



SEGA[®]
MEGA DRIVE
CLASSICS™



SEGA[®]
GENESIS™
CLASSICS

	UK ENGLISH	2
	FRANÇAIS	4
	DEUTSCH	6
	ITALIANO	8
	ESPAÑOL	10
	US ENGLISH.....	12

The SEGA MEGA DRIVE is known as the SEGA GENESIS in the U.S.

Somewhere there is a place called the Endless Sea. There lives a giant whale named Big Blue.

To find Big Blue, you have to open the Crystal Doors called Glyphs. To open the Crystal Doors, you must satisfy their wish. Guide Ecco and his friends to swim through the ocean and find Big Blue.



GAME CONTROLLER COMPATIBILITY

Any Windows compatible game controller can be used with the SEGA Mega Drive Classics games, as long as it has a D-pad and a minimum of 4 other assignable buttons. The game will recognise any number of controllers attached to your PC, and they can be assigned to either Player 1 or Player 2.

Please refer to the documentation that came with your game controller for information on how to install it on your PC. To set up a game controller for the SEGA Mega Drive Classics games, use the following steps:

- Start SEGA Mega Drive Classics.
- Select Options from the main menu.
- In the Input Configuration section, select your game controller from the drop down menu for Player 1 or Player 2.
- Click the 'Assign controller mapping' button.
- Press the buttons on your game controller that you'd like to assign to buttons A, B, C, X, Y, Z, Start and Mode, in that order (note: the X, Y, Z and Mode buttons will not be available if your pad has fewer than 8 buttons).

DEFAULT KEYBOARD CONTROLS

A button: A	Y button: W
B button: S	Z button: E
C button: D	Start button: Enter.
X button: Q	D-button: Directional keys.

BASIC CONTROLS

D-button: Move.
Start button: Change Dolphin.
A button: Sing/Grab.
B button: Sing/Grab.
C button: Swim Fast.

GETTING STARTED

From the Title Screen, press START to begin the game immediately.

You can also access the Parent's Options Screen. To do so, press and hold the A, B and C buttons simultaneously until the screen appears.

FRIENDS SCREEN

The Friends Screen can be accessed at the beginning of the game or by pressing START during the game.

You will play the game as Ecco the Dolphin, Tara the baby Orca, or Kitnee the young Bottlenose Dolphin. Bubbles surround the dolphin you are controlling. Swim and touch the dolphin you wish to control.

Next, either press START or swim to the right to start or continue the game in progress. Swim to the left to access the Password Screen.



BASIC PLAY

Each Level has at least one task to achieve. These can be hide-and-seek, collecting items, or a game of tag, to name but a few. Tasks are indicated at the beginning of the Level. Your immediate task(s), shown in a picture frame, will be displayed at the top left side of the screen. When one is achieved, the picture will slide to the right side, and a new task may appear.

If a task requires you to either collect a given number of objects or complete a series of smaller tasks, a counter bar will be displayed next to the picture of the task, indicating how many more to collect or complete.

When all tasks are completed, a picture of a Crystal Door will be displayed. Go to the Crystal Door, and sing to it to open the passage to the next level.

GAME SCREEN

Task(s) to Achieve

Completed Task(s)



SPECIAL TRICKS



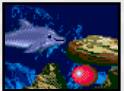
Sing

Find things with songs. If a song echoes back, swim in that direction. Some tasks require you to sing at your objective.



Carry

Swim through the music ring, or sing to a treasure, to pick it up. You can then carry it to where it belongs.



Push

You can push some things to get them to where they need to go. Press **Sing** to push things, or nudge heavy objects with your nose.



Grab

Touch a Baby Seahorse or a Baby Turtle with your nose and press **Grab** to grab hold of it.



Break Shell

Against a wall of shells, touch a blinking shell with your nose to knock it off, creating an opening.

PASSWORDS

A three-letter password is given at the start of each level. You can continue the game from any level you have a password to.

PASSWORD SCREEN

At the start of the game, go to the Password Screen (swim to the left), and enter the password. Select **END** and press START to continue the game from the level you entered the password to.



PARENT'S OPTIONS

Press the D-button up or down to select the option item, and left or right to change the setting.

FACTS ABOUT DOLPHINS

Select and press START to take you to the Sea of Knowledge, containing many interesting facts and notions about dolphins. Press START again to exit.

MODE

If this is set to **EXPLORATORY**, you will freely swim the oceans without the need to complete any tasks.

MUSIC

Turns the game's music **ON** or **OFF**.



AUTOSONAR

Select **ON** to make Ecco and his friends sing automatically.

DIFFICULTY

Choose the difficulty level from **EASY**, **NORMAL**, or **HARD**. The difficulty levels indicate the number of levels to complete the game.

GOTO LEVEL

Press the D-button left or right to choose the level to start with.

START GAME

Go to the **Friends Screen** to begin the game.



Il y a quelque part un endroit appelé la Mer Infinie. C'est là que vit une baleine géante appelée Big Blue.

Pour trouver Big Blue, vous devez ouvrir les Portes de cristal appelées Glyphes. Pour ouvrir les Portes de cristal, vous devez exaucer leur vœu. Guidez Ecco et ses amis dans leur course à travers les océans à la recherche de Big Blue.



COMPATIBILITÉ DE LA MANETTE DE JEU

Toute manette compatible Windows peut être utilisée pour jouer aux jeux SEGA Mega Drive Classics, du moment qu'elle comporte un bouton multidirectionnel et un minimum de 4 touches configurables. Le jeu reconnaîtra n'importe quelle manette connectée à votre PC, qui pourra ensuite être attribuée au Joueur 1 ou au Joueur 2.

Pour plus d'informations sur l'installation de la manette sur votre PC, veuillez vous référer à la documentation fournie avec la manette. Pour configurer une manette de jeu pour les jeux SEGA Mega Drive Classics, suivez les étapes suivantes :

- Lancez le jeu SEGA Mega Drive Classics.
- Sélectionnez Options depuis le menu principal.
- Dans la section Input Configuration (Configuration d'entrée), sélectionnez votre manette de jeu depuis le menu déroulant pour le Joueur 1 ou Joueur 2.
- Cliquez sur le bouton 'Assign controller mapping' (Configuration manette).
- Suivez les indications à l'écran afin d'assigner les touches pour les boutons A, B, C, X, Y, Z, Start et Mode dans cet ordre. Remarque : les boutons X, Y, Z et Mode ne seront pas disponibles si votre manette possède moins de 8 boutons.

CONFIGURATION DU CLAVIER PAR DÉFAUT

Bouton A : Q	Bouton Y : Z
Bouton B : S	Bouton Z : E
Bouton C : D	Bouton Start : Enter.
Bouton X : A	Bouton multidirectionnel : Touches directionnelles.

COMMANDES DE BASE

Bouton multidirectionnel : Se déplacer.
Bouton Start : Changer dauphin.
Bouton A : Chanter/Saisir.
Bouton B : Chanter/Saisir.
Bouton C : Nager rapidement.

COMMENCER À JOUER

À partir du menu titre, appuyez sur START pour commencer le jeu immédiatement.

Vous pouvez également accéder à l'écran de contrôle parental. Pour ce faire, maintenez les boutons A, B et C enfoncés simultanément jusqu'à ce que l'écran apparaisse.

ÉCRAN AMIS

L'écran Amis est accessible en début de partie ou en appuyant sur START pendant la partie.

Vous incarnerez Ecco le Dauphin, Tara le bébé Orque ou Kitnee le jeune dauphin Tursiops. Des bulles entourent le dauphin que vous contrôlez. Nagez et touchez le dauphin avec lequel vous souhaitez jouer.

Ensuite, appuyez sur START ou nagez vers la droite pour démarrer ou continuer la partie en cours. Nagez vers la gauche pour accéder à l'écran Password. (Mot de passe).



COMMENT JOUER

Il y a au moins une tâche à accomplir dans chaque niveau. Il peut s'agir entre autres, de jouer à cache-cache, de collecter des objets ou de jouer à chat. Les tâches s'affichent au début du niveau. Les tâches immédiates seront affichées dans un cadre en haut à gauche de l'écran. Lorsqu'une tâche est accomplie, l'encadré glissera vers la droite de l'écran et une nouvelle tâche apparaîtra.

Si vous devez ramasser un certain nombre d'objets ou accomplir une série de tâches simples, un compteur sera affiché à côté de l'image de la tâche, indiquant le nombre d'objets à ramasser ou de tâches à accomplir. Lorsque toutes les tâches sont accomplies, l'image d'une Porte de cristal apparaîtra. Allez vers la Porte de cristal et chantez pour ouvrir le passage au niveau supérieur.

ÉCRAN DE JEU

Tâche(s) à accomplir

Tâche(s) accomplie(s)



COUPS SPÉCIAUX



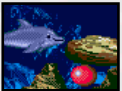
Changer

Le chant vous révèle des choses. Si un chant se répercute vers vous, nagez dans sa direction. Pour certaines tâches, vous devrez chanter en direction de votre objectif.



Transporter

Nagez à travers le cercle de musique ou chantez vers un trésor pour le ramasser. Vous pouvez alors le transporter jusqu'à son emplacement légitime.



Pousser

Vous pouvez pousser certaines choses pour les mettre au bon endroit. Appuyez sur **Changer** pour pousser des objets ou faire bouger de gros objets avec votre museau.



Saisir

Touchez un bébé hippocampe ou un bébé tortue avec votre museau et appuyez sur **Saisir** pour l'attraper.



Casser des coquillages

Contre un mur de coquillages, touchez un coquillage scintillant avec votre museau pour le casser et ainsi créer une ouverture.

MOTS DE PASSE

Un mot de passe de trois lettres vous est donné au début de chaque niveau. Vous pouvez reprendre le jeu à partir de n'importe quel niveau dont vous avez le mot de passe.

ÉCRAN DE MOT DE PASSE

Au début de chaque partie, allez à l'écran de mot de passe (nagez vers la gauche), puis entrez le mot de passe. Sélectionnez **END** (FIN) puis appuyez sur le bouton **START** pour continuer la partie à partir du niveau dont vous avez entré le mot de passe.



PARENT'S OPTIONS (CONTRÔLE PARENTAL)

Appuyez sur le bouton multidirectionnel vers le haut ou le bas pour sélectionner l'option, puis vers la gauche et la droite pour modifier le paramètre.

FACTS ABOUT DOLPHINS (CE QU'IL FAUT SAVOIR SUR LES DAUPHINS)

Sélectionnez et appuyez sur le bouton **START** pour vous plonger dans la Mer de Savoie qui contient des informations intéressantes sur les dauphins. Appuyez à nouveau sur le bouton **START** pour quitter.



MODE

Si le mode est réglé sur **EXPLORATORY** (EXPLORATION), vous nagez librement dans les océans sans avoir à accomplir des tâches.

MUSIC (MUSIQUE)

Activez ou désactivez (**ON/OFF**) la musique du jeu.

AUTOSONAR

Sélectionnez **ON** (Activer) pour qu'Ecco et ses amis chantent automatiquement.

DIFFICULTY (DIFFICULTÉ)

Choisissez le niveau de difficulté entre **EASY** (FACILE), **NORMAL** ou **HARD** (DIFFICILE). Le niveau de difficulté affecte le nombre de niveaux requis pour terminer la partie.

GOTO LEVEL (ACCÉDER AU NIVEAU)

Appuyez sur le bouton multidirectionnel vers la droite ou la gauche pour choisir le niveau de départ.

START GAME (COMMENCER PARTIE)

Allez à l'écran amis (**Friends Screen**) pour commencer la partie.



Irgendwo gibt es einen Ort, der das Endlose Meer genannt wird. Dort lebt ein riesiger Wal namens Big Blue.

Um Big Blue zu finden, musst du die Kristalltüren öffnen, die Glyphen genannt werden. Um die Kristalltüren zu öffnen, musst du ihre Wünsche erfüllen. Leite Ecco und seine Freunde durch den Ozean und finde Big Blue.



CONTROLLER-KOMPATIBILITÄT

Für die SEGA Mega Drive Classics-Spiele kann jeder mit deinem PC kompatible Controller verwendet werden, solange er über ein Steuerkreuz verfügt und mindestens 4 weitere Tasten, denen Aktionen zugewiesen werden können. Das Spiel erkennt die Anzahl der mit deinem PC verbundenen Controller und diese können daraufhin Spieler 1 oder Spieler 2 zugewiesen werden.

Bitte siehe auch im mitgelieferten Handbuch des jeweiligen Controllers nach, wie man ihn an deinen PC anschließt. Um den Controller für die SEGA Mega Drive Classics-Spiele zu verwenden, verfähre nach folgenden Anweisungen:

- Starte SEGA Mega Drive Classics.
- Wähle im Hauptmenü Optionen.
- Wähle in den Eingabeeinstellungen den gewünschten Controller für Spieler 1 oder Spieler 2.
- Klicke auf die Taste zur Controllerzuweisung.
- Drücke die Tasten auf dem Controller, denen du die Tasten A, B, C, X, Y, Z, Start und Mode zuweisen möchtest, in dieser Reihenfolge (beachte: Die Tasten X, Y, Z und Mode sind auf Controllern mit weniger als 8 Tasten nicht verfügbar).

STANDARD-TASTATURSTEUERUNG

A-Taste: A	Y-Taste: W
B-Taste: S	Z-Taste: E
C-Taste: D	Start-Taste: Eingabe.
X-Taste: Q	Steuerkreuz: Richtungstasten.

GRUNDLEGENDE STEUERUNG

- Steuerkreuz:** Bewegen.
- Start-Taste:** Delphin wechseln.
- A-Taste:** Singen/Greifen.
- B-Taste:** Singen/Greifen.
- C-Taste:** Schnell schwimmen.

ERSTE SCHRITTE

Um das Spiel zu starten, drücke auf dem Titelbildschirm die Start-Taste.

Um den Optionsbildschirm für Eltern aufzurufen, halte die A-, B- und C-Taste gleichzeitig gedrückt, bis der Bildschirm erscheint.

FREUNDESBILDSCHIRM

Der Freundesbildschirm kann zu Beginn eines Spiels oder während des Spiels durch das Drücken der Start-Taste aufgerufen werden.

Du spielst das Spiel als Ecco the Dolphin, Tara das Orca-Baby oder Kitnee den jungen Tümmler. Den von dir gewählten Delphin umkreisen Blasen. Schwimme und berühre den Delphin, mit dem du spielen möchtest.

Drücke dann entweder die Start-Taste, oder schwimme nach rechts, um ein Spiel zu starten oder ein bereits begonnenes Spiel fortzusetzen. Schwimme nach links, um den Passwortbildschirm aufzurufen.



GRUNDLEGENDES SPIEL

In jedem Level gilt es wenigstens eine Aufgabe zu erfüllen. Manchmal musst du Dinge finden, Gegenstände sammeln oder Fangen spielen, um nur einige zu nennen. Die Aufgaben werden am Anfang eines Levels gestellt. Deine nächste Aufgabe wird in einem Rahmen in der oberen linken Ecke des Bildschirms angezeigt. Hast du eine Aufgabe erfüllt, erscheint der Rahmen in der rechten Ecke und eventuell erscheint eine neue Aufgabe.

Verlangt die Aufgabe etwa, dass du eine bestimmte Anzahl an Objekten sammeln oder eine Reihe kleinerer Aufgaben lösen sollst, erscheint eine Zählanzeige neben dem Bildchen für die Aufgabe. Diese Anzeige gibt an, wie viele Objekte noch gesammelt oder wie viele Aufgaben abgeschlossen werden müssen.

Wurden alle Aufgaben gelöst, erscheint eine Kristalltür. Schwimme zu der Tür und singe sie an, damit du passieren und das nächste Level spielen kannst.

SPIELBILDSCHIRM

Zu erfüllende Aufgaben

Abgeschlossene Aufgaben



BESONDERE TRICKS



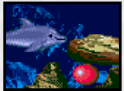
Singen

Finde durch Singen Gegenstände. Schallt Gesang zurück, solltest du in diese Richtung schwimmen. Manche Aufgaben erfordern es, dass du das Ziel ansingst.



Tragen

Schwimme durch den Musikring, oder singe zu einem Schatz, um ihn aufzuheben. Dann kannst du ihn dorthin tragen, wo er hingehört.



Stoßen

Manche Gegenstände kannst du anstoßen, um sie dorthin zu bringen, wo sie hinsollen. Drücke Singen, um Gegenstände anzustoßen oder schweren Objekten einen Schub zu geben.



Greifen

Berühre ein Seepferd- oder Schildkrötenbaby mit deiner Nase und drücke dann Greifen, um es festzuhalten.



Muscheln zerbrechen

Berühre bei einer Wand aus Muscheln eine blinkende Muschel mit der Nase, um sie wegzustoßen und so einen Durchgang zu öffnen.

PASSWÖRTER

Zu Beginn jedes Levels erhältst du ein Passwort aus drei Buchstaben. Du kannst das Spiel von jedem Level, zu dem du das Passwort hast, aus fortsetzen.

PASSWORD SCREEN (Passwortbildschirm)

Gehe zu Beginn des Spiels zum Passwortbildschirm (schwimme nach links) und gib das Passwort ein. Wähle **END** (Ende) und drücke die Start-Taste, um das Spiel fortzusetzen.



PARENT'S OPTIONS (OPTIONEN)

Drücke das Steuerkreuz nach oben oder unten, um eine Option zu wählen und nach links oder rechts, um die Einstellungen zu ändern.

FACTS ABOUT DOLPHINS (Fakten zu Delphinen)

Drücke die Start-Taste, um zum Meer des Wissens zu gelangen, wo es viele interessante Fakten über Delphine zu erfahren gibt. Drücke die Start-Taste erneut, um das Meer des Wissens zu verlassen.

MODE (Modus)

Stellst du diesen auf **EXPLORATORY** (Erforschung), kannst du frei im Ozean umher schwimmen, ohne Aufgaben erfüllen zu müssen.



MUSIC (Musik)

Stelle die Musik im Spiel an (**ON**) oder aus (**OFF**).

AUTOSONAR (Automatisches Sonar)

Stelle es an (**ON**), um Ecco und seine Freunde automatisch singen zu lassen.

DIFFICULTY (Schwierigkeit)

Wähle die Spielschwierigkeit aus **EASY** (Leicht), **NORMAL** und **HARD** (Schwer). Die Schwierigkeit gibt an, wie viele Levels zum Abschluss des Spiels benötigt werden.

GOTO LEVEL (Gehe zu Level)

Drücke das Steuerkreuz, um dein Startlevel auszuwählen.

START GAME (Spiel starten)

Gehe zum Freundesbildschirm, um das Spiel zu starten.



Da qualche parte c'è un luogo chiamato Endless Sea (Mare infinito). È lì che vive una balena gigantesca, chiamata Big Blue.

Per trovare Big Blue, dovrai aprire le Crystal Doors (Porte di cristallo) chiamate Glifi. Per aprire tali porte di cristallo dovrai soddisfare le loro volontà. Guida Ecco e i suoi amici attraverso le distese oceaniche e aiutalo a trovare Big Blue.



COMPATIBILITÀ DEL CONTROLLER

Con i giochi SEGA Mega Drive Classics, potrai utilizzare qualsiasi controller che sia compatibile col sistema operativo e che abbia almeno un tasto direzionale e 4 pulsanti assegnabili. Il gioco rileverà automaticamente il numero di controller collegati al PC, ed essi potranno essere assegnati al Giocatore 1 o al Giocatore 2.

Consulta la documentazione che hai ricevuto con il tuo controller per informazioni su come installarlo al PC. Per impostare il controller per i giochi SEGA Mega Drive Classics segui le seguenti istruzioni:

- Avvia SEGA Mega Drive Classics.
- Dal menu principale, scegli l'opzione Options.
- Nella sezione Input Configuration, seleziona il tuo controller di gioco dal menu a tendina per il Giocatore 1 o il Giocatore 2.
- Clicca sul pulsante "Assign controller mapping".
- Sul tuo controller, premi i pulsanti che vuoi designare come A, B, C, X, Y, Z, Start e Mode, nell'ordine appena dato. Tieni presente che i pulsanti, X, Y, Z e Mode non saranno disponibili se il tuo controller ha meno di 8 pulsanti.

CONFIGURAZIONE PREDEFINITA DELLA TASTIERA

Pulsante A: A	Pulsante Y: W
Pulsante B: S	Pulsante Z: E
Pulsante C: D	Pulsante Start: Invio.
Pulsante X: Q	Tasto D: Tasti direzionali.

COMANDI DI BASE

Tasto D: Muoviti.
Pulsante START: Cambia delfino.
Pulsante A: Canta/Afferra.
Pulsante B: Canta/Afferra.
Pulsante C: Nuota velocemente.

PER COMINCIARE

Nella Schermata del titolo premi START per iniziare il gioco immediatamente.

Puoi anche accedere alla schermata Parent's Options (Opzioni parentali). Per farlo, tieni premuto i pulsanti A, B e C simultaneamente finché appare la schermata.

FRIENDS SCREEN (schermata amici)

Puoi accedere alla schermata Amici (FRIENDS SCREEN) all'inizio del gioco oppure premendo START durante il gioco.

Potrai giocare come Ecco the Dolphin, Tara la baby Orca, oppure come Kitnee, il piccolo tursiope. Il delfino che controlli sarà identificato dalle bolle intorno. Nuota e tocca il delfino che vuoi controllare.

Poi, premi START oppure nuota verso destra per cominciare o continuare la partita in corso. Nuota a sinistra per accedere alla Password screen (Schermata password).



GIOCO DI BASE

Ogni livello contiene almeno un obiettivo da portare a termine. Ti potrà essere chiesto di giocare a nascondino, raccogliere oggetti, giocare ad acchiapparella, e altro ancora. Questi obiettivi vengono stabiliti all'inizio del livello. Il tuo compito incombente, visualizzato in un piccolo riquadro, apparirà nella parte in alto a sinistra dello schermo. Quando questo obiettivo viene raggiunto, si sposterà sulla destra, ed un nuovo obiettivo apparirà al suo posto.

Se un obiettivo consiste nel raccogliere un certo numero di oggetti o completare una serie di compiti più piccoli, un piccolo indicatore apparirà accanto all'obiettivo ed indicherà il tempo a disposizione per completare l'obiettivo stesso.

Quando tutti gli obiettivi vengono completati, verrà visualizzata l'immagine di una Porta di cristallo (Crystal Door). Dirigiti verso la Porta di cristallo e cantaci contro per aprirti il passaggio al prossimo livello.

SCHERMATA DI GIOCO

Obiettivo(i) da completare

Obiettivo(i) completato(i)



MOSSE SPECIALI



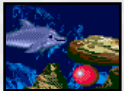
Cantare

Trova le cose grazie al canto. Se il canto ritorna indietro con l'eco, nuota in quella direzione. Alcuni obiettivi possono consistere nel cantare contro alcuni oggetti.



Trasportare

Nuota attraverso gli anelli di musica, oppure canta ad un tesoro, per raccoglierlo. Quindi potrai trasportarlo al posto al quale appartiene.



Spingere

Puoi spingere delle cose per portarle dove devono andare. Premi **Cantare** per spingere le cose oppure spintona gli oggetti pesanti con il tuo naso.



Afferrare

Tocca un cavalluccio marino o una tartarughina col tuo naso e premi **Afferra** per afferrarli e tenerli.



Romperre conchiglie

Contro un muro di conchiglie, toccane una luccicante col tuo naso per abbatterlo e crearti un'apertura.

PASSWORDS

All'inizio di ogni livello verrà data una password di 3 lettere. Puoi continuare il gioco da ogni livello del quale hai la password.

SCHERMATA PASSWORD

All'inizio del gioco, vai alla schermata Password (nuota verso sinistra) ed inserisci una password. Seleziona **END** (Fine) e premi **START** per continuare la partita dal livello del quale hai inserito la password.



PARENT'S OPTIONS (OPZIONI PARENTALI)

Premi il tasto direzionale in su/giù per selezionare l'opzione desiderata e poi a sinistra/destra per cambiare l'impostazione.

FACTS ABOUT DOLPHINS (Fatti relativi ai delfini)

Seleziona e premi **START** per recarti al Mare della conoscenza (Sea of Knowledge), dove potrai trovare molti fatti interessanti e nozioni relative ai delfini. Premi **START** di nuovo per uscire.

MODE (Modalità)

Se questa opzione è impostata su **EXPLORATORY** (modalità Esplorazione) potrai nuotare liberamente negli oceani senza bisogno di dover completare alcun obiettivo.

MUSIC (Musica)

Attiva (on) o disattiva (off) la musica nel gioco.



AUTOSONAR

Seleziona **ON** se vuoi che Ecco ed i suoi amici cantino automaticamente.

DIFFICULTY (Livello di difficoltà)

Scegli il livello di difficoltà tra **EASY** (Facile), **NORMAL** (Medio) e **HARD** (Difficile). Il numero dei quadri da completare in gioco dipenderà dal livello di difficoltà scelto.

GOTO LEVEL (Accedi al livello)

Premi il tasto direzionale a sinistra/destra per scegliere il livello da cui iniziare.

START GAME (Avvio partita)

Vai alla **Friends screen** (Schermata amici) per cominciare la partita.



En algún lugar hay un sitio llamado Endless Sea. Allí vive una ballena gigante conocida como Big Blue.

Si deseas encontrarla, tendrás que abrir las puertas de cristal llamadas Glyphs. Para abrirlas tendrás que satisfacer sus deseos. Guía a Ecco y sus amigos nadando en el océano hasta que encontréis a Big Blue.



COMPATIBILIDAD CON EL MANDO DE JUEGO

Podrás utilizar cualquier mando compatible con PC para jugar a los juegos de SEGA Mega Drive Classics, siempre y cuando cuente con un botón de dirección y un mínimo de 4 botones que puedan ejecutar diferentes funciones. El juego reconocerá tantos mandos como tengas conectados a tu PC, y los podrás asignar al jugador 1 o al jugador 2.

Consulta la documentación que viene con el mando de juego para obtener más información acerca del proceso de instalación del mismo en tu PC. Para configurar un mando para los juegos de SEGA Mega Drive Classics, sigue los pasos que se detallan a continuación:

- Inicia SEGA Mega Drive Classics.
- Selecciona la opción Options del menú principal.
- En la sección Input Configuration, selecciona el mando de juego de los jugadores 1 ó 2 de la lista desplegable.
- Haz clic sobre el botón "Assign controller mapping".
- Pulsa los botones en tu mando que quieras asignar a los botones A, B, C, X, Y, Z, Start y Mode en ese orden (ten en cuenta que los botones X, Y, Z y Mode no estarán disponibles en tu mando si este tiene menos de 8 botones).

CONTROLES DE TECLADO PREDETERMINADOS

Botón A: A	Botón Y: W
Botón B: S	Botón Z: E
Botón C: D	Botón Start: Enter.
Botón X: Q	Botón de dirección: flechas de dirección.

CONTROLES BÁSICOS

Botón de dirección: Moverse.
Botón Start: Cambiar de delfín.
Botón A: Cantar/Agarrar.
Botón B: Cantar/Agarrar.
Botón C: Nadar rápido.

INICIO

En la pantalla de títulos, pulsa el botón START para comenzar a jugar inmediatamente.

También podrás acceder a la pantalla de opciones parentales. Para esto, pulsa los botones A, B y C simultáneamente hasta que aparezca la misma.

PANTALLA DE AMIGOS

Puedes ir a la pantalla de amigos al inicio del juego o pulsando el botón START durante la partida.

Jugarás como Ecco the Dolphin, Tara, el bebé orca Kitnee, o el joven delfín nariz de botella. Verás burbujas alrededor del delfín que controlas. Nada y toca al delfín que quieres controlar.

Después, pulsa el botón START o nada hasta la derecha para comenzar o continuar la partida actual. Nada a la izquierda para ir a la pantalla de contraseña.



CÓMO JUGAR

Cada nivel tiene una o más tareas que hay que completar. Estas van desde esconderse hasta conseguir objetos o jugar al pilla-pilla. Las tareas se indican al inicio del nivel. La tarea que te ocupa aparecerá en un recuadro en la parte superior izquierda de la pantalla. Cuando completes una, el recuadro se moverá a la derecha y aparecerá una nueva tarea.

Si una tarea requiere que consigas un número determinado de objetos o completar una serie de minitareas, aparecerá una barra contadora al lado de la imagen de la tarea, indicándote cuánto te queda por conseguir o completar.

Cuando hayas completado todas las tareas, se mostrará una imagen de una puerta de cristal. Ve hasta la puerta de cristal y canta para abrir el pasaje hasta el siguiente nivel.

PANTALLA DE JUEGO

Tarea(s) a completar

Tarea(s) completada(s)



TRUCOS ESPECIALES



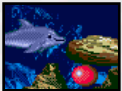
Cantar

Encontrar cosas con canciones. Si una canción emite eco, nada en esa dirección. Algunas tareas requieren que cantes hacia el objetivo.



Llevar

Nada a través del anillo musical, o canta al tesoro para recogerlo. Después llévalo adonde corresponda.



Empujar

Empuja algunas cosas para llevarlas a su lugar correspondiente. Canta para empujar cosas o da empujones a objetos pesados con tu hocico.



Coger

Toca a una cría de caballito de mar o a una cría de tortuga con tu hocico y pulsa el botón de Agarrar para cogerla.



Romper conchas

Cuando te encuentres con un muro de conchas, toca con tu hocico la que parpadee para tirarla y crearás un hueco por el que pasar.

CONTRASEÑAS

Se te dará una contraseña de tres letras al principio de cada nivel. Puedes continuar la partida desde cualquier nivel para el que tengas la contraseña.

PANTALLA DE CONTRASEÑAS

Al inicio del juego, ve a la pantalla de contraseñas (nadando hacia la izquierda) e introduce la contraseña. Elige END (fin) y pulsa el botón START para continuar el juego desde el nivel para el que introdujiste la contraseña.



PARENT'S OPTIONS (OPCIONES)

Pulsa el botón de dirección hacia arriba o abajo para seleccionar una opción y a izquierda o derecha para modificarla.

FACTS ABOUT DOLPHINS (Cosas sobre delfines)

Elige y pulsa el botón START para sumergirte en un mar de sabiduría, con mucha información sobre los delfines. Pulsa el botón START otra vez para salir.

MODE (Modo)

Cuando el modo esté en **EXPLORATORY** (EXPLORADOR) podrás nadar libremente por los océanos sin tener que completar ninguna tarea.

MUSIC (Música)

Activa (ON) o desactiva (OFF) la música del juego.



AUTOSONAR (Sonar automático)

Elige ON (activado) para hacer que Ecco y sus amigos canten automáticamente.

DIFFICULTY (Dificultad)

Elige el nivel de dificultad. **EASY** (fácil), **NORMAL** o **HARD** (difícil). Los niveles de dificultad indican el número de niveles necesarios para completar el juego.

GOTO LEVEL (Ir al nivel)

Pulsa el botón de dirección a izquierda o derecha para elegir el nivel desde el que comenzar.

START GAME (Comenzar partida)

ve a la pantalla de amigos para comenzar la partida.



Somewhere there is a place called the Endless Sea. There lives a giant whale named Big Blue.

To find Big Blue, you have to open the Crystal Doors called Glyphs. To open the Crystal Doors, you must satisfy their wish. Guide Ecco and his friends to swim through the ocean and find Big Blue.



GAME CONTROLLER COMPATIBILITY

Any Windows compatible game controller can be used with the SEGA Genesis Classics games, as long as it has a D-pad and a minimum of 4 other assignable buttons. The game will recognize any number of controllers attached to your PC, and they can be assigned to either Player 1 or Player 2.

Please refer to the documentation that came with your game controller for information on how to install it on your PC. To set up a game controller for the SEGA Genesis Classics games, use the following steps:

- Start SEGA Genesis Classics.
- Select Options from the main menu.
- In the Input Configuration section, select your game controller from the drop down menu for Player 1 or Player 2.
- Click the 'Assign controller mapping' button.
- Press the buttons on your game controller that you'd like to assign to buttons A, B, C, X, Y, Z, Start and Mode, in that order (note: the X, Y, Z and Mode buttons will not be available if your pad has fewer than 8 buttons).

DEFAULT KEYBOARD CONTROLS

A button: A	Y button: W
B button: S	Z button: E
C button: D	Start button: Enter.
X button: Q	D-button: Directional keys.

BASIC CONTROLS

D-button: Move.
Start button: Change Dolphin.
A button: Sing/Grab.
B button: Sing/Grab.
C button: Swim Fast.

GETTING STARTED

From the Title Screen, press START to begin the game immediately.

You can also access the Parent's Options Screen. To do so, press and hold the A, B and C buttons simultaneously until the screen appears.

FRIENDS SCREEN

The Friends Screen can be accessed at the beginning of the game or by pressing START during the game.

You will play the game as Ecco the Dolphin, Tara the baby Orca, or Kitnee the young Bottlenose Dolphin. Bubbles surround the dolphin you are controlling. Swim and touch the dolphin you wish to control.

Next, either press START or swim to the right to start or continue the game in progress. Swim to the left to access the Password Screen.



BASIC PLAY

Each Level has at least one task to achieve. These can be hide-and-seek, collecting items, or a game of tag, to name but a few. Tasks are indicated at the beginning of the Level. Your immediate task(s), shown in a picture frame, will be displayed at the top left side of the screen. When one is achieved, the picture will slide to the right side, and a new task may appear.

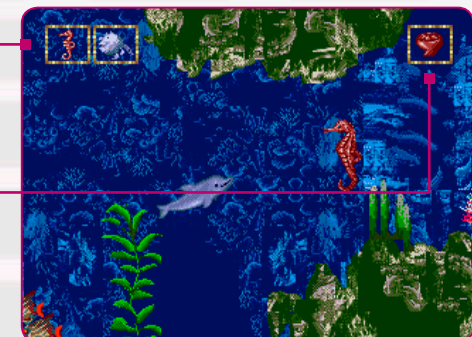
If a task requires you to either collect a given number of objects or complete a series of smaller tasks, a counter bar will be displayed next to the picture of the task, indicating how many more to collect or complete.

When all tasks are completed, a picture of a Crystal Door will be displayed. Go to the Crystal Door, and sing to it to open the passage to the next level.

GAME SCREEN

Task(s) to Achieve

Completed Task(s)



SPECIAL TRICKS



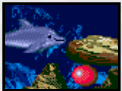
Sing

Find things with songs. If a song echoes back, swim in that direction. Some tasks require you to sing at your objective.



Carry

Swim through the music ring, or sing to a treasure, to pick it up. You can then carry it to where it belongs.



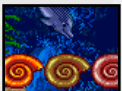
Push

You can push some things to get them to where they need to go. Press **Sing** to push things, or nudge heavy objects with your nose.



Grab

Touch a Baby Seahorse or a Baby Turtle with your nose and press **Grab** to grab hold of it.



Break Shell

Against a wall of shells, touch a blinking shell with your nose to knock it off, creating an opening.

PASSWORDS

A three-letter password is given at the start of each level. You can continue the game from any level you have a password to.

PASSWORD SCREEN

At the start of the game, go to the Password Screen (swim to the left), and enter the password. Select **END** and press START to continue the game from the level you entered the password to.



PARENT'S OPTIONS

Press the D-button up or down to select the option item, and left or right to change the setting.

FACTS ABOUT DOLPHINS

Select and press START to take you to the Sea of Knowledge, containing many interesting facts and notions about dolphins. Press START again to exit.

MODE

If this is set to **EXPLORATORY**, you will freely swim the oceans without the need to complete any tasks.

MUSIC

Turns the game's music **ON** or **OFF**.



AUTOSONAR

Select **ON** to make Ecco and his friends sing automatically.

DIFFICULTY

Choose the difficulty level from **EASY**, **NORMAL**, or **HARD**. The difficulty levels indicate the number of levels to complete the game.

GOTO LEVEL

Press the D-button left or right to choose the level to start with.

START GAME

Go to the **Friends Screen** to begin the game.



CUSTOMER SUPPORT

Please check www.sega-europe.com/support or call **0844 991 9999** (local rate) for details of product support in your region. Register online at www.sega-europe.com for exclusive news, competitions, email updates and more.

SUPPORT PRODUIT

Pour en savoir plus sur le Support Produit disponible dans votre pays, visitez www.sega.fr/support ou composez le **08 20 37 61 58** (0.12€ par minute + 0.11€ de frais de connexion). Inscrivez-vous en ligne sur www.sega.fr pour lire les news en exclusivité, participer aux concours, recevoir les dernières infos par e-mail et bien d'autres choses encore !

SUPPORTO PRODOTTO

Assistenza Technica Halifax: Qualora abbiate riscontrato dei problemi nell'utilizzo dello stesso, vi invitiamo a rivolgervi al Servizio Assistenza Technica Halifax che risponde al seguente numero telefonico: **02/4130345**. Il costo delle chiamate (urbane/interurbane) dipende dal tuo gestore di telefonia. Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19.

È inoltre possibile accedere al nostro Servizio Assistenza Technica on-line compilando un semplice form: <http://www.halifax.it/faqs> oppure inviandoci una mail al seguente indirizzo: assistenza@halifax.it

Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno quindi essere forniti trucchi e/o soluzioni, per i quali vi invitiamo a consultare il Forum Halifax al seguente indirizzo: <http://forum.halifax.it>

ASISTENCIA TÉCNICA

Para información sobre asistencia técnica en tu región consulta: www.sega-europe.com/support. Regístrate en: www.sega-europe.com para obtener noticias exclusivas, competiciones, actualizaciones por email y muchas cosas más.

KUNDENDIENST

Mehr Informationen zum Produkt-Support in Ihrem Land finden Sie auf www.sega-europe.com/support

Unseren Kundendienst erreichen Sie an Werktagen montags bis freitags von 11 bis 20 Uhr unter folgenden Rufnummern:

Für unsere Kunden aus Deutschland:

TECHNISCHE HOTLINE: 0900-100 SEGA bzw. 0900-1007342
(1,49€/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*

SPIELINHALTICHE HOTLINE: 0900-110 SEGA bzw. 0900-1107342
(1,49€/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*

Für unsere Kunden aus Österreich:

TECHNISCHE UND SPIELINHALTICHE HOTLINE: 0900-444612
(1,56€/Min. aus dem Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*

Für unsere Kunden aus der Schweiz:

TECHNISCHE UND SPIELINHALTICHE HOTLINE: 0900-737737
(2,50 CHF/Min aus dem Festnetz, ggf. andere Preise Mobilfunk)*

Alternativ können Sie den technischen Kundendienst auch unter support@sega.de erreichen.

*Alle Preise beziehen sich auf Anrufe aus dem Festnetz sowie zum Zeitpunkt der ersten Drucklegung dieses Handbuchs. Die Kosten zu einem späteren Zeitpunkt insbesondere aus den Mobilfunknetzen können variieren. Bitte beachten Sie hierzu auf jeden Fall die kostenlose Tarifsangabe am Anfang der Verbindung. Bitte informieren Sie sich auch über die Kosten direkt bei Ihrem Telefonanbieter. Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können.

EUROPEAN UNION WARRANTY

WARRANTY: SEGA Europe Limited warrants to the original buyer of this Game (subject to the limitation set out below), that this Game will perform under normal use substantially as described in the accompanying manual for a period of ninety (90) days from the date of first purchase. This limited warranty gives you specific rights, and you may also have statutory or other rights under your local jurisdiction which remain unaffected.

WARRANTY LIMITATION: This warranty shall not apply if this Game is used in a business or commercial manner and/or if any defect or fault result from your (or someone acting under your control or authority) fault, negligence, accident, abuse, virus, misuse or modification of the Game after purchase.

WARRANTY CLAIM: If you discover a problem with this Game within the warranty period, you should return the Game together with a copy of the original sales receipt, packaging and accompanying documentation with an explanation of the difficulty you are experiencing either to the retailer from where you bought the game or call the technical support section (details set out in this manual) who will provide you with the relevant details for returns. The retailer or Sega will either repair or replace the Game at their option. Any replacement Game will be warranted for the remainder of the original warranty period or ninety (90) days from receipt of the replacement Game, whichever is longer. If for any reason the Game cannot be repaired or replaced, you will be entitled to receive an amount up to the price you paid for the Game. The foregoing (repair, replacement or the price you paid for the Game) is your exclusive remedy.

LIMITATION: TO THE FULLEST EXTENT ALLOWED BY LAW (BUT SPECIFICALLY NOT LIMITING ANY LIABILITY FOR FRAUD OR DEATH OR PERSONAL INJURY CAUSED BY SEGA'S NEGLIGENCE), NEITHER SEGA, ITS RETAILERS OR SUPPLIERS SHALL BE LIABLE FOR ANY SPECIAL OR INCIDENTAL DAMAGE, DAMAGE TO PROPERTY, LOSS OF PROFITS, LOSS OF DATA OR COMPUTER OR CONSOLE FAILURE, ANTICIPATED SAVINGS, BUSINESS OPPORTUNITY OR GOODWILL WHETHER ARISING DIRECTLY OR INDIRECTLY FROM THE POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS GAME EVEN IF IT HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH LOSS.

Unless otherwise noted, the example companies, organisations, products, people and events depicted in the game are fictitious and no association with any real company, organisation, product, person or event is intended or should be inferred.

© SEGA. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights are reserved. Without limiting the rights under copyright, unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, renting, broadcast, public performance or transmissions by any means of this Game or accompanying documentation of part thereof is prohibited except as otherwise permitted by SEGA.

GARANTIE

GARANTIE: SEGA Europe Limited garantit à l'acheteur original de ce jeu (sous réserve des limitations mentionnées cidessous), que son fonctionnement sera, pour l'essentiel, conforme à la description contenue dans le manuel du jeu pour une période de cent-quatre-vingt (180) jours à compter de la date du premier achat. Cette garantie limitée vous accorde des droits spécifiques, auxquels peuvent s'ajouter d'autres droits légaux ou autres, qui varient selon la juridiction.

LIMITATION DE GARANTIE : Toute utilisation de ce jeu à titre professionnel ou commercial et/ou tout défaut ou dysfonctionnement résultant d'une faute, négligence, modification ou d'un accident, abus, virus, ou usage impropre du jeu, de votre part (ou de la part de toute autre personne agissant sous votre contrôle ou votre autorité), après son achat, rendra cette garantie caduque.

RÉCLAMATION AU TITRE DE LA GARANTIE : Si, au cours de la période de garantie, vous découvrez que le Jeu ne fonctionne pas correctement, vous devrez rapporter ce Jeu accompagné d'une copie du justificatif, de l'emballage et de la documentation d'origine et fournir une explication des difficultés que vous avez rencontrées au détaillant auprès duquel vous avez acheté le Jeu, ou bien contacter le support technique (reportez-vous à la section concernée dans ce manuel) qui vous fournira les informations nécessaires au retour du produit. Le détaillant ou SEGA aura le choix de réparer ou de remplacer le Jeu. Tout Jeu de remplacement sera garanti soit pour la période de garantie initiale restant à courir, soit pendant cent-quatre-vingt (180) jours à compter de la date de réception, la période la plus longue étant applicable. Si pour une raison quelconque le Jeu ne peut être ni réparé ni remplacé, vous aurez droit à recevoir la somme du prix que vous avez payé pour le Jeu. La réparation, le remplacement ou le prix que vous avez payé pour le Jeu sont votre recours exclusif.

LIMITATIONS : DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI EN VIGUEUR (MAIS SPÉCIFIQUEMENT SANS LIMITER TOUTE RESPONSABILITÉ DE FRAUDE, DE MORT OU DE PRÉJUDICE CORPOREL ENTRAÎNÉ PAR LA NÉGLIGENCE DE SEGA), NI SEGA EUROPE LIMITED, NI SES DÉTAILLANTS OU FOURNISSEURS NE POURRONT ÊTRE TENUS RESPONSABLES DE TOUTS DOMMAGES SPÉCIAUX OU ACCIDENTELS, DES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ, DE LA PERTE DE PROFITS, DE DONNÉES, D'ÉCONOMIES ANTICIPÉES, D'OPPORTUNITÉS D'ENTREPRISE OU DE FONDS COMMERCIAL, OU DE LA DÉFAILLANCE D'UN ORDINATEUR OU D'UNE CONSOLE RÉSULTANT DIRECTEMENT OU INDIRECTEMENT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DE LA DÉFAILLANCE DE CE JEU MÊME SI SEGA A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DE TELLES PERTES.

Sauf mention contraire, les noms de sociétés, les organisations, les produits, les personnes et les événements décrits dans ce jeu sont fictifs et toute ressemblance à une société, une organisation, un produit, une personne ou un événement réels ne serait que pure coïncidence.

© SEGA. SEGA et le logo SEGA sont soit des marques déposées, soit des marques de SEGA Corporation. Tous droits réservés. Sans limitation des droits issus des droits d'auteur, il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, distribuer, extraire, revendre, diffuser, communiquer au public ou transférer par tout moyen, intégralement ou en partie, ce Jeu ou la documentation l'accompagnant sans l'autorisation de SEGA.

USA WARRANTY

LIMITED WARRANTY: SEGA of America, Inc. warrants to the original consumer purchaser that the game disc or cartridge shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90-days from the original date of purchase. If a defect covered by this limited warranty occurs during this 90-day warranty period, the defective game disc or cartridge will be replaced free of charge. This limited warranty does not apply if the defects have been caused by negligence, accident, unreasonable use, modification, tempering, or any other causes not related to defective materials or manufacturing workmanship. This limited warranty does not apply to used software or to software acquired through private transactions between individuals or purchased from online auction sites. Please retain the original, or a photocopy, of your dated sales receipt to establish the date of purchase for in-warranty replacement. For replacement return the product, with its original packaging and receipt, to the retailer from which the software was originally purchased. In the event that you cannot obtain a replacement from the retailer, please contact SEGA to obtain support.

OBTAINING TECHNICAL SUPPORT/SERVICE:

To receive additional support, including troubleshooting assistance, please contact SEGA at:

Online: help.sega.com

Telephone: 1-800-USA-SEGA

LIMITATIONS ON WARRANTY: ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED TO 90 DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE AND ARE SUBJECT TO THE CONDITIONS SET FORTH HEREIN. IN NO EVENT SHALL SEGA OF AMERICA, INC. BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES. THE PROVISIONS OF THIS LIMITED WARRANTY ARE VALID IN THE UNITED STATES AND CANADA ONLY. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS, OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY PROVIDES YOU WITH SPECIFIC LEGAL RIGHTS. YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM STATE TO STATE.

To register this product, please go to www.sega.com