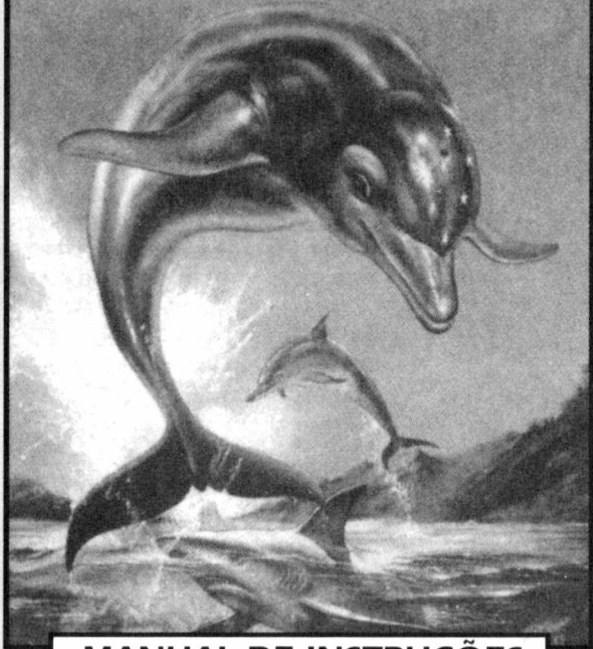


SEGA CD

ECCO THE DOLPHIN



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

ATENÇÃO

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

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

Antes de Usar:

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

Durante o Jogo:

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

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- (a) Jogar vídeo games
- (b) Praticar esportes
- (c) Curtir a Natureza
- (d) Todas as acima
- (e) Nenhuma das acima

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A Natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e)... você não deve ser deste planeta!!

Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar vídeo game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

Detone o seu Vídeo Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!
Mostre que você realmente é uma fera!

COMO COLOCAR O CD NO SEGA CD

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o SEGA CD.
2. Na entrada 1 do MEGA DRIVE, conecte o Joystick 1.
3. Ligue o MEGA DRIVE, verificando antes se ele está sem cartucho. O logotipo SEGA CD aparecerá.
4. Coloque o CD no compartimento, com o nome para cima, conforme explica o manual do SEGA CD. Feche a tampa do compartimento.
5. Pressione o **Botão Início** no Joystick 1 quando a mensagem PRESS THE START BUTTON aparecer.
6. Pressione o **Botão RESET** a qualquer momento, para sair e reiniciar o jogo. A tela com o logotipo SEGA CD retornará.
7. ECCO THE DOLPHIN é para apenas um jogador.

IMPORTANTE: Somente retire o CD do compartimento com o MEGA DRIVE desligado!



UM IMENSO MAR DE DESCOBERTAS... E PERIGOS!

A vida era uma aventura para Ecco, o jovem golfinho. O oceano parecia sem fim, cheio de ondas para furar! Em alta velocidade, Ecco podia furar as ondas, saltando no ar - quase voando! Depois, tomando um grande fôlego, Ecco podia descer mergulhando até as profundezas azuis, onde as Conchas escondiam-se nas fendas dos corais do fundo do mar. Ecco sabia que os golfinhos não podiam respirar debaixo da água. Os peixes e os corais permaneciam sempre abaixo das ondas. Mas a espécie de Ecco precisava de ar. Isso era um quebra-cabeça, e Ecco queria saber a resposta.

O oceano era cheio de canções. Havia algumas simples, que chegavam até Ecco naturalmente. Essas eram canções para chamar os golfinhos e os outros cantores do mundo aquático. Havia novas canções, que se levava tempo para aprender. Essas canções podiam abrir as Conchas e afugentar os Devoradores que vagueavam próximo ao lar dos golfinhos. E ainda havia canções que apenas falavam da vida e da liberdade!

Os golfinhos também tinham canções tristes, sobre queimaduras de água viva, correntezas fortes e paredes rochosas que aprisionavam os cantores no fundo do mar. Mas as melhores canções eram sobre os abundantes cardumes de peixes que enchiam os oceanos, e sobre cavernas submersas cheias de ar, onde um golfinho esperto podia respirar.

Cinco manchas vivas brilhavam na cabeça lisa de Ecco. Nenhum outro golfinho tinha esses pontos prateados. Havia uma canção familiar que dizia que quando o céu estava escuro, as manchas de Ecco pareciam cinco pontos brilhantes no alto do céu. A canção dizia que Ecco era especial, um favorito do oceano. Ou talvez, ela continuava, as manchas eram apenas enfeites.

Mas o imenso céu também continha uma ameaça escondida. Um dia houve o ataque, sem aviso - uma forte rajada de ventos rodopiantes que parecia um sorvedouro de água e ar. Ela acabou com toda a vida na Baía do Lar de Ecco. Cantores, Conchas e mesmo os peixes pequenos desapareceram!

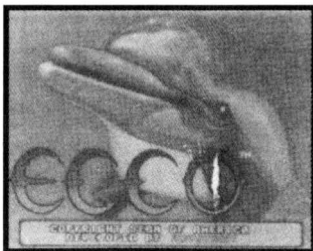
Somente Ecco permaneceu. De uma hora para outra, o lar seguro de Ecco, cheio de vida e canções, tornou-se estranho e silencioso. Tudo havia mudado.

Agora Ecco precisará lutar para continuar vivo. Perigos mortíferos enchem os imensos oceanos afora, mas Ecco deverá encontrar o grupo dos golfinhos perdidos. Desde as fortes correntezas dos golfos do sul, até as geleiras dos mares do norte, Ecco deverá procurar através de mundos submersos, onde dentes afiados e ferrões venenosos ocultam-se nas profundezas escuras.

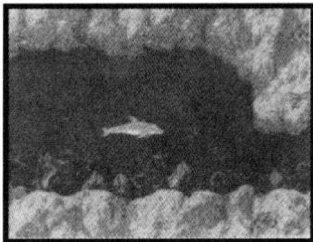
Ecco, completamente sozinho, enfrentará uma jornada perigosa para salvar sua família. Somente lutando para sobreviver é que Ecco poderá recuperar os cantores do mar, e evitar um desastre que ameaça o mundo todo.

UMA VISÃO DA VIDA DE ECCO

1. Logo após a tela com o logotipo SEGA, acompanhe Ecco em um parque aquático, onde golfinhos despreocupados atravessam as ondas. Em seguida aparecerá a Tela de Apresentação.



2. Aguarde um momento na Tela de Apresentação e você assistirá a primeira demonstração do jogo. Observe Ecco usar sua esperteza e suas canções para quebrar uma barreira de rochedos.
3. Continue observando e você verá mais duas demonstrações (a Tela de Apresentação aparecerá antes de cada uma). Cada demonstração mostrará como Ecco resolve problemas inteligentemente, e permanece saudável. Você aprenderá as estratégias que Ecco necessita para sobreviver aos perigos submarinos. (Você poderá assistir as demonstrações do jogo novamente a qualquer momento.)
4. Pressione o **Botão Início** a qualquer momento para voltar à Tela de Apresentação. Pressione o **Botão Início** novamente para ir para uma caverna submersa, onde Ecco o espera para começar a longa jornada através dos mares eternos.



5. Pressione o **Botão D** para a direita para começar a jornada de Ecco desde o início.

Se você tem uma senha, pressione o **Botão D** para a esquerda para ir para a Tela de Senha. De lá, você poderá começar as aventuras de Ecco a partir de algum ponto no meio da jornada. (Veja o item "Usando Senhas" mais adiante para detalhes.)

ASSUMA O CONTROLE!



Botão Início:

- Pula a sequência de abertura (demonstração dos jogos) e leva para a Tela de Apresentação.
- Sai da Tela de Apresentação e leva para a caverna submersa.
- Sai da Tela de Senha e começa a jornada a partir do nível da sua senha.
- Sai do Mapa de Ecco e retorna à jornada.
- Faz uma pausa e reinicia um jogo paralisado.

Botão D:

- Move Ecco para a direita ou esquerda para sair da caverna submersa no começo do jogo. Para a direita leva Ecco para o início de uma nova jornada; para a esquerda o leva para a Tela de Senha.
- Move o retângulo iluminado na Tela de Senha.
- Faz Ecco nadar em qualquer direção. Mantenha o botão pressionado para obter a velocidade de cruzeiro, e para fazer Ecco pular quando romper a superfície da água. Dê um toque rápido no botão para obter um nado cauteloso nas passagens perigosas. Pressione o **Botão C** para acelerar.
- Sai do Mapa de Ecco e retorna à busca.

Botão A (Sonar):

- Faz Ecco cantar. O som se expande na direção que Ecco está olhando. As canções podem chamar outros cantores e evitar perigos. (Veja maiores detalhes no item “Mapeando com Sons”, adiante.)
- Traz de volta o eco com as informações sobre as vizinhanças do oceano. Mantenha o **Botão A** pressionado até o som e eco retornar. Depois aparecerá o Mapa de Ecco, mostrando as características submarinas importantes na direção em que Ecco estiver se deslocando. (Veja maiores detalhes no item “Mapeando com Sons”, adiante.)
- Sai do Mapa de Ecco e retorna à busca.
- Sai de qualquer tela de texto.
- Apaga uma letra na Tela de Senha.



Botão B (Ataque):

- Faz Ecco deslocar-se para frente rapidamente, em uma curta distância, em um ataque de alta velocidade. Ecco pode atacar cardumes de peixes pequenos para conseguir comida, ou atacar inimigos para dispersá-los.
- Sai do Mapa de Ecco e retorna à busca.
- Entra com uma letra na Tela de Senha.

Botão C (Velocidade):

- Pressione o botão repetidamente para aumentar a velocidade do nado de Ecco, e depois mantenha-o pressionado para mantê-la constante.
- Faz Ecco saltar no ar. Use o **Botão D** para fazer Ecco nadar na direção da superfície, depois pressione o **Botão C** no momento em que Ecco pular. Quanto mais rápido Ecco se deslocar, mais espetacular será o salto giratório.
- Entra com uma letra na Tela de Senha.

DESASTRE!

Viva uma despreocupada vida de golfinho nas águas agradáveis do lar de Ecco. Nade a vontade! Mergulhe fundo para explorar as curiosidades da vida do mar, escondidas nas profundezas do oceano. Cante, e deixe seus sons retornarem nas ilustrações do Mapa de Ecco. Aprenda a saltar. Depois aprenda a pular no ar. Com um movimento de suas nadadeiras você poderá pular mais alto... e mais alto...

Opa! Clarões vermelhos no céu. Uma grande bomba d'água envolve tudo, tirando a vida do mar. Tudo gira - cantores, conchas e todos os demais que se movem no oceano. Eles giram como um redemoinho na direção do céu, e vão-se embora!

Subitamente reina o silêncio. Somente você, Ecco, é deixado sozinho no vazio do mar, que agora parece ainda mais imenso. À medida que se movimenta para cá ou para lá, procura a superfície ou mergulha para o fundo, você percebe a verdade catastrófica: todos desapareceram.

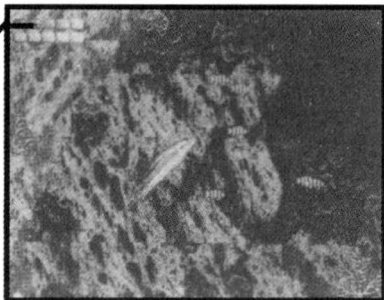
Quem ou o que pegou sua família? Para onde os levaram? E por que você foi poupado?

Suas andanças começarão. Não importa quanto tempo elas vão durar nem onde terá que ir, você deverá encontrar seu grupo. Você deixará esse abrigo, antes seguro, e viajará para tão longe quanto precisar - até mesmo para os confins da terra.

Há ainda um grande segredo a ser compreendido, que complica as coisas ainda mais, e que deverá ser decifrado em sua longa busca. Ache o canal que o levará adiante, e comece sua jornada!

SOBREVIVENDO NOS MARES

Medidor
de Saúde



Permanecendo Saudável

Como os peixes e os corais, os perigos também abundam nos mares abertos. Muitas coisas poderão e irão feri-lo, e quando o fizerem, você perderá vigor. Se sua saúde se esgotar, você descerá para as profundezas do oceano, e terá que começar o nível novamente.

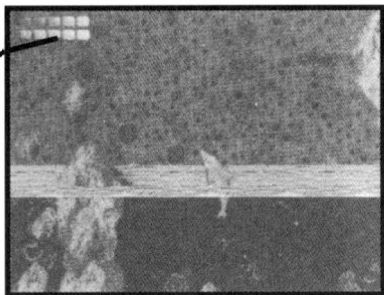
Para permanecer saudável, você deverá:

- Atacar um cardume de peixes pequenos para alimentar-se.
- Encontrar ostras curativas, conhecidas como Conchas Cicatrizantes. Descubra como obter e usar suas dádivas energéticas.

Mantenha-se saudável, ou será derrotado pelo próximo inimigo traiçoeiro.

Respirando

Medidor de
Fôlego



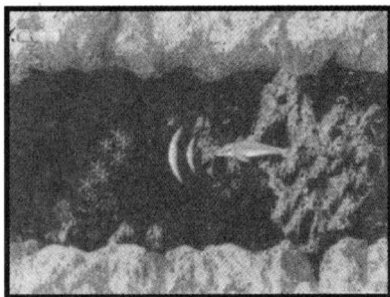
Você precisará respirar para permanecer vivo. Você poderá mergulhar nas partes mais profundas do oceano, e nas águas mais escuras, mas sempre deverá estar próximo ao ar. Sem ele, seu fôlego se esgotará. Quando acabar seu ar, sua jornada terminará, e você deverá começar o nível novamente.

Você poderá respirar de dois modos:

- Pulando fora da água, ou a céu aberto ou na direção de uma bolsa de ar que encontrar nas cavernas rochosas submersas. Você poderá recuperar todo o fôlego imediatamente. (Veja o item “Mapeando com Sons” adiante, para obter informações sobre como procurar bolsas de ar.)
- Colocando seu focinho para fora da água, especialmente em bolsas submersas pequenas, onde você não poderá pular. Gradualmente você recuperará o fôlego. Tente recuperá-lo totalmente, mas esteja atento para perigos que possam forçá-lo a mover-se antes do medidor de fôlego se completar.

Mantenha seus pulmões cheios de ar - dádiva da vida. Você nunca deverá tentar pegar uma presa sem um adequado suprimento de ar.

Cantando



Use as canções de seu golfinho para sobreviver e ser bem sucedido em sua longa jornada. Cante para a vida marinha, para os outros cantores e conchas, para os Glyphs (veja item com esse nome mais adiante) e para qualquer coisa que você não entenda. Procure aprender a ouvir suas próprias canções; todos elas terão seus próprios significados.

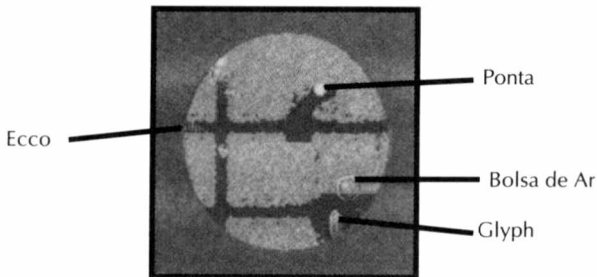
As canções serão poderosas. Elas possibilitarão:

- Chamar outros cantores, que responderão com suas próprias canções. Você poderá obter pistas, pedir ajuda ou encontrar direções importantes. (Pressione o **Botão A** para sair de uma tela de mensagem.)
- Evitar os mortíferos Devoradores e outros inimigos.
- Obter novas canções, poderes especiais e informações dos Glyphs espalhados por toda parte dos labirintos do mar.

As canções serão o sonar de Ecco. Use-as constantemente para explorar o mundo do golfinho. Não se acanhe em experimentá-las; elas poderão fazer coisas surpreendentes.

Mapeando com Sons

As canções que ecoarão de volta, trarão até você informações de longa distância. Isso é chamado “ecometria”. Quando você mantiver o **Botão A** pressionado, seu som repercutirá através das correntezas e cavernas, e retornará até você com um mapeamento das vizinhanças. (Pressione qualquer botão para sair do Mapa de Ecco e retornar à sua jornada)

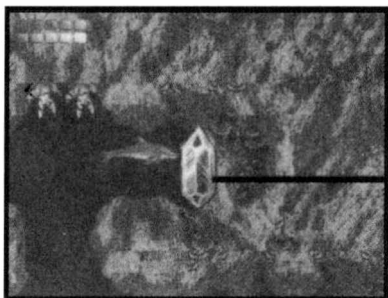


O Mapa de Ecco mostrará para você:

- Sua posição e as passagens através das paredes rochosas.
- Inimigos errantes e objetos perigosos (mostrados como círculos laranjas).
- Glyphs e outros objetos interessantes.
- Conchas cicatrizantes e bolsas de ar (mostradas como bolhas).
- Barreiras e rochedos removíveis e conchas (mostrados como blocos laranjas)

Faça da ecometria um hábito. Envie sons ecoando em todas as direções para obter uma visão completa do cenário oceânico. Se você não estiver conseguindo encontrar alguma coisa que precisa (como por exemplo uma bolsa de ar ou uma rota de fuga) em uma determinada direção, pode ser que ela esteja próxima em uma outra. “Enxergue além de seus olhos com seus sons”.

Os Glyphs



Glyph

Os Glyphs são cristais misteriosos que estarão espalhados nas profundezas do oceano. Os segredos que eles guardam são tão antigos e eternos quanto o próprio mar. Você deverá descobrir como ganhar seus poderes e conhecimentos, cantando para eles, atacando-os, ou somente nadando perto deles.

Alguns Glyphs passarão mensagens para você. Outros lhe darão novas canções que você irá precisar para continuar a jornada. Barreiras de Glyphs o empurrarão para longe, e você deverá descobrir como movê-los. Poderes de Glyphs poderão lhe fornecer invencibilidade (você não poderá ser ferido enquanto durar o poder) e completar seus medidores de saúde e de fôlego.

Você deverá procurar os Glyphs onde quer que você esteja, utilizando a ecometria. Tente não perder nenhum.

Não se preocupe em gastar seu tempo. Fique tranquilo. Resolva enigmas lembrando-se do que aprendeu. Não fique frustrado - sempre haverá uma solução, e você pode encontrá-la!

Os inimigos

O mar é um lugar lindo, mas perigoso. A maior parte dos seres submarinos serão seus inimigos. Você deverá usar suas canções para manter longe os atacantes, ou atacar para afugentá-los, ou para dissolvê-los na espuma do mar. Alguns inimigos, como os polvos, são tão rápidos que somente sua perspicácia ou uma dica de um Glyph poderão salvá-lo.

Procure evitar os inimigos nadando vagarosamente. Mova-se sempre cautelosamente em águas inexploradas. Deslocar-se devagar será algumas vezes o modo mais rápido de seguir adiante.

Barreiras e Correntezas

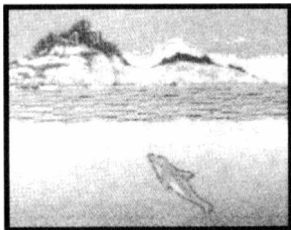
Barreiras de rochas, de conchas e de ilhas impedirão seu progresso. Você poderá ser pego em correntes intensas que serão muito rápidas para serem atravessadas nadando.

Para cada obstáculo haverá uma solução. Ela poderá chegar através de uma mensagem ou poderá estar aguardando ao lado de um Glyph. Você deverá procurar rochas removíveis, conchas livres flutuantes e seres marinhos incomuns, e descobrir como usá-los. Tente atacar para quebrar barreiras ou lutar através das correntes. E lembre-se: a rota mais curta nem sempre é por baixo da água.

Resgatando Golfinhos Perdidos

Três filhotes de golfinhos perderam-se nas profundezas íngremes. Você deverá encontrá-los e guiá-los de volta para águas seguras.

Quando você localizar um golfinho perdido, deslize vagaro-



samente sobre ele, perto de suas costas e um pouco a frente dele.

Tente nadar na direção que ele está indo, mas se ele mudar de rota, não se preocupe. Espere alguns instantes, e ele se voltará novamente. Quando ele começar a nadar como você, estará pronto para segui-lo. Agora você poderá guiá-lo de volta para seu grupo.

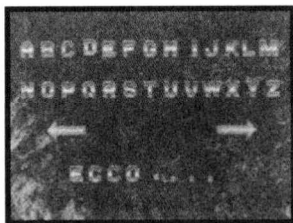
Você deverá salvar **TODOS** os golfinhos perdidos. Você será recompensado com habilidades que o ajudarão até o final da jornada. (Você poderá salvar somente um golfinho por vez)

USANDO SENHAS

Cada nível do oceano terá um nome e uma senha. Você os conhecerá na tela de texto que aparecerá no início de cada nível. Você deverá anotar essas informações. Mais tarde, você poderá usar as senhas para começar o jogo em qualquer nível que já tenha jogado. (Pressione o **Botão A** para sair da tela de texto.)

NOTA: As senhas mudarão a cada vez que você reiniciar um nível. Para retornar para um determinado nível, você poderá usar qualquer uma de suas senhas, todas elas o levarão ao começo desse nível.

Para começar um jogo de algum lugar no meio da jornada, pressione o **Botão Início** na Tela de Apresentação, e depois mova Ecco para a esquerda na caverna submersa. A Tela de Senha aparecerá.



Para entrar com uma senha:

1. Use o **Botão A** para iluminar a letra que deseja.
2. Pressione o **Botão B** ou **C** para acrescentar aquela letra na senha, na parte inferior da tela.
3. Pressione o **Botão Início** quando a senha estiver completa.

Para alterar uma senha:

1. Use o **Botão D** para iluminar a seta para a esquerda ou para a direita.
2. Pressione o **Botão B** ou **C** para destacar uma letra na senha, e pressione o **Botão A** para apagá-la.
3. Use o **Botão D** para selecionar outra letra na parte superior da tela.
4. Pressione o **Botão B** ou **C** para acrescentá-la à senha.

SENHAS

Mantenha um registro das senhas dos níveis que você alcançar. Use-as para começar a partir do último nível jogado, ou para retornar para qualquer nível que desejar jogar novamente.

NOTA: As senhas mudarão quando você jogar novamente os respectivos níveis.

MANIPULANDO SEU CD

- O Compact Disc do Sega CD destina-se exclusivamente para o uso no Sega CD.
- Não flexione o CD. Não toque em sua superfície, e evite sujá-la ou raspá-la.
- Não deixe o CD sob a luz direta do Sol, nem próximo a qualquer fonte de calor.
- Guarde sempre dentro de seu estojo de proteção.



CERTIFICADO DE GARANTIA

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

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

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

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

ETIQUETA

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

R. Antônio Nagib Ibraim, 30 - Lapa

São Paulo - SP - CEP 05036-060 - Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP

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

64h. 00 -
600. 00 -
124. 00
1. 16 3. 00
1. 904. 00

60. 00
x
120. 00
300. 00
1500. 00
200. 00
1. 200. 00
1. 300. 00
2. 500. 00