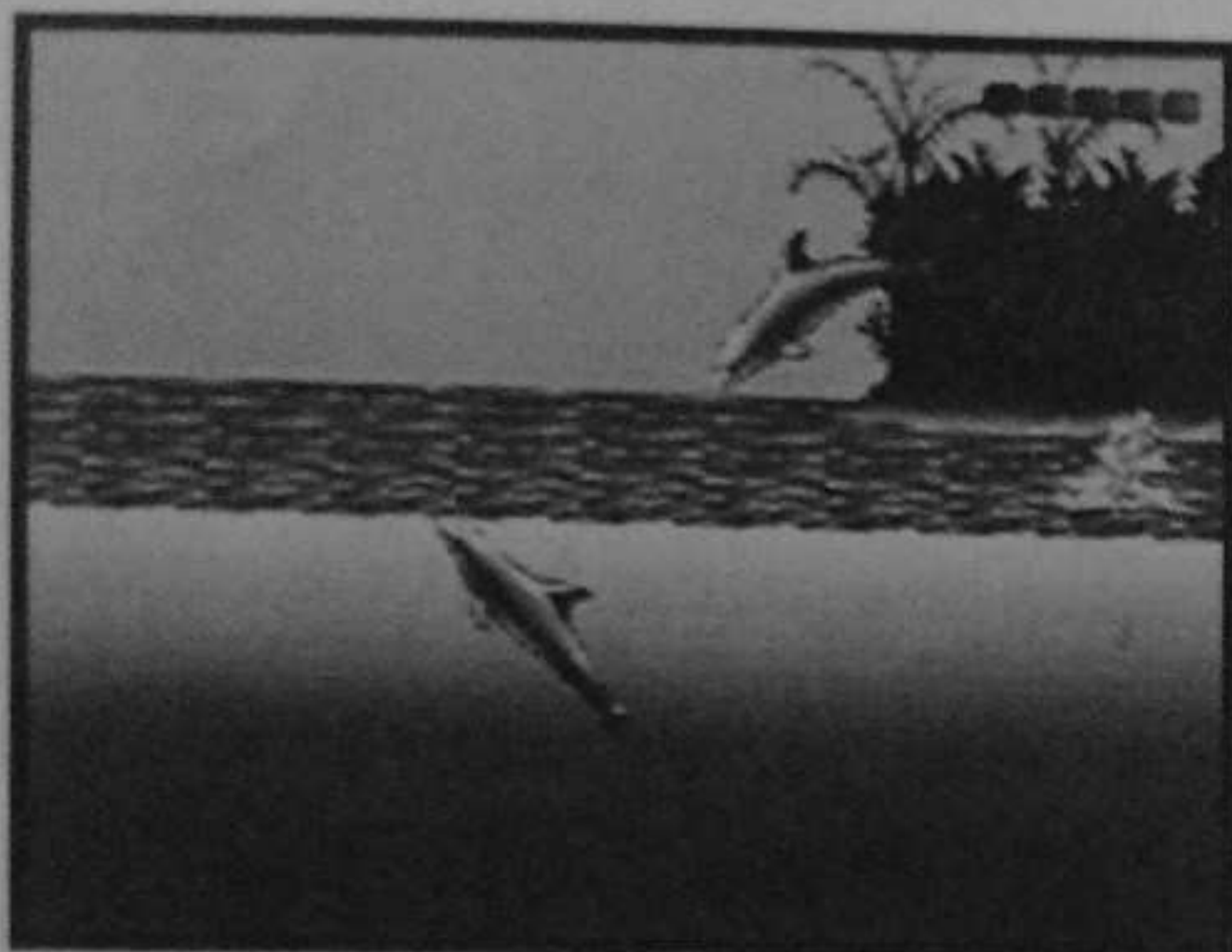
- **Salto mortal** Pressione o **Botão D** em direção à superfície, depois pressione o **Botão C** quando o Ecco saltar para fora da água.

Quanto mais rápido Ecco estiver nadando, mais espetacular será o salto mortal.



- **Para sair da tela do texto** Pressione o **Botão A, B ou C**
- **Para paralisar; recomeçar o jogo** Pressione o **Botão Início**.

UMA VASTA CORRENTE DO TEMPO



As águas do Home Bay intensificam-se com o azul profundo da paz. Ecco nada e brinca na arrebentação. O mar está morno, calmo e cheio de peixe bom.

O melhor de tudo, o bando de Ecco está com ele, salvo novamente. De fato, é o Ecco que está fazendo onda, saltando, se contorcendo, e pulando alegremente, desafiando os seus colegas!

O Vortex parece estar muito longe, agora. O Vortex - quase invencível, secreto, ainda é o inimigo mais perigoso. Faz pouco tempo que esse monstro, num remoinho agitado, tirou a família de Ecco da Home Bay. Depois Ecco enfrentou os terrores de águas desconhecidas para encontrar e derrotar esse demônio ameaçador que se alimenta com as criaturas do mar.

A aventura dele levou Ecco por perigos mortais, dos devassos córregos dos golfos sulinos até as deprimentes geladas dos mares do norte. Ecco lutou com serpentes do mar paralizantes, aranhas Árticas gigantescas, trilobitas e outros seres. Ele pediu ajuda para seres misteriosos das profundezas, como seu amigo Big Blue, e a Grande Baleia Azul.

Na sua jornada, Ecco descobriu o Asterite, uma criatura mística, benevolente de grande sabedoria e que deu a Ecco grandes poderes. Ele encontrou os Atlanteans na cidade submersa, e com a ajuda deles, viajou de volta ao tempo em 55 milhões de ano. Ele até viajou para outro planeta a anos luz da terra! Ele lutou contra o Vortex, e ele salvou a sua família!

Apesar do término de sua jornada, Ecco continua gostando dos poderes depositados sobre ele pelo Asterite. Ele pode respirar debaixo d'água sem ter que achar bolhas de ar. Os seus cantos podem se tornar sons formidáveis. Ele está mais forte e rápido do que antes.

Ecco faz esporte com a sua família, saltando alto no ar, e mergulhando para o fundo da lagoa rasa. Ele não está sabendo de um novo perigo que se esconde desorientado - um que ele guiou de volta para a Terra...

...A rainha Vortex, apesar de fracassada, não foi destruída. Ela seguiu Ecco a uma certa distância, para esse novo, nutritivo planeta. Agora, mergulhando nas águas mornas da Terra, ela procura por uma grande fenda para afundar-se no abismo. Aqui ela pode se alimentar da Terra à medida que ovula e enche os riachos de jovens Vortex.

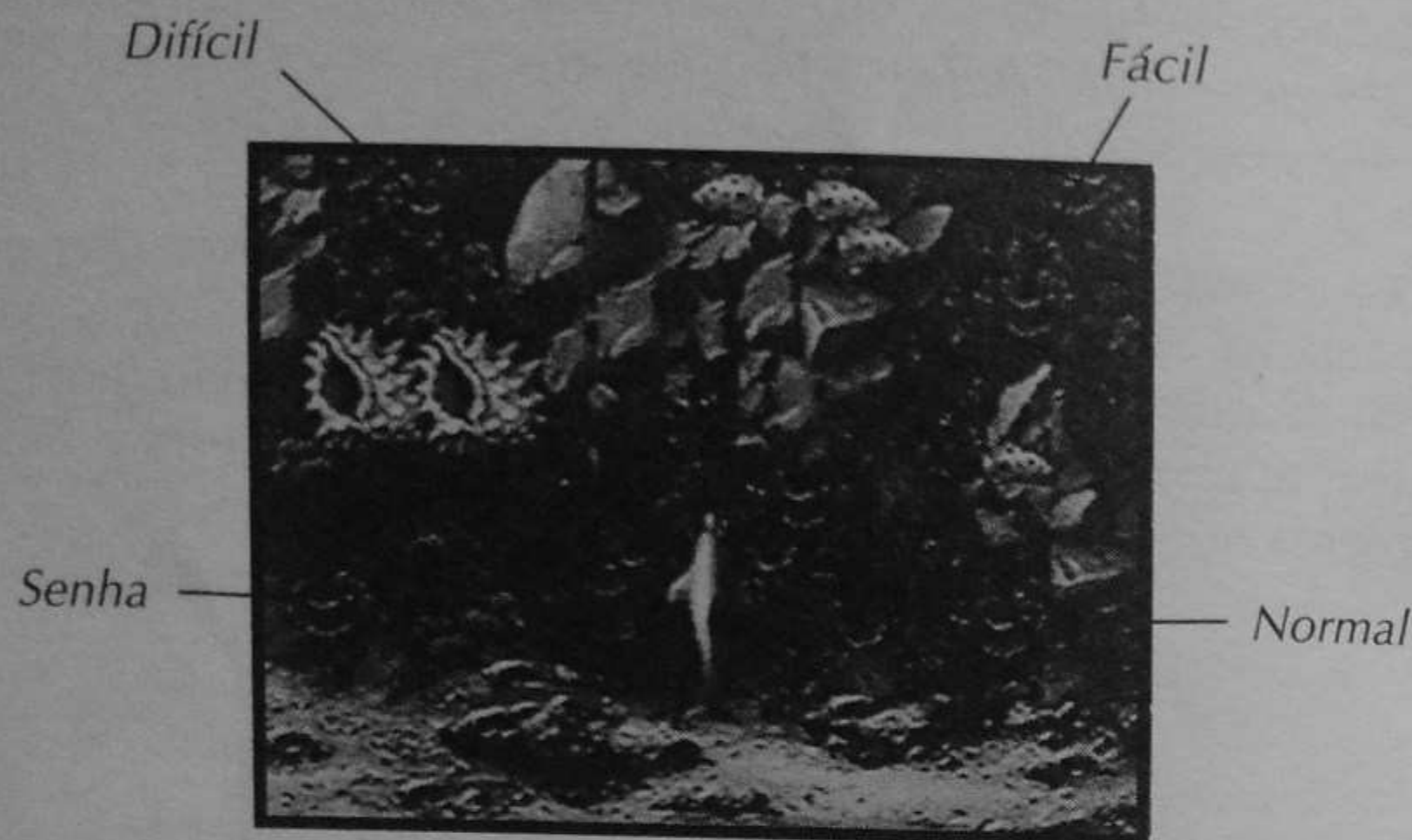
A sua alimentação vem da força, que cria uma corrente para baixo contra qual os pequenos peixes lutam em vão. Ela está criando uma nova raça de Vortex, e a presença dela na Terra compromete o destino de todas as criaturas!

Ecco deve livrar o mundo desse demônio. Mesmo quando ele dá saltos mortais nas ondas, o futuro é incerto. Mais será que deve ser um futuro escuro comandado por Vortex, insensata, miserável e fria? A Terra tem alguma chance para um bom futuro, repleto de vidas energéticas?

Ecco deve parar Vortex! Ela é "a pedra que divide a corrente do tempo". Ele agora enfrenta uma jornada muito mais perigosa do que qualquer outra que ele já fez. Ecco não tem que salvar apenas o seu bando de golfinhos, mas a Terra e todos os seres humanos!



COMEÇANDO A JORNADA DO ECCO



Numa caverna submersa, calma, Ecco espera para começar a sua longa jornada pelos mares sem fim. Você pode iniciá-lo de uma das quatro maneiras:

- Pressione o **Botão D para a esquerda** para começar a jornada de Ecco do começo, no nível de habilidade NORMAL.

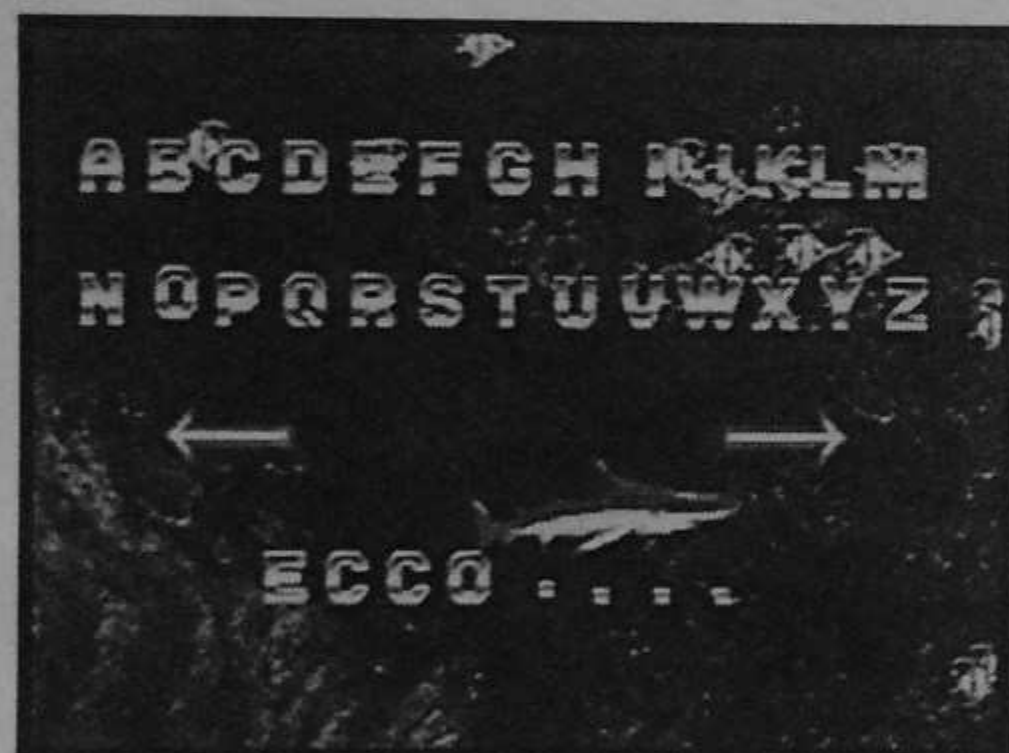
Nível de habilidade **NORMAL** automaticamente ajusta a dificuldade do jogo, conforme você joga, de modo que a jornada de Ecco será mais fácil, ou mais difícil, dependendo de sua habilidade. Alguns dos fatores que determinam a dificuldade do jogo são a velocidade com que você termina os níveis, com qual frequência você reinicia os níveis, e quantos teleportes você passa com sucesso.

- Pressione o **Botão D para a direita superior** para começar a jornada de Ecco do começo, no nível de habilidade FÁCIL (Easy).
- Pressione o **Botão D para a esquerda superior** para começar a jornada de Ecco do começo, no nível de habilidade DIFÍCIL (Difficult).
- Se você tem uma senha de algum jogo anterior, pressione o **Botão D para a esquerda** para ir para a tela da Senha. De lá, você pode começar a aventura de Ecco de algum lugar do meio da jornada (veja página 14).

USANDO SENHAS

Todo nível do mar tem um nome e uma senha. Você irá ver isso na tela de texto que aparece quando você começa o nível. Anote essa informação.

Use as senhas para começar um jogo no meio da jornada. Pressione o **Botão Início** na tela do Título, e depois mova Ecco pressionando o **Botão D para a esquerda** na caverna submersa. A tela da Senha irá aparecer.



Para digitar uma senha:

1. Use o **Botão D** para marcar a letra que você quer.
2. Pressione o **Botão B ou C** para incluir essa letra na senha no canto inferior da tela.
3. Pressione o **Botão Início** quando a senha estiver completa.

Para editar uma senha:

1. Use o **Botão D** para marcar a seta direita ou esquerda. A seta irá piscar.
2. Pressione o **Botão B ou C** para marcar uma letra na senha, e pressione o **Botão A** para apaga-la.
3. Use o **Botão D** para selecionar outra letra no topo da tela.
4. Pressione o **Botão B ou C** para incluí-la na senha.

FICANDO COM SAÚDE



Medidor
de Saúde

Existem perigos abundantes no mundo de Ecco. Inimigos agressivos irão atacar. Peixes rápidos gelatinosos, conchas pontudas, serpentes marinhas e muitos perigos inesperados machucam Ecco quando ele inconscientemente bate neles.

Para restaurar a saúde de Ecco:

- Ataque cardumes de peixes em busca de comida. Cada peixe que Ecco engolir restaura duas unidades de saúde no medidor.

Com um medidor de saúde cheio, Ecco pode suportar quatro batidas. Na quinta batida, a primeira unidade de saúde desaparece. Daí em diante, Ecco só pode ter duas batidas antes de perder outra unidade de saúde. Se o medidor de saúde desaparecer completamente, Ecco irá sumir de vista, e você terá que reiniciar o nível.

Mantenha Ecco saudável, ou você será brevemente surpreendido por ataques de inimigos.

Alguns níveis tem um Marco Hieróglifo, que permite você reiniciar um jogo do meio do nível depois que acabar a sua saúde. Veja página 26.

Quando o jogo está pausado, o medidor de saúde (e ar) de Ecco se tornam uma barra vertical.

RESPIRANDO



Medidor
de Ar

Ecco precisa respirar para ficar vivo. Quando Ecco está debaixo d'água, as unidades no seu medidor de ar decaem. Ele deve encontrar uma fonte de ar para renovar o seu fôlego. De outra forma, se ele ficar sem ar, a sua jornada acaba e você deve começar o nível novamente.

Para restaurar o ar de Ecco:

- Salte para fora da água no ar aberto. Ecco irá adquirir fôlego total imediatamente, enchendo o medidor.

- Puxe o focinho do Ecco para cima da água para gradualmente recuperar o ar. Esse método demora mais para encher o medidor de ar do Ecco. Enquanto ele estiver descansando, ele é um alvo fácil para os inimigos, então fique atento com a redondeza de Ecco.
- Encontre uma fonte submersa de ar (mostrada como uma bolha no mapa de Ecco), e descanse no fluxo da bolha para restaurar gradualmente o medidor de ar do Ecco. (Veja as páginas 22-24 para ajudar a encontrar bolsões de ar submersos).

Mantenha o medidor de ar do Ecco cheio. Nunca arrisque ficar sem fonte de ar.

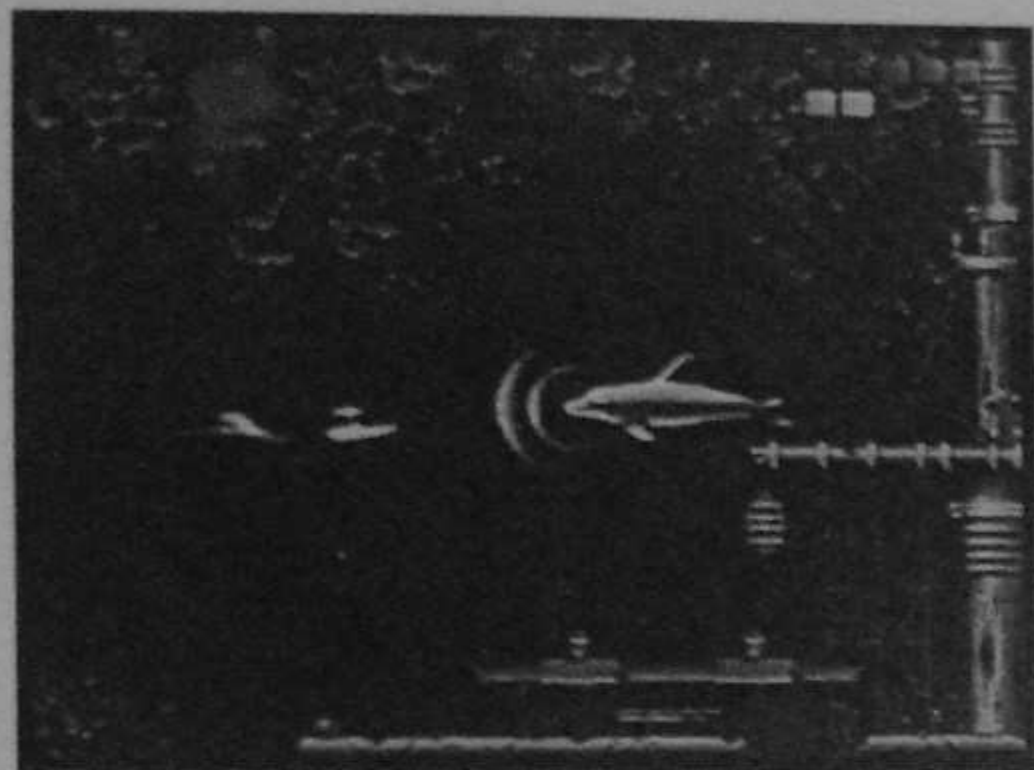
Ecco não tem um medidor de ar quando o jogo começa, porque ele continua tendo poderes depositados nele pelo Asterite.

Alguns níveis tem um Marco Hieróglifo, que permite você reiniciar o jogo no meio do nível depois que ficar sem ar. Veja página 26.

O medidor de ar do Ecco não é necessário durante a etapa dos teleportos. Ele pode ficar debaixo d'água indefinidamente sem precisar de ar. Veja as páginas 32-33.

Quando o jogo está paralisado, O medidor de ar (e saúde) de Ecco se tornam uma barra vertical.

CANTANDO (USANDO SONAR)



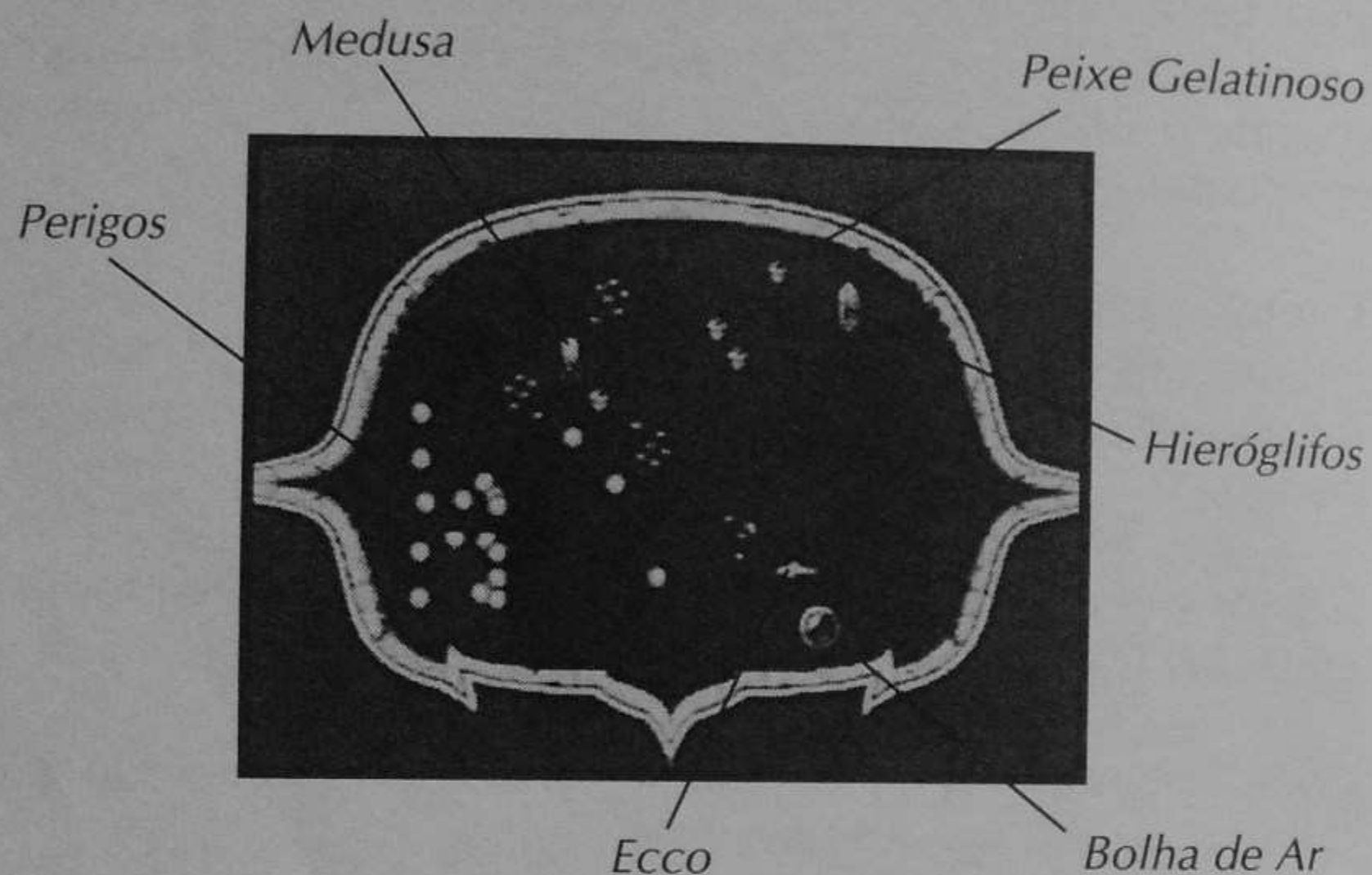
Use os sons de golfinho de Ecco para sobreviver e percorrer a sua longa jornada. Cante para a vida marinha, para outros cantores e conchas, para hieróglifos (veja páginas 25-27) e para qualquer coisa que você não entender. Aprenda a escutar os seus sons; eles tem vários significados diferentes.

Para cantar, aperte o **Botão A**.

- Cantos são poderosos. Eles chamam outros cantores, que irão responder com sons por conta própria. Você pode adquirir dicas, pedidos de ajuda ou direções importantes. (Aperte o **Botão A, B ou C** para sair da tela da mensagem resultante).
- Cantos repelem os mortalmente Famintos (Baleias), peixes gelatinosos e outros inimigos. (Mas sempre fique preparado ou para atirar num inimigo, ou para evitar e fugir de algum perigo).
- Cantos trazem novos cantos, poderes especiais e informações dos Hieróglifos espalhados pelos labirintos do mar.
- Cantos ajudam Ecco a resolver problemas. Quando em dúvida, teste o seu arredor com cantos.

Cantos são o sonar de Ecco. Use-os freqüentemente para explorar o mundo dos golfinhos. Experimente com cantos; eles podem fazer coisas surpreendentes.

MAPEANDO COM CANTOS (LOCAL DO ECO)



Sons que soam de volta para você lhe trazem um vasto campo de informações. Isto é chamado "echolocation" (Local do eco). Quando você mantém pressionado o **Botão A**, o som de Ecco é refletido pelas correntes e cavernas, retornando com um mapa sobre o arredor de Ecco.

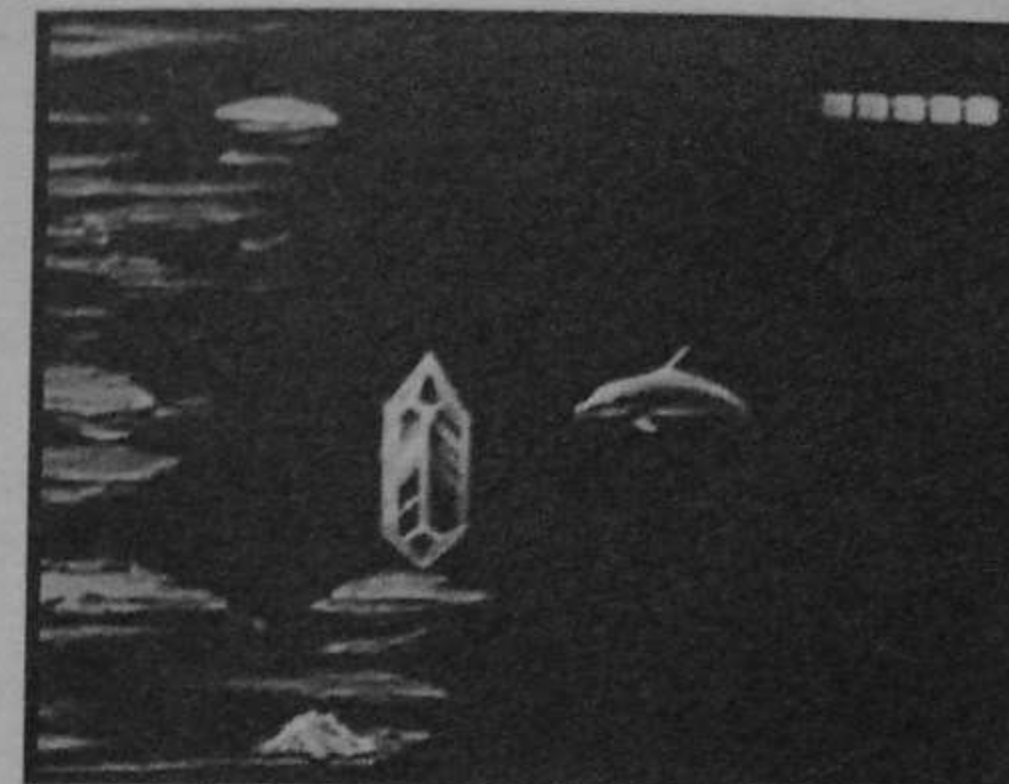
Para ver o mapa de Ecco, pressione e mantenha pressionado o **Botão A**:

- Um mapa sonar irá aparecer, mostrando a posição de Ecco, as passagens submersas e escapes para a superfície.
- Baleias na espreita, peixes gelatinosos velozes, conchas flutuantes e outros inimigos são facilmente identificados.
- Objetos perigosos como conchas pontiagudas aparecem como um círculo amarelo.
- Grandes bolhas transparentes indicam bolsões de ar submersos.
- Agrupamentos de pequenos pontos coloridos são nutrientes de cardumes de peixes.
- Hieróglifos são mostrados como grandes cristais. Veja páginas 25-27 para informações sobre os tipos de hieróglifos que Ecco pode encontrar.

- Os teleportos aparecem como círculos com setas amarelas em baixo. Veja páginas 32-33 para informações sobre teleportos.
- Vibrações são mostradas como curvas se espalhando de um ponto central. Veja página 34 para informações.
- Metáfera aparece como círculos sólidos crescentes. Veja página 35 para informações.
- Procure por um anel de estrelas e descubra o que eles podem fazer.
- Pressione qualquer botão para sair do mapa do Ecco.

Faça do "echolocation" um hábito. Envie sons de eco em todas as direções para ter uma vista total da cena oceânica. Se você não conseguir achar alguma coisa que precise (como um bolsão de ar ou rotas de escape) numa direção, pode estar perto em outra direção. "Olhe além dos seus olhos com os seus cantos".

HIERÓGLIFOS



Hieróglifos são cristais misteriosos espalhados nas profundezas dos oceanos, pregadas em posições estreitas, submersas, flutuando em tubos d'água e descansando nas grandes pedras côncavas no céu. Os segredos que os Hieróglifos protegem são tão antigos e sem fim como o mar.

Hieróglifos contém os segredos essenciais da corrente do tempo. Cante para eles (**Botão A**) ou toque-os (**Botão B**) para pegar o seu poder.

- **Chave Hieróglifo** dar dicas e mensagem. Eles também podem partilhar novos sons necessários para continuar a jornada.

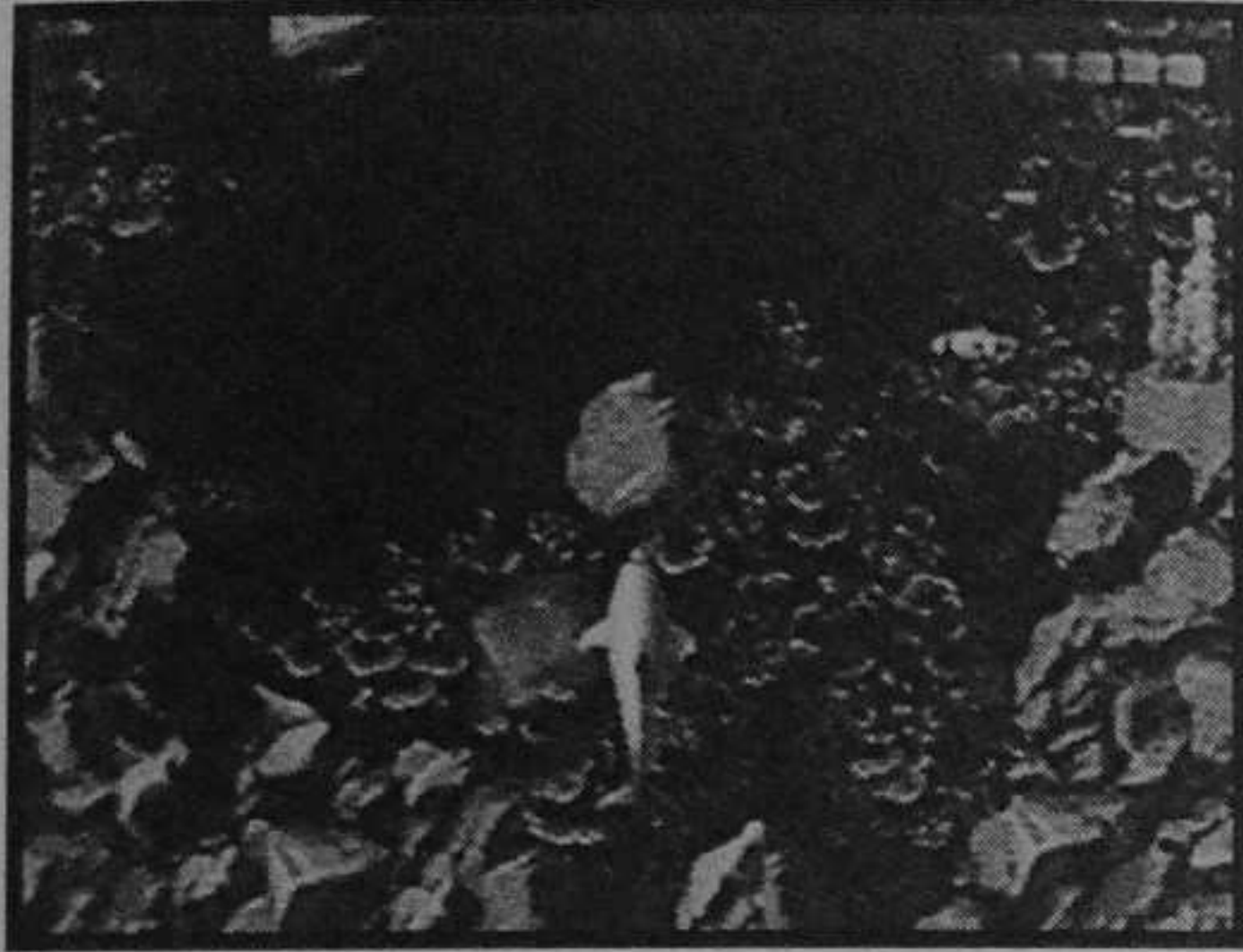
- **Quebra cabeça Hieróglifo** deve ser juntado com outros do tipo dele para poder liberar o seu poder.
- **Barragem Hieróglifo** empurra Ecco. Veja se você consegue descobrir como passar por ela.
- **Hieróglifo Rachado** cura rapidamente, mas só podem ser passado quando ele tiver trincado.
- **Hieróglifos Quebrados** devem ser montados, para depois Ecco receber o presente.
- **Marco Hieróglifo** aparecem como pontos marcados em certos níveis. Use os cantos de Ecco para acordá-lo. Quando ativo, o Marco Hieróglifo alonga, e retém tudo que você conquistou no nível. Se Ecco falhar, perdendo toda a sua saúde e ar, você tem a opção de continuar o nível, ou reiniciar do começo. Qualquer que for a sua escolha, Ecco deve reacordar o Marco Hieróglifo para mantê-lo ativo. (O nível só pode ser continuado se o Hieróglifo for mantido na forma alongada.)

Verifique por Hieróglifos sempre que Ecco viajar, e procure por eles com o som dele. Tente não perder nenhum deles; a maioria deles é importante!

Resolva o enigma dos hieróglifos lembrando o que você aprendeu. Fique calmo, e não tenha pressa. As dicas vão estar nas mensagens de outros hieróglifos, ou em ações que foram efetivas em outros níveis.

Não se desespere - uma solução está sempre a mão, e você pode encontrá-la.

RESOLVENDO PROBLEMAS



O mundo de Ecco é incrivelmente maravilhoso, apesar de ser um lugar ainda muito perigoso. A maioria das vidas submarinas é inimiga de Ecco! Use cantos para repelir ataques, ou ataque para dissolvê-los em espuma do mar. Alguns inimigos, como a Grande Medusa, são tão rápidos e assustadores que apenas o seu juízo ou uma dica de um hieróglifo podem salvar Ecco.

Pedras, conchas e barreiras da ilha irão bloquear o progresso de Ecco. Ele pode ser pego por correntes poderosas, ou em canais profundos longe da superfície que fornece o seu ar de sobrevivência. Terremotos, quedas de pedras e outros desastres irão amolar a jornada de Ecco.

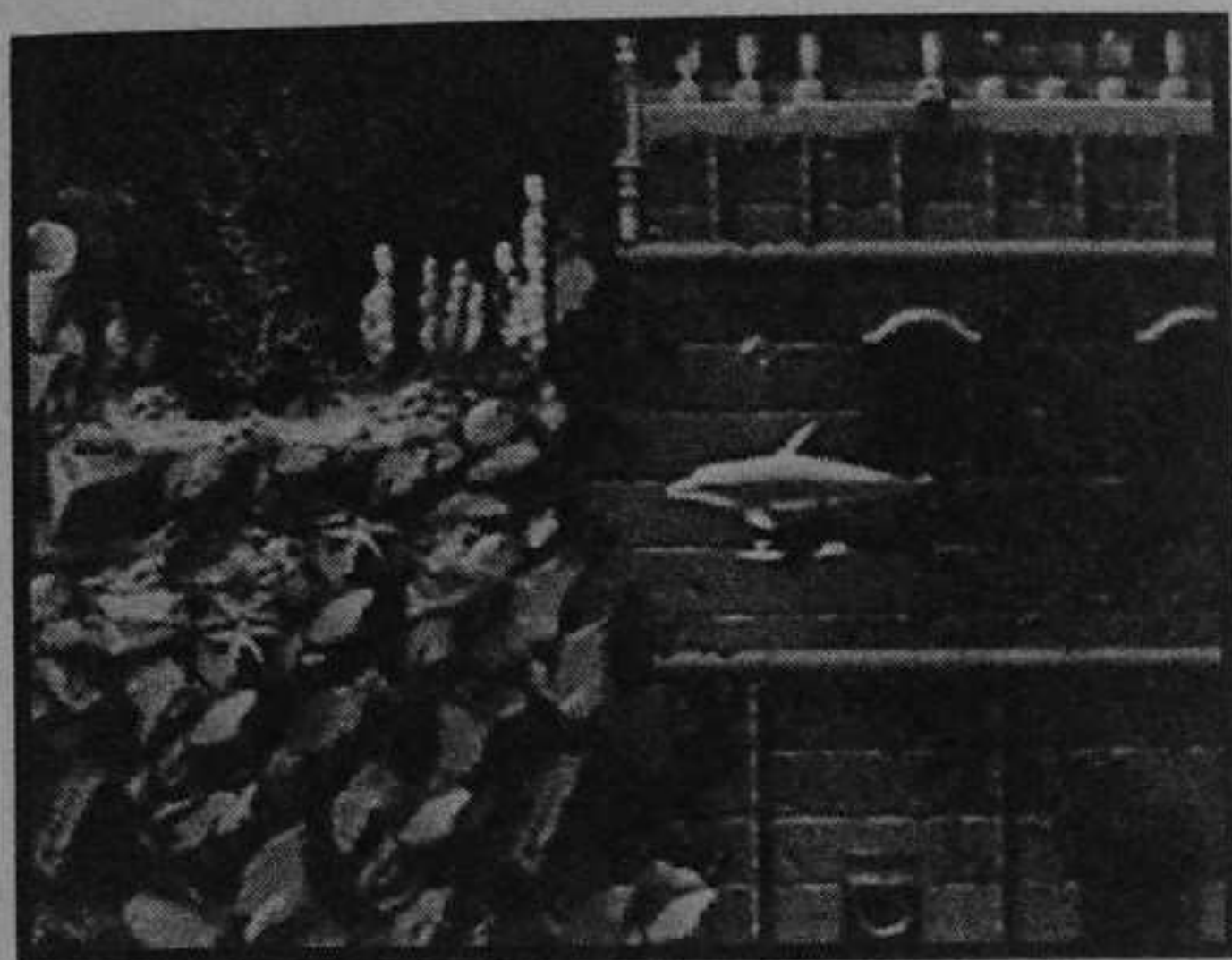
Para todo obstáculo, tem uma solução. Pode ser uma mensagem de outra criatura, acomodada no chão do oceano ou esperando num Hieróglifo. Pode até estar no céu!

Procure por pedras móveis e vida marinha incomum. Descubra como usá-las. Tente atacar para quebrar ou lutar pelas correntes.

Evite inimigos nadando devagar. Sempre mova com cuidado em águas não exploradas, e use o "echolocation" para mapear o caminho de Ecco. Ir devagar é às vezes a maneira mais rápida de andar para frente!

Cutuque, empurre e cante! E lembre-se: a rota mais curta não é sempre por debaixo d'água.

RESGATANDO ORCAS PERDIDAS



Uma Orca preocupada perdeu o seu jovem filho! Ecco deve encontrá-lo e guiá-lo de volta para o lado da mãe.

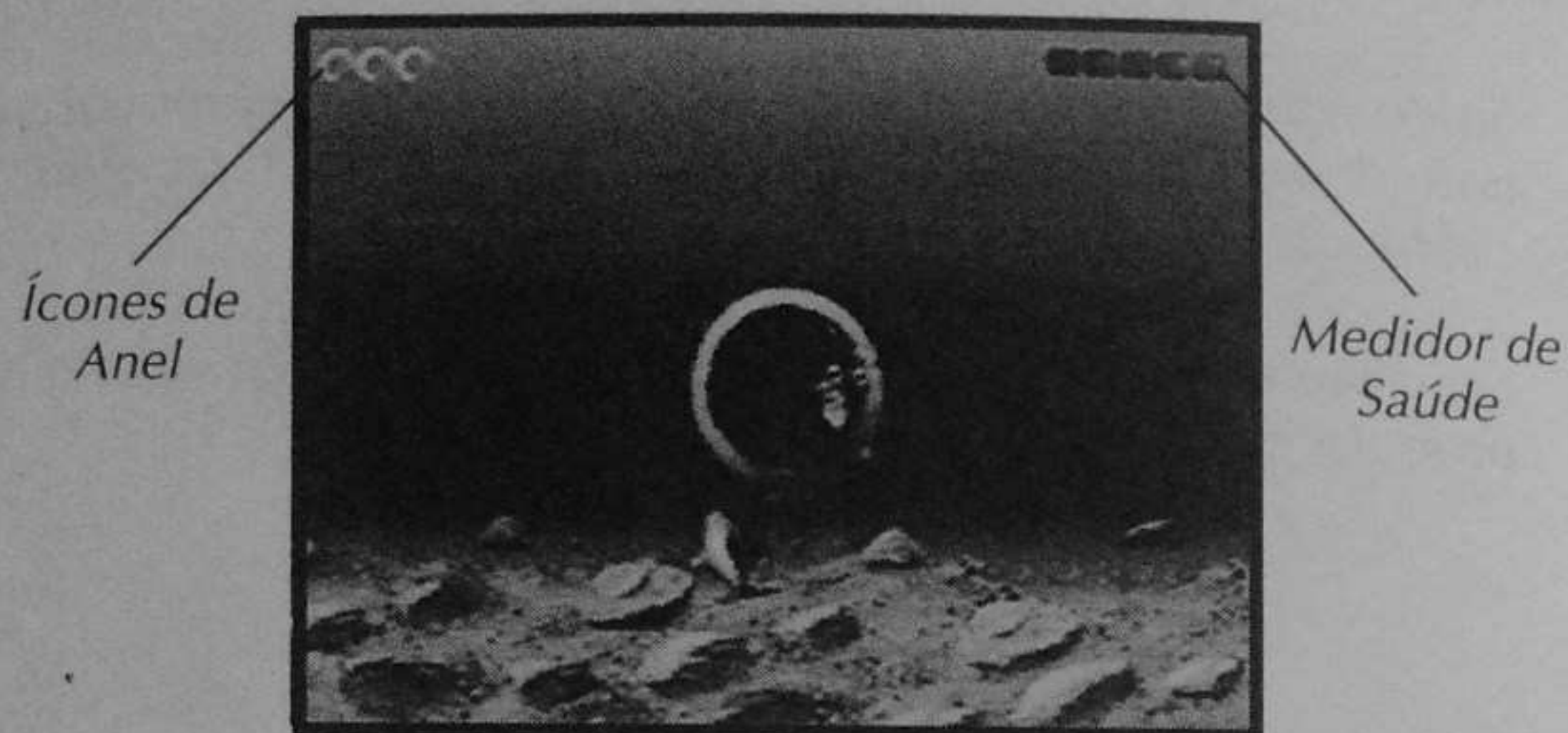
Quando você localizar uma Orca perdida, faça Ecco deslizar devagarmente sobre ela, perto das costas e um pouco a sua frente. Tente nadar na direção que ela estiver indo. Se ela virar, espere alguns segundos e ela irá virar de volta novamente.

Quando ela cantar para Ecco e começar a nadar junto, ela estará pronta para seguir. Agora Ecco pode guiá-la com segurança de volta para a sua família.

Salve todas as Orcas perdidas, Ecco será recompensado com habilidades que irão ajudá-lo a ultrapassar futuros obstáculos.

Ecco pode deixar um Orca resgatada na calda enquanto ele procura pela próxima.

TELEPORTANDO



A água flui com anéis de teleportes feitos apenas para Ecco pelo perspicaz Atlanteans. Ecco pode correr pelos anéis para cobrir grandes distâncias em pouco momentos.

Anéis de teleportes transportam suavemente Ecco para terras e mares distantes.

- Nade para dentro de um anel de teleporto que você encontrar na água. Ecco irá iniciar um percurso com um obstáculo tridimensional assustador. Ele deve nadar ou saltar pelos anéis de teleportes, ambos debaixo d'água e suspensos no ar, de modo a atingir o seu próximo destino.

- Quando Ecco passa por um anel, ele soa e avança várias jardas em direção ao seu objetivo.
- Quando Ecco perde um anel, faz-se um som tedioso, e um dos Ícones de Anel, no canto esquerdo superior da tela, desaparece.
- Se Ecco tiver sucesso com anéis de teleporto, ele alcança o próximo nível. Se ele perder todos os Ícones do Anéis, ele deve tentar novamente.
- Conchas náuticas flutuantes soltam um veneno que pode diminuir o medidor de saúde de Ecco. Mova Ecco para longe das bolhas vermelhas tóxicas para protegê-lo. Se ele perder toda a sua saúde, você deve começar novamente o nível.
- Ecco respira sem esforço durante a teleportação e não precisa um medidor de ar.

Ter sucesso com os anéis requer alguma prática, mas as recompensas valem os seus esforços.

VIBRAÇÕES

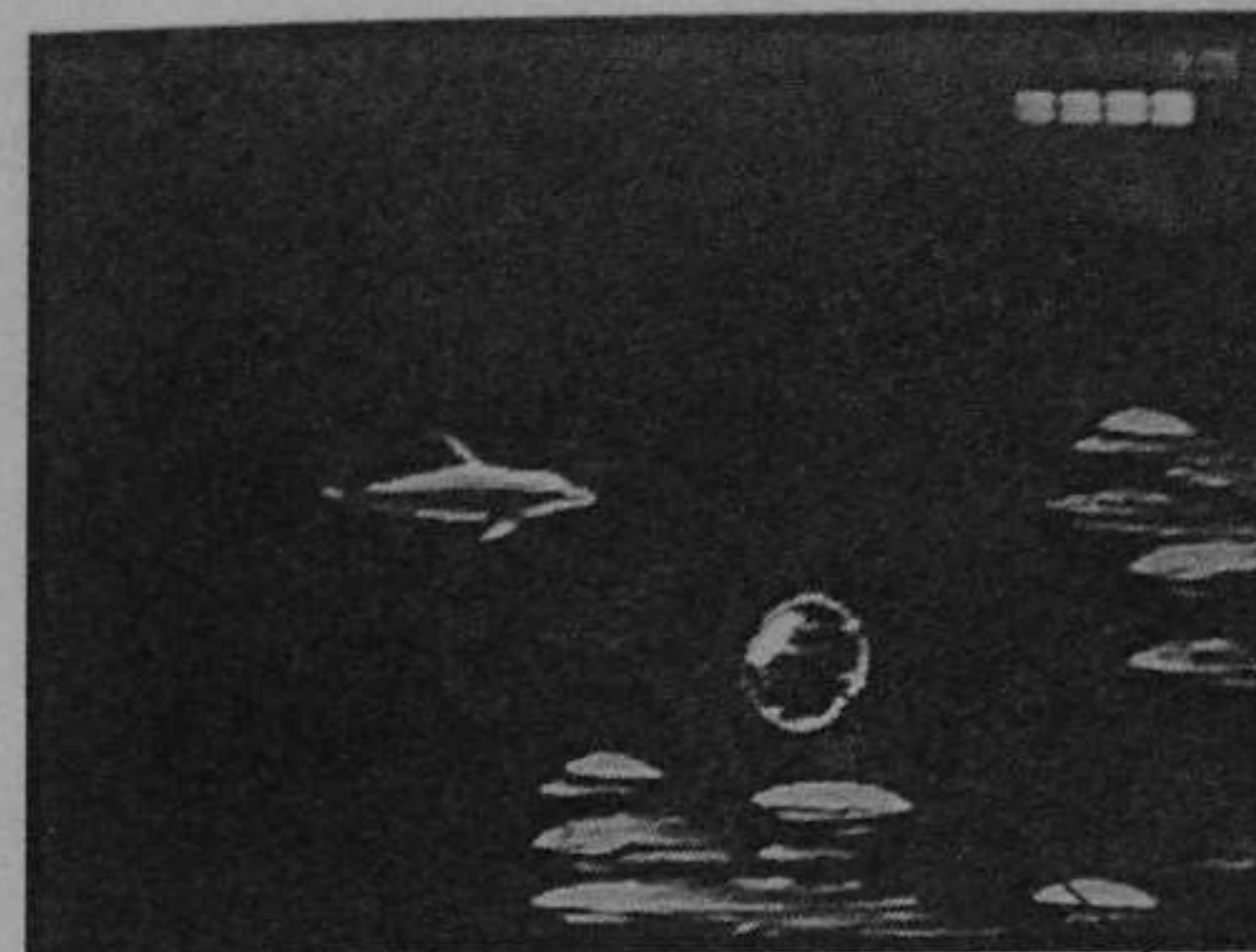


Vibração

Cante para uma Vibração para pegar o poder dela. Depois pressione o **Botão A** duas vezes rapidamente para emitir um grande sonar arrasador de 360 graus.

- Vibrações aparecem como curvas expandindo de um ponto central.
- A força da Vibração é ilimitada, ela pode ser usada frequentemente da maneira que você escolher, e ela dura até você acabar o nível ou começar o nível novamente.

METAMORFOSE



Metasfera

Ataque metasferas para transformar Ecco em outra forma de vida e usar o poder especial deles.

- Quando morfado, Ecco pega a forma e atributos de outra criatura, mas ele perde a sua própria força. Em particular, Ecco não pode cantar quando estiver transformado.
- Um Ecco transformado pode tocar novamente um metasfera para adquirir a sua forma de golfinho novamente.

- Acidentes, colisões ou machucados também podem fazer com que Ecco perca a sua forma transformada.
- No mapa do Ecco, as metasferas aparecem como esferas sólidas crescentes. Elas podem estar debaixo d'água ou suspensas no ar.

"Às vezes para escapar do seu inimigo, você deve se tornar o seu inimigo."

CUIDADOS COM O SEU CARTUCHO

- Não danifique ou molhe o seu cartucho.
- Não o deixe exposto à luz direta do Sol ou próximo à qualquer outra fonte de calor.
- Dê uma pausa durante jogos muito longos para que você e o cartucho Mega Drive possam descansar.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A **TEC TOY** garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da **TEC TOY** munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do produto e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada **TEC TOY**.

TEC TOY

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores
Manaus - AM - CEP 69048-660 - Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP

CEP 05038-000 - Tel.: (011) 831-2266