



SEGA<sup>®</sup>  
MEGA DRIVE  
CLASSICS™



SEGA<sup>®</sup>  
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.

The Vortex, the nearly invincible, secret, yet supremely dangerous enemy, now seems so far away.

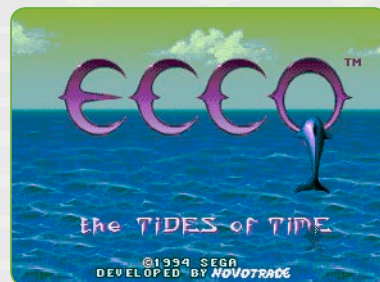
It's only been a short time since this monster tore Ecco's family from Home Bay. Then Ecco braved the unknown waters to find and defeat this menace that fed on the creatures of the sea.

The Vortex Queen, though weakened, was not destroyed. She followed Ecco from her hive in deep space back to this new, nourishing planet. Now, plunging into the warm waters of Earth, she seeks out a deep chasm and sinks into the abyss, where she feeds upon the Earth as she spawns streams of Vortex young.

Her feeding builds in strength, creating a downward current against which small fish struggle in vain. She is creating a new Vortex race, and her presence on Earth bodes doom for all its creatures!

Ecco must rid the world of this engulfing evil. Even as he tumbles in the waves, the future is unfolding. But must it be a dark future ruled by the Vortex and – lifeless, miserable and cold? Does Earth stand a chance?

Ecco must stop the Vortex! He is “the stone that splits the stream of time.” He now faces his most dangerous quest yet. For it is not just his dolphin pod at stake, but the Earth and all living beings!



## 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

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

## BASIC CONTROLS

**D-button:** Swim in All Directions, Move Cursor.

**Start button:** Start Game, Pause Game.

**A button:** Sonar, Delete.

**B button:** Dash, Insert.

**C button:** Accelerate, Insert.

## ADVANCED CONTROLS

### SWIMMING

Use the D-button to swim in any direction. Press and hold **Accelerate** to increase speed, or press **Dash** to charge. With enough speed, Ecco can jump out of the water when he is swimming near the surface.

### SINGING

Ecco uses sonar to sing songs. Songs can be used to communicate, ward off enemies, or get information from Glyphs. Also, hold down **Sonar** until the song echoes back to display a part of map in front of you. As the story progresses, you will learn more songs with varied effects.

## GETTING STARTED

When the Title Screen is displayed, press the Start Button to start from the underwater cavern. At this point you have the following options:

- **Play with NORMAL Skill Level**  
Swim to the right.
- **Play with EASY Skill Level**  
Swim through the opening at the top right.
- **Play with HARD Skill Level**  
Break the abalone directly above and swim through.
- **Enter PASSWORD Screen**  
Swim to the left.



Each ocean level has a name and a password which are displayed when you start the level. To continue from that level, enter the password at the Password screen using the D-button, **Insert** and **Delete**.

NORMAL Skill Level automatically adjusts the game difficulty as you play, so that Ecco's quest will be easier, or more difficult, depending on your ability. Some of the factors determining the game difficulty are how fast you finish the levels, how often you start levels over, and how many Teleport Rings you successfully pass through.

## BASIC PLAY

Swim as Ecco around in the sea to find the path to the next level, while solving various puzzles along the way.

### HEALTH and BREATH METERS

The two gauges at top right of the screen are the Health (top) and Breath (bottom) Meters. (Note: *The Breath Meter will not be there at the beginning of the game.*) You lose Health if you get hurt in any way. You will slowly lose breath by being underwater. When the Breath Meter is completely depleted, you will then begin to lose Health. When the Health Meter is completely depleted, regardless of the Breath Meter remaining, you must restart the level from the beginning.

To regain Health, charge a school of fish and eat. To regain breath, find open air or an air pocket, and either leap out or push your nose above water.



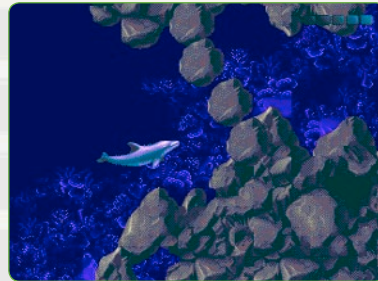
### GLYPHS

Glyphs are mysterious crystals scattered in the ocean depths. Some Glyphs give you information when you sing at them, while some others give you various kinds of temporary power by touching them. Some simply block your way, and you must find a way to move them.

### SOLVING PROBLEMS

Ecco's world is an incredibly beautiful, yet deadly dangerous place. Most undersea life is Ecco's enemy! Use songs to ward off attackers, or charge to dissolve them into sea foam. Some enemies, such as the Giant Medusa, are so quick and threatening that only your wits or a hint from a Glyph can save Ecco.

Rocks, shells and island barriers will block Ecco's progress. He may be caught in overpowering currents, or in deep channels far from the surface with its life-giving air. Earthquakes, rock falls and other disasters will plague Ecco's quest.



For every obstacle, there is a solution. It may be in a message from another creature, nestled on the ocean floor or waiting in a Glyph. It could even be in the sky!

### RESCUING LOST ORCAS

When you locate a lost Orca, make Ecco glide slowly over him, close to his back and a little ahead of him. Try to swim in the direction he's going. If he turns, wait a few seconds and he'll turn around again.

When he sings to Ecco and begins swimming along, he's ready to follow. Now Ecco can lead him safely to his family.



### TELEPORTING

Swim into a Teleport Ring you find in the water. Ecco will begin a 3D obstacle course. He must swim or leap through the teleport rings, both underwater and suspended in the air, in order to reach his next destination.

Pass through a ring, and it will chime, advancing him many miles toward his goal. Miss a ring, and it will make a dull sound and one of the Ring Icons in the upper left of the screen will disappear. Avoid the floating nautiluses and their toxic bubbles as they will diminish Ecco's Health.

If Ecco succeeds with enough Teleport Rings, he reaches the next level. If he loses either all the Ring Icons or drains the Health Meter, he must try the same level again.

### PULSARS and METASPHERES

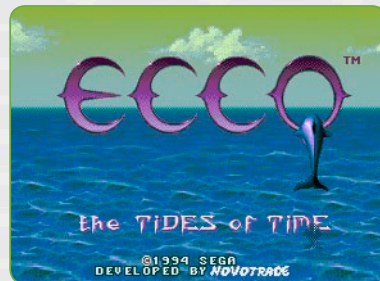
Pulsars appear as curves spreading from a central point. Sing to one to gain its power. Then press **Sonar** twice quickly to emit a devastating 360° sonar blast. Its power is unlimited, and lasts until you clear the level or start the level over.

Charge metaspheeres, found later in the game, and transform Ecco into other life forms to use their special powers. When morphed, Ecco loses his own powers. In particular, Ecco cannot sing while transformed. A transformed Ecco can touch a metasphere again to regain his dolphin form.



**Le Vortex, ennemi quasiment invincible, secret et extrêmement dangereux semble bien loin à présent.**

Cela ne fait pas si longtemps que ce monstre a arraché la famille d'Ecco de leur crique natale. À l'époque Ecco brava les eaux inconnues pour mettre fin à cette menace dévorant les créatures marines. La Reine Vortex, bien qu'affaiblie, n'était pas détruite. Elle suivit Ecco depuis sa base située aux confins de l'espace vers cette nouvelle planète nourricière. Ayant à présent plongé dans les eaux chaudes de la Terre, elle cherche une fosse en se dirigeant vers les abysses, se nourrissant des fruits de la Terre et donnant naissance à des petits Vortex. Sa glotonnerie ne fait que croître, créant alors un courant contre lequel les petits poissons se débattent en vain. Elle est en train de créer une nouvelle race de Vortex et sa présence sur Terre est de mauvais augure pour toutes ses créatures !



Ecco doit débarrasser le globe de ce mal qui le dévore. Le futur lui appartient alors qu'il se débat dans les vagues. Mais, est-ce que ce sera un futur sombre, sans vie et froid sous la domination des Vortex ? La Terre a-t-elle une chance d'en réchapper ? Ecco doit arrêter les Vortex ! Il est "la pierre qui divise le flot du temps". Il fait désormais face à sa quête la plus dangereuse. Car ce n'est pas seulement son clan qui est en danger, mais la Terre et toutes les créatures vivantes !

## COMPATIBILITÉ DE LA MANETTE DE JEU

Toute manette compatible PC 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 l'option '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 respectivement. Remarque : les boutons X, Y, Z et Mode ne sont pas disponibles si votre manette a moins de 8 boutons.

## TOUCHES CLAVIER PAR DÉFAUT

<b>Bouton A</b> : Q	<b>Bouton Y</b> : Z
<b>Bouton B</b> : S	<b>Bouton Z</b> : E
<b>Bouton C</b> : D	<b>Bouton Start</b> : Entrée.
<b>Bouton X</b> : A	<b>Bouton multidirectionnel</b> : Touches directionnelles.

## COMMANDES DE BASE

**Bouton multidirectionnel** : Nager dans toutes les directions, déplacer le curseur.

**Bouton Start** : Commencer à jouer, mettre la partie en pause.

**Bouton A** : Sonar, Effacer.

**Bouton B** : Turbo, Insérer.

**Bouton C** : Accélérer, Insérer.

## COUPS SPÉCIAUX

### NAGER

Utilisez le bouton multidirectionnel pour nager dans toutes les directions. Maintenez enfoncé **Accélérer** pour augmenter la vitesse, ou appuyez sur **Turbo** pour charger. Si Ecco va assez vite, il peut sauter hors de l'eau s'il est proche de la surface.

### CHANTER

Ecco utilise un sonar pour chanter. Ces chants peuvent servir à communiquer, repousser les ennemis ou obtenir des informations de la part des Glyphes. De plus, maintenez enfoncé Sonar jusqu'à ce que l'écho revienne pour afficher une partie de la carte devant vous. Au fur et à mesure de l'histoire, vous apprendrez plus de chants aux effets variés.

## DÉMARRAGE

À partir de l'écran-titre, appuyez sur le bouton Start pour commencer depuis la caverne engloutie. Vous aurez alors plusieurs options :

- **Jouer en niveau NORMAL**  
Nager vers la droite.
- **Jouer en niveau FACILE (EASY)**  
Nager vers l'ouverture en haut à droite.
- **Jouer en niveau DIFFICILE (HARD)**  
Casser l'orveau situé juste au-dessus et nager à travers.
- **Accéder à l'écran MOT DE PASSE (PASSWORD)**  
Nager vers la gauche.



Chaque niveau d'océan a un nom et un mot de passe qui s'affichent au début du niveau. Pour continuer depuis ce niveau, saisissez ce mot de passe à l'écran Password (Mot de passe) à l'aide du bouton multidirectionnel, **Insert** (Insérer) et **Delete** (Effacer).

Le niveau de difficulté NORMAL modifie le niveau de difficulté du jeu automatiquement quand vous jouez, ainsi la difficulté des quêtes d'Ecco dépendra de votre aptitude. Certains des facteurs déterminants pour le niveau de difficulté seront la vitesse à laquelle vous terminez les niveaux, combien de fois vous recommencez les niveaux, combien d'Anneaux de téléportation vous franchissez.

## COMMENT JOUER

Incarnez Ecco et nagez dans l'océan afin de trouver un chemin vers le niveau suivant, tout en résolvant divers mystères en chemin.

### JAUGES de SANTÉ et d'AIR

Les deux jauges situées dans le coin supérieur droit de l'écran sont les jauges de Santé et d'Air. Remarque : la jauge d'Air n'apparaîtra pas au début du jeu. Vous perdrez de la vie si vous êtes blessé. Vous perdrez lentement de l'Air lorsque vous serez sous l'eau. Lorsque la jauge d'Air est complètement vide, vous commencez à perdre de la vie. Lorsque la jauge de Santé est vide, vous devez recommencer le niveau depuis le début et ce peu importe ce qu'il reste dans la jauge d'Air.



Pour regagner de la Santé, faites une charge sur un banc de poissons et mangez-les. Pour récupérer de l'Air, regagnez la surface ou trouvez une poche d'air, et faites un saut hors de l'eau ou bien sortez juste votre museau de l'eau.

### GLYPHES



Les Glyphes sont des cristaux mystérieux éparpillés dans les profondeurs océaniques. Certains Glyphes vous donnent des informations lorsque que vous chantez vers eux, alors que d'autres vous octroient certains pouvoirs éphémères en les touchant. Certains vous bloqueront le passage et vous devrez trouver un moyen de les déplacer.

### RÉSOLVRE LES ÉNIGMES

Le monde où vit Ecco est incroyablement beau, mais aussi extrêmement dangereux. Tout ce qui vit sous l'eau est plus ou moins l'ennemi d'Ecco ! Utilisez les chants pour repousser les ennemis, ou faites une charge pour les éliminer dans un tourbillon d'écume. Certains ennemis comme la Méduse géante sont si rapides et menaçants que seule votre présence d'esprit ou un indice de la part d'une Glyphe peut sauver Ecco.

Les rochers, les coquillages et les barrières de corail bloqueront la progression d'Ecco. Il peut se trouver pris dans des courants trop puissants pour lui, ou dans des crevasses profondes, loin de la surface et de son air vital. Des tremblements de terre, éboulements et autres désastres mettront à mal la quête d'Ecco.



Il existe une solution à chaque obstacle. Cela peut être un message donné par une autre créature, enfoui dans les fonds marins dans une Glyphe, ou même dans le ciel !

### SAUVER LES ORQUES PERDUES

Lorsque vous retrouvez une orque perdue, faites avancer Ecco lentement vers elle, en restant proche de son dos et un peu en avant. Essayez de nager dans la même direction qu'elle. Si elle change de direction, attendez une seconde et elle changera de direction à nouveau.

Lorsqu'elle chante et qu'elle commence à nager avec Ecco, cela veut dire qu'elle est prête à le suivre. À présent Ecco peut la guider sans encombre vers sa famille.



### TÉLÉPORTATION

Nagez à travers un Anneau de téléportation que vous trouverez dans l'eau. Ecco se lancera dans une course d'obstacles en 3D. Il doit absolument nager ou sauter dans les Anneaux de téléportation, dans l'eau ou en l'air, pour atteindre sa prochaine destination.

Passez dans un anneau et il tintera, faisant grandement avancer Ecco vers son but. Manquez un anneau et vous entendrez un son sourd et une des icônes d'anneau, dans le coin supérieur gauche de l'écran, disparaîtra. Évitez les nautes flottants et leurs bulles toxiques car ils feront diminuer la Santé d'Ecco. Si Ecco réussit en

ayant assez d'Anneaux de téléportation, il passera au niveau suivant. S'il perd toutes ses icônes d'anneau ou si la jauge de Santé est vide, il devra refaire le même niveau.

### PULSARS et MÉTASPHÈRES

Les pulsars apparaissent comme des ondes provenant d'un point central. Chantez vers l'une d'elles pour obtenir son pouvoir. Appuyez ensuite deux fois rapidement sur Sonar pour émettre une onde sonar dévastatrice à 360°. Sa puissance est illimitée et dure le temps que vous terminiez le niveau ou si vous recommencez le niveau.

Faites une charge sur les métasphères que vous trouverez plus loin dans la partie, et changez Ecco en autres formes de vie pour pouvoir utiliser leurs pouvoirs spéciaux. Lorsqu'il est transformé, Ecco perd ses propres pouvoirs. En particulier, Ecco ne peut pas chanter sous une autre forme. Une fois transformé, Ecco doit toucher une métasphère afin de retrouver sa forme de dauphin.



Die Vortex, der beinahe unbesiegbare, geheime und überaus gefährliche Feind scheint so weit weg.

Vor nicht allzu langer Zeit wurde Eccos Familie von Monstern aus der Home Bay vertrieben. Damals begab sich Ecco in für ihn unbekannte Gewässer, um sich einer Bedrohung entgegenzustellen, die sich von den Meeresbewohnern ernährte. Jedoch wurde die Königin Vortex nicht zerstört, sondern nur geschwächt und so folgte sie Ecco von ihrem Stock aus zu Eccos neuem, nahrhaften Planeten. Hier taucht sie in die warmen Wasser der Erde, sucht sich einen tiefen Abgrund zum niederlassen und gebärt Vortex-Nachwuchs, während sie sich von der Erde nährt.

Je stärker ihr Hunger ansteigt, desto stärker erzeugt sie eine Tiefenströmung, gegen die kleinere Fische vergebens ankämpfen. Sie kreiert eine neue Rasse von Vortex und ihre Anwesenheit auf der Erde ist ein Vorzeichen des Untergangs aller Lebewesen! Ecco muss die Welt von diesem verschlingenden Bösen befreien. Während er sich durch die Wellen schlägt, rückt die Zukunft näher. Wird es eine dunkle Zukunft unter der Herrschaft der Vortex geben - ohne Leben, elend und kalt? Gibt es noch eine Chance für die Erde?

Ecco muss die Vortex aufhalten! Er kann den Verlauf der Geschichte verändern. Ihm steht seine gefährlichste Aufgabe bevor, denn es steht nicht nur seine Schule, sondern die Erde mit all ihren lebenden Bewohnern auf dem Spiel!

## CONTROLLER-KOMPATIBILITÄT

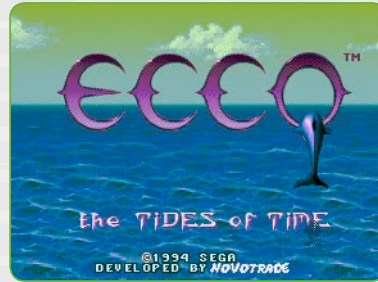
Für die SEGA Mega Drive Classics-Spiele kann jeder mit deinem PC kompatible Controller verwendet werden, solange er über ein Steuerkreuz verfügt und mindestens 4 weitere Tasten, denen Aktionen zugewiesen werden können. Das Spiel erkennt die Anzahl der mit deinem PC verbundenen Controller und diese können 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 (Options)
- Wähle in den Eingabeeinstellungen (Input Configuration) den gewünschten Controller für Spieler 1 oder Spieler 2
- Klicke auf die Taste zur Controllerzuweisung (Assign controller mapping)
- 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

<b>A-Taste:</b> A	<b>Y-Taste:</b> W
<b>B-Taste:</b> S	<b>Z-Taste:</b> E
<b>C-Taste:</b> D	<b>Start-Taste:</b> Eingabe
<b>X-Taste:</b> Q	<b>Steuerkreuz:</b> Richtungstasten



## GRUNDLEGENDE STEUERUNG

**Steuerkreuz:** In alle Richtungen schwimmen, Zeiger bewegen

**Start-Taste:** Spiel starten, Pause

**A-Taste:** Sonar, Löschen

**B-Taste:** Preschen, Einfügen

**C-Taste:** Beschleunigen, Einfügen

## ERWEITERTE STEUERUNG

### SCHWIMMEN

Schwimme mit dem Steuerkreuz in eine beliebige Richtung. Halte **Beschleunigen** gedrückt, um an Geschwindigkeit zuzulegen, oder drücke **Preschen** für einen Sprint. Ist Ecco schnell genug, kann er aus dem Wasser springen, wenn er an der Oberfläche schwimmt.

### SINGEN

Ecco singt mit dem Sonar Lieder. Mit den Liedern kann Ecco kommunizieren, Feinde abwehren oder Informationen von Glyphen erhalten. Halte **Sonar** gedrückt, bis das Signal zurückkommt und so ein Bild der Umgebung abgibt. Im Verlauf des Spiels lernst du immer neue Lieder mit unterschiedlichen Effekten.

## ERSTE SCHRITTE

Drücke auf dem Titelschirm die Start-Taste, um das Spiel von der Unterwasserhöhle aus zu starten. Dort hast du folgende Optionen:

- **Spiele in NORMALER Schwierigkeit**  
Schwimme nach rechts.
- **Spiele in leichter (EASY) Schwierigkeit**  
Schwimme durch die Öffnung oben rechts.
- **Spiele in schwieriger (HARD) Schwierigkeit**  
Durchbreche die Muschel über dir und schwimme hindurch.
- **Passwortbildschirm öffnen (PASSWORD)**  
Schwimme nach links.



Jedes Level hat einen Namen und ein Passwort, die zu Beginn des Levels angezeigt werden. Um das Spiel von einem Level aus fortzusetzen, gib das Passwort auf dem Passwortbildschirm ein, indem du das Steuerkreuz, **Einfügen** und **Löschen** verwendest.

In NORMALER Schwierigkeit wird die Spielschwierigkeit automatisch deinem Können angepasst, mal leichter und mal schwieriger. Die Spielschwierigkeit wird danach festgelegt, wie schnell du ein Level beendest, wie viele Neuversuche du brauchst und wie viele Teleportationsringe du erfolgreich durchschwimmst.

## SO WIRD GESPIELT

Schwimme als Ecco durch das Meer und finde den Weg zum nächsten Level, während du auf dem Weg dorthin Rätsel löst.

### GESUNDHEITS- UND LUFTANZEIGE

Die beiden Anzeigen oben rechts auf dem Bildschirm zeigen dir Gesundheit (oben) und Luft (unten) an. (Hinweis: Die Luftanzeige wird zu Beginn des Spiels nicht angezeigt). Du verlierst Gesundheit, wenn du auf irgendeine Weise verletzt wirst. Unter Wasser verlierst du langsam an Luft. Ist die Gesundheitsanzeige leer, musst du das Level unabhängig von der Luftanzeige von vorn beginnen.

Um Gesundheit zu erhalten, schwimme durch einen Schwarm kleiner Fische, um Futter zu suchen. Um Luft zu erhalten, springe oder halte deine Nase an der Oberfläche oder in einer Lufttasche aus dem Wasser.



### GLYPHEN

Glyphen sind mysteriöse Kristalle, die in den Tiefen des Ozeans verstreut sind. Manche Glyphen enthalten Informationen, wenn du sie ansingst, während andere dir zeitweise Kräfte verleihen, wenn du sie berührst. Manche sind dir einfach nur im Weg, und du musst herausfinden, wie du sie bewegen kannst.

### PROBLEME LÖSEN

Eccos Welt ist zwar unglaublich schön, aber auch tödlich und gefährlich. Die meisten Lebewesen unter Wasser sind Eccos Feinde! Benutze Gesänge, um Angreifer abzuwehren, oder presche, um sie im Meeresschaum abzuhängen. Manche Feinde, wie die Große Medusa, sind so schnell und bedrohlich, dass nur dein Verstand, oder ein Hinweis der Glyphen, Ecco retten können. Steine, Muscheln und Inselbarrieren stehen Eccos Fortschritt im Weg. Er kann sich in übermächtigen Strömungen oder tiefen Höhlen verfangen, weit weg von der lebensnotwendigen Luft. Erdbeben, Steinschläge und andere Katastrophen werden Eccos Aufgabe überschatten.

Für jedes Hindernis gibt es eine Lösung. Es könnte eine Nachricht von einer anderen Kreatur sein, die auf dem Meeresgrund oder in einem Glyph verborgen liegt. Sie könnte sogar am Himmel sein!



### VERLORENE ORCAS RETTEN

Findest du einen verlorenen Orca, lasse Ecco nahe an dessen Rücken über ihn gleiten. Versuche, in die gleiche Richtung wie der Orca zu schwimmen. Macht er kehrt, warte einige Sekunden und er wird wieder kehrt machen.

Wenn er Ecco ansingt und anfängt mitzuschwimmen, ist er bereit zu folgen und Ecco kann ihn sicher zu seiner Familie bringen.



### TELEPORTIEREN

Schwimme durch Teleportationsringe, die du im Wasser findest. Ecco startet dann einen 3D-Hindernisparcours. Er muss durch alle Teleportationsringe schwimmen oder springen, sowohl unter Wasser als auch in der Luft, um sein nächstes Ziel zu erreichen.

Schwimmst du durch einen Ring, fängt er an zu klingeln und bringt Ecco um Meilen näher an sein Ziel. Verpasst du einen Ring, macht er ein dumpfes Geräusch, und eines der Ring-Symbole oben links auf dem Bildschirm verschwindet. Vermeide die schwimmenden Nautilusmuscheln und ihre giftigen Luftblasen, die Eccos Gesundheit schaden.

Hat Ecco genügend Teleportationsringe durchschwommen, erreicht er das nächste Level. Verliert er jedoch alle Ring-Symbole oder ist die Gesundheitsanzeige leer, muss er das gleiche Level erneut versuchen.

### PULSARE und METASPHÄREN

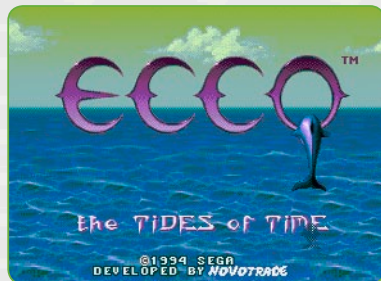
Pulsare erscheinen als Kurven um einen Mittelpunkt. Singe sie an, um ihre Kräfte zu erhalten. Drücke dann zweimal **Sonar**, um eine verheerende 360°-Sonarwelle auszusenden. Deren Kraft ist unbegrenzt und wirkt, bis du das Level abschließt, oder es erneut startest.

Schwimme zu Metasphären, die du später im Spiel findest, und verwandle Ecco in andere Lebensformen, um deren Kräfte zu nutzen. Ist er verwandelt, verliert Ecco seine eigenen Kräfte, insbesondere kann er nicht singen. Berühre eine Metasphäre erneut, um Ecco wieder in seine ursprüngliche Delphinform zurück zu verwandeln.



**Vortex, la nemica segreta, quasi invincibile, ma incredibilmente pericolosa, ora sembra molto lontana.**

Non è passato molto tempo da quando questo mostro strappò Ecco e la sua famiglia dalla loro amata baia, la Home Bay. Ecco sfidò acque a lui sconosciute per scovare e battere il suo nemico che si cibava delle creature del mare. La regina Vortex, sebbene indebolita, non fu eliminata del tutto. Dal suo nascondiglio nello spazio profondo, ha seguito Ecco fino a raggiungere il suo pianeta nuovo e ricco di cibo. Ora, dopo essersi tuffata nelle accoglienti acque della Terra, essa è sprofondata negli abissi e, da qui, si ciba della Terra stessa ed emette tanti giovani Vortex. La forza della sua distruzione continua a crescere, creando una corrente che tende verso il basso, contro la quale i piccoli pesci non possono far nulla. Essa sta creando una nuova razza Vortex, e la sua presenza sulla Terra potrebbe rivelarsi nefasta per tutte le creature! Ecco dovrà liberare il mondo da questo pericolo incombente. Il futuro è nelle sue pinne, e ancora non sappiamo se si tratta di un futuro oscuro, senza vita e miserabile, dominato da Vortex, oppure se la Terra ha ancora una possibilità di salvezza. Bisogna che Ecco riesca a fermare Vortex! Egli rappresenta lo spartiacque tra due possibili epoche diverse, mentre affronta quella che è sicuramente la più pericolosa delle missioni, in quanto non solo la sua vita è in pericolo, ma anche quella di tutti gli esseri viventi che abitano la Terra!



## 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 sul 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 (Avvio) 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 disponibili.

## COMANDI PREDEFINITI 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:** Nuota in tutte le direzioni, Muovi il cursore.

**Pulsante START:** Inizia partita, Pausa.

**Pulsante A:** Usa il Sonar, Cancella.

**Pulsante B:** Scatta, Inserisci.

**Pulsante C:** Accelera, Inserisci.

## COMANDI AVANZATI

### NUOTARE

Usa il tasto D per nuotare in tutte le direzioni. Tieni premuto **Accelerazione** per aumentare la velocità, o premi **Scatto** per caricare. Se prende abbastanza velocità, Ecco può anche saltare fuori dall'acqua quando nuota abbastanza vicino alla superficie.

### CANTARE

Ecco può usare il suo Sonar per intonare delle melodie. Le melodie possono essere utilizzate per comunicare, scacciare i nemici o ricevere informazioni dai Glifi. Inoltre, puoi tenere premuto **Sonar** finché la melodia torna indietro grazie all'eco per poter visualizzare i luoghi di fronte a te sulla mappa. Man mano che la storia va avanti, imparerai nuove melodie che producono diversi effetti.

## PER COMINCIARE

Nella schermata del titolo, premi il pulsante Start per partire dalla caverna sottomarina. A questo punto avrai le seguenti opzioni:

### ■ Gioca con livello di difficoltà MEDIO

Nuota a destra.

### ■ Gioca con livello di difficoltà FACILE

Nuota attraverso l'apertura in alto a destra.

### ■ Gioca con livello di difficoltà DIFFICILE

Rompi il mollusco sopra Ecco e nuotaci attraverso.

### ■ Schermata Inserisci password

Nuota a sinistra.



Ogni livello oceanico ha un nome ed una password che sono visualizzati quando cominci il livello. Per continuare da quel livello, inserisci una password nella schermata opportuna usando il tasto D, **Inserisci** e **Cancella**. Se scegli il livello di difficoltà MEDIO, la difficoltà del gioco cambierà automaticamente in base alla tua abilità. Alcuni dei fattori che possono determinare minore o maggiore difficoltà di gioco sono la velocità col quale riesci a terminare un livello, quante volte ricominci lo stesso livello e quanti Anelli di teletrasporto riesci ad oltrepassare con successo.



## IL GIOCO

Nuota e trova il passaggio per il livello successivo,risolvendo dei rompicapi lungo la strada.

### INDICATORE SALUTE e INDICATORE ARIA

I due indicatori in alto a destra dello schermo sono l'Indicatore salute (quello superiore) e l'Indicatore Aria (quello inferiore), ma quest'ultimo non sarà presente all'inizio del gioco. Ogni volta che vieni ferito in qualsiasi modo il tuo Indicatore salute si svuoterà di una porzione. Mentre sei sott'acqua l'Indicatore aria si svuota lentamente, e quando è completamente vuoto sarà l'Indicatore Salute a svuotarsi. Quando questo sarà completamente svuotato, anche se l'Indicatore aria è ancora pieno, dovrai ricominciare il livello dal principio.



Per riguadagnare salute, carica un banco di pesci per mangiarli.

Per riguadagnare aria, invece, risalì in superficie (basta mettere il naso fuori dall'acqua oppure saltare) oppure trova una bolla d'aria.



### GLIFI

I Glifi sono dei cristalli misteriosi che è possibile trovare negli abissi dell'oceano. Alcuni Glifi ti forniscono delle informazioni quando emetti delle melodie verso di loro, mentre altri possono garantirti certi poteri temporanei quando li tocchi. Alcuni potrebbero bloccarti la strada, quindi dovrai trovare un modo per spostarli.

### RISOLVERE PROBLEMI

Il mondo di Ecco è incredibilmente bello, ma anche molto pericoloso. Molte delle creature sottomarine sono nemiche di Ecco! Usa le melodie per scoraggiare i loro attacchi o carica verso di loro per dissolverli nella schiuma marina. Alcuni nemici, come la Medusa gigante (Giant Medusa) sono così veloci e minacciosi che soltanto la tua arguzia e i consigli dei Glifi possono salvare Ecco. Le rocce, le conchiglie e le pareti delle isole bloccheranno i progressi di Ecco. Questi potrebbe essere colto di sorpresa da una corrente fortissima o potrebbe rimanere bloccato in profondi canali, troppo lontano dalla superficie, cioè dall'aria a lui vitale. Terremoti, caduta di rocce e altri disastri possono rendere la ricerca di Ecco molto tormentosa. Ma per ogni ostacolo, c'è una soluzione. La soluzione potrebbe essere nei messaggi delle altre creature, nascosta nel fondo dell'oceano o disponibile in un Glifo. Potrebbe anche essere nel cielo!



### SOCCORSO ALLE ORCHE PERDUTE

Quando trovi un'orca che si è perduta, fai nuotare Ecco lentamente verso di essa, vicino alla sua schiena e un po' più avanti. Cerca di nuotare nella stessa direzione in cui essa sta andando. Se si gira, aspetta qualche secondo ed essa si girerà di nuovo.

Quando l'orca emette delle melodie verso Ecco e comincia a nuotare dietro di lui, significa che è pronta per seguirti. Ora Ecco può guidarla facilmente verso la sua famiglia.



### TELETRASPORTO

Nuota in un Anello del teletrasporto che trovi in acqua. Ecco comincerà un percorso ad ostacoli a 3D. Dovrà nuotare o saltare (per quelli sopra la superficie dell'acqua) attraverso gli anelli del teletrasporto per raggiungere la sua prossima destinazione.

Passa attraverso l'anello ed esso emetterà un suono, facendoti avanzare per molte miglia verso la tua destinazione. Manca un anello e questo emetterà un suono cupo ed una delle Icone Anello in alto a sinistra dello schermo sparirà. Evita i nautilus galleggianti e le loro bolle tossiche, poiché faranno diminuire la salute di Ecco.

Se Ecco riesce ad oltrepassare abbastanza Anelli del teletrasporto, raggiungerà il livello successivo. Se perde tutte le Icone anello o l'Indicatore salute si svuota, dovrà riprovare lo stesso livello.

### PULSAR e METASFERE

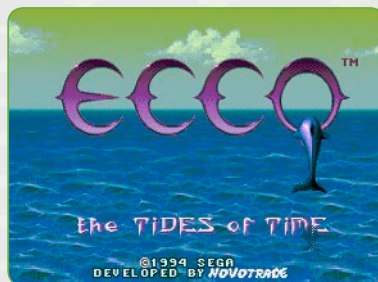
I Pulsar hanno le sembianze di onde che si espandono da un nucleo centrale. Emette una melodia verso di loro per guadagnarne il potere, poi premi Sonar due volte velocemente per emettere una devastante ondata Sonar a 360°. Il suo potere non ha limiti e dura fino a che tu non riesca a completare il livello o devi ricominciare da capo.

Inoltre, puoi caricare le Metasfere, che troverai verso la fine del gioco, per trasformare Ecco in altre forme di vita e usare i loro poteri speciali. In questi momenti Ecco non può utilizzare i suoi poteri, specialmente emettere melodie. Per riprendere la sua forma di delfino, Ecco dovrà toccare di nuovo la Metasfera.



**El Vortex, aquel enemigo casi invencible y tan peligroso parece haber quedado olvidado.**

No ha pasado mucho tiempo desde que este monstruo arrancara a la familia de Ecco de Home Bay. Ecco se atrevió a explorar aguas desconocidas en busca de esta amenaza que se alimentaba de criaturas marinas para enfrentarse a ella. Aunque la reina Vortex quedó bastante debilitada, no pudo ser destruida. Así que siguió a Ecco desde su colmena en el espacio profundo hasta llegar a este planeta lleno de alimento. Ahora se ha sumergido en las cálidas aguas del planeta Tierra, donde busca una sima muy profunda y se pierde en su abismo. Una vez allí, comienza a criar a nuevos y jóvenes Vortex. Debido a su manera de alimentarse, la reina Vortex crea una corriente que atrae todo lo que se cruza en su camino y ante la cual los peces más pequeños se revuelven en vano para escapar. La reina está creando una nueva raza de Vortex. ¡Su presencia en la Tierra significa la destrucción de toda criatura viviente! Ecco debe salvar al mundo de la monstruosa reina. Mientras nuestro amigo nada libre entre las olas, el futuro pinta muy negro para todo el planeta. Un futuro oscuro, frío y carente de toda vida, dominado por los Vortex. ¿Le queda a la Tierra alguna oportunidad? ¡Ecco debe parar a los Vortex! De él depende el destino del mundo. Con esto en mente, Ecco se pone en marcha para afrontar la más peligrosa aventura a la que se haya enfrentado jamás, pues no solo se la juegan los delfines, ¡sino todos los seres vivos!



## 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 mando 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 Options (Opciones) en el 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

<b>Botón A:</b> A	<b>Botón Y:</b> W
<b>Botón B:</b> S	<b>Botón Z:</b> E
<b>Botón C:</b> D	<b>Botón Start:</b> Enter.
<b>Botón X:</b> Q	<b>Botón direccional:</b> flechas de dirección.

## CONTROLES BÁSICOS

**Botón direccional:** Nadar en todas direcciones/Mover el cursor.

**Botón Start:** Empezar partida/Poner partida en pausa.

**Botón A:** Sónar/Borrar.

**Botón B:** Sprint/Insertar.

**Botón C:** Acelerar/Insertar.

## CONTROLES AVANZADOS

### NADAR

Usa el botón direccional para nadar en cualquier dirección. Pulsa y mantén **Acelerar** para incrementar tu velocidad, o pulsa **Sprint** para cargar. Si posees la velocidad suficiente, Ecco podrá saltar fuera del agua cuando se encuentre cerca de la superficie.

### SONIDOS

Ecco usa su sónar para emitir sonidos que sirven para comunicarse, repeler a enemigos o extraer información de los Glifos. Además, si mantienes pulsado **Sónar** hasta que el sonido vuelva, se te mostrará un mapa de la zona que hay ante ti. A medida que avances en el juego, aprenderás a realizar otros sonidos con diversos efectos.

## INICIO

Cuando accedas a la pantalla del título, pulsa el botón Start para empezar a jugar desde la cueva submarina. Tienes las siguientes opciones:

- **Play with NORMAL Skill Level (Jugar al nivel NORMAL)**  
Nada hacia la derecha.
- **Play with EASY Skill Level (Jugar al nivel FÁCIL)**  
Nada por la abertura en la parte superior derecha.
- **Play with HARD Skill Level (Jugar al nivel DIFÍCIL)**  
Rompe el abulón que tienes directamente sobre ti y atraviésalo nadando.
- **Enter PASSWORD Screen (Ir a la pantalla de contraseñas)**  
Nada hacia la izquierda.



Cada nivel oceánico posee un nombre y una contraseña que se muestran al empezar el nivel. Si quieres continuar desde ese nivel, introduce la contraseña en la pantalla de contraseñas con el botón direccional, **Insertar** y **Borrar**.

En el nivel NORMAL la dificultad del juego se ajusta automáticamente a medida que juegas, de forma que la misión de Ecco será más fácil o más difícil dependiendo de tu habilidad. Algunos factores que determinan la dificultad del juego son: la rapidez con la que completas los niveles, cuántas veces empiezas los niveles y por cuántos anillos teletransportadores pasas con éxito.

## CÓMO JUGAR

Lleva a Ecco para encontrar el camino hasta el siguiente nivel y resuelve los puzzles que te encuentres.

### INDICADORES DE SALUD Y RESPIRACIÓN

Los dos indicadores en la parte superior derecha de la pantalla indican la salud (arriba) y la respiración (abajo). (Nota: el indicador de respiración no aparecerá al inicio de la partida). Pierdes salud si resultas herido en cualquier circunstancia. Perderás aire mientras estés bajo el agua. Si el indicador de salud se vacía totalmente, independientemente de la respiración que te quede, tendrás que volver a empezar el nivel desde el principio.

Para recuperar salud, carga contra un banco de peces y cómetelos. Para recuperar el aliento, busca un sitio donde salir a respirar o una bolsa de aire. Salta sobre el agua o saca el hocico para poder respirar.



### GLIFOS

Los Glifos son cristales misteriosos dispersos por el fondo del océano. Algunos Glifos te darán información si les emites sonidos y otros te otorgarán diversos poderes temporalmente si los tocas. Algunos simplemente te bloquean el paso y deberás encontrar la forma de moverlos.

### SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

El mundo submarino de Ecco es de una belleza increíble, pero no por ello menos mortífero. ¡Especialmente si tenemos en cuenta que casi todas las formas de vida marina son enemigas de Ecco! Emite sonidos para repeler a posibles atacantes o carga contra ellos para hacer que se disuelvan en espuma de mar. Algunos adversarios, como la medusa gigante, son tan rápidos y letales que tendrás que aplicarte a fondo o seguir la pista de algún Glifo si quieres que Ecco salga sano y salvo. Hay obstáculos que Ecco no podrá sortear o traspasar, como rocas, islas barrera o conchas. Del mismo modo, podría quedar atrapado por fortísimas corrientes o en profundos canales, lejos de la superficie, y sin poder respirar. Los terremotos, los desprendimientos de rocas y otros desastres amenazan con poner fin a la aventura de Ecco.



Pero, para cada obstáculo hay una solución. Puede que se encuentre oculta en el mensaje de otra criatura, en el fondo oceánico o esperando a ser revelada en el interior de un Glifo. ¡O hasta en el cielo!

### RESCATE DE ORCAS PERDIDAS

Cuando encuentres a una orca perdida, haz que Ecco pase suavemente por encima de esta, cerca de su lomo y un poco por delante. Intenta nadar en la dirección hacia la que nada la orca. Si se da la vuelta, espera unos segundos y volverá a cambiar de dirección.

Cuando se comunique con Ecco usando sonidos y empiece a nadar junto a él, la orca estará lista para seguir a Ecco. Entonces, nuestro amigo el delfín podrá guiarla hacia su familia sana y salva.



### TELETRANSPORTE



Nada hacia un anillo teletransportador que encuentres en el agua. Ecco iniciará un circuito de obstáculos en 3D. Tiene que nadar o saltar a través de los anillos teletransportadores, que están sumergidos o suspendidos en el aire para llegar a su próximo destino.

Pasa a través de un anillo y este producirá un sonido y avanzará muchas millas hacia la meta. Si te saltas un anillo, se producirá un sonido sordo y desaparecerá uno de los iconos de anillo de la parte superior izquierda de la pantalla. Evita los nautilus flotantes y sus burbujas tóxicas ya que harán que Ecco pierda salud.

Si Ecco consigue suficientes anillos teletransportadores, pasará al siguiente nivel. Si pierde todos los iconos de anillos o se vacía el indicador de salud, deberá intentar ese nivel de nuevo.

### PULSORES y METAESFERAS

Los pulsores aparecen como curvas que se extienden a partir de un punto central. Si emites un sonido hacia uno, obtendrás su poder. A continuación pulsa rápido dos veces **Sónar** para emitir una explosión sónica de 360° devastadora. Su poder es infinito y durará hasta que superes el nivel o hasta que vuelvas a empeararlo.

Las metaesferas con carga, que encontrarás más adelante en el juego, transforman a Ecco en otros seres vivos para usar sus poderes especiales. Al metamorfosearse, Ecco pierde sus propios poderes. En concreto, Ecco no puede emitir sonidos al transformarse. Ecco puede volver a tocar una metaesfera para recuperar su forma de delfín.



The Vortex, the nearly invincible, secret, yet supremely dangerous enemy, now seems so far away.

It's only been a short time since this monster tore Ecco's family from Home Bay. Then Ecco braved the unknown waters to find and defeat this menace that fed on the creatures of the sea.

The Vortex Queen, though weakened, was not destroyed. She followed Ecco from her hive in deep space back to this new, nourishing planet. Now, plunging into the warm waters of Earth, she seeks out a deep chasm and sinks into the abyss, where she feeds upon the Earth as she spawns streams of Vortex young.

Her feeding builds in strength, creating a downward current against which small fish struggle in vain. She is creating a new Vortex race, and her presence on Earth bodes doom for all its creatures!

Ecco must rid the world of this engulfing evil. Even as he tumbles in the waves, the future is unfolding. But must it be a dark future ruled by the Vortex and – lifeless, miserable and cold? Does Earth stand a chance?

Ecco must stop the Vortex! He is “the stone that splits the stream of time.” He now faces his most dangerous quest yet. For it is not just his dolphin pod at stake, but the Earth and all living beings!



## 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

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

## BASIC CONTROLS

**D-button:** Swim in All Directions, Move Cursor.

**Start button:** Start Game, Pause Game.

**A button:** Sonar, Delete.

**B button:** Dash, Insert.

**C button:** Accelerate, Insert.

## ADVANCED CONTROLS

### SWIMMING

Use the D-button to swim in any direction. Press and hold **Accelerate** to increase speed, or press **Dash** to charge. With enough speed, Ecco can jump out of the water when he is swimming near the surface.

### SINGING

Ecco uses sonar to sing songs. Songs can be used to communicate, ward off enemies, or get information from Glyphs. Also, hold down **Sonar** until the song echoes back to display a part of map in front of you. As the story progresses, you will learn more songs with varied effects.

## GETTING STARTED

When the Title Screen is displayed, press the Start Button to start from the underwater cavern. At this point you have the following options:

- **Play with NORMAL Skill Level**  
Swim to the right.
- **Play with EASY Skill Level**  
Swim through the opening at the top right.
- **Play with HARD Skill Level**  
Break the abalone directly above and swim through.
- **Enter PASSWORD Screen**  
Swim to the left.



Each ocean level has a name and a password which are displayed when you start the level. To continue from that level, enter the password at the Password screen using the D-button, **Insert** and **Delete**.

NORMAL Skill Level automatically adjusts the game difficulty as you play, so that Ecco's quest will be easier, or more difficult, depending on your ability. Some of the factors determining the game difficulty are how fast you finish the levels, how often you start levels over, and how many Teleport Rings you successfully pass through.

## BASIC PLAY

Swim as Ecco around in the sea to find the path to the next level, while solving various puzzles along the way.

### HEALTH and BREATH METERS

The two gauges at top right of the screen are the Health (top) and Breath (bottom) Meters. (Note: *The Breath Meter will not be there at the beginning of the game.*) You lose Health if you get hurt in any way. You will slowly lose breath by being underwater. When the Breath Meter is completely depleted, you will then begin to lose Health. When the Health Meter is completely depleted, regardless of the Breath Meter remaining, you must restart the level from the beginning.

To regain Health, charge a school of fish and eat. To regain breath, find open air or an air pocket, and either leap out or push your nose above water.



### GLYPHS

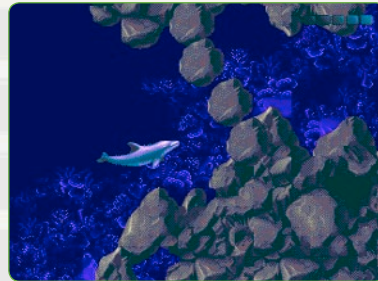
Glyphs are mysterious crystals scattered in the ocean depths. Some Glyphs give you information when you sing at them, while some others give you various kinds of temporary power by touching them. Some simply block your way, and you must find a way to move them.

### SOLVING PROBLEMS

Ecco's world is an incredibly beautiful, yet deadly dangerous place. Most undersea life is Ecco's enemy! Use songs to ward off attackers, or charge to dissolve them into sea foam. Some enemies, such as the Giant Medusa, are so quick and threatening that only your wits or a hint from a Glyph can save Ecco.

Rocks, shells and island barriers will block Ecco's progress. He may be caught in overpowering currents, or in deep channels far from the surface with its life-giving air. Earthquakes, rock falls and other disasters will plague Ecco's quest.

For every obstacle, there is a solution. It may be in a message from another creature, nestled on the ocean floor or waiting in a Glyph. It could even be in the sky!



### RESCUING LOST ORCAS

When you locate a lost Orca, make Ecco glide slowly over him, close to his back and a little ahead of him. Try to swim in the direction he's going. If he turns, wait a few seconds and he'll turn around again.

When he sings to Ecco and begins swimming along, he's ready to follow. Now Ecco can lead him safely to his family.



### TELEPORTING

Swim into a Teleport Ring you find in the water. Ecco will begin a 3D obstacle course. He must swim or leap through the teleport rings, both underwater and suspended in the air, in order to reach his next destination.

Pass through a ring, and it will chime, advancing him many miles toward his goal. Miss a ring, and it will make a dull sound and one of the Ring Icons in the upper left of the screen will disappear. Avoid the floating nautiluses and their toxic bubbles as they will diminish Ecco's Health.

If Ecco succeeds with enough Teleport Rings, he reaches the next level. If he loses either all the Ring Icons or drains the Health Meter, he must try the same level again.

### PULSARS and METASPHERES

Pulsars appear as curves spreading from a central point. Sing to one to gain its power. Then press **Sonar** twice quickly to emit a devastating 360° sonar blast. Its power is unlimited, and lasts until you clear the level or start the level over.

Charge metaspheeres, found later in the game, and transform Ecco into other life forms to use their special powers. When morphed, Ecco loses his own powers. In particular, Ecco cannot sing while transformed. A transformed Ecco can touch a metaspheere again to regain his dolphin form.



## CUSTOMER SUPPORT

Please check [www.sega-europe.com/support](http://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](http://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](http://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](http://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 Tecnica Halifax:** Qualora abbiate riscontrato dei problemi nell'utilizzo dello stesso, vi invitiamo a rivolgervi al Servizio Assistenza Tecnica 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 Tecnica on-line compilando un semplice form: <http://www.halifax.it/faqs> oppure inviandoci una mail al seguente indirizzo: [assistenza@halifax.it](mailto: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](http://www.sega-europe.com/support). Regístrate en: [www.sega-europe.com](http://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](http://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](mailto: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](http://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](http://www.sega.com)