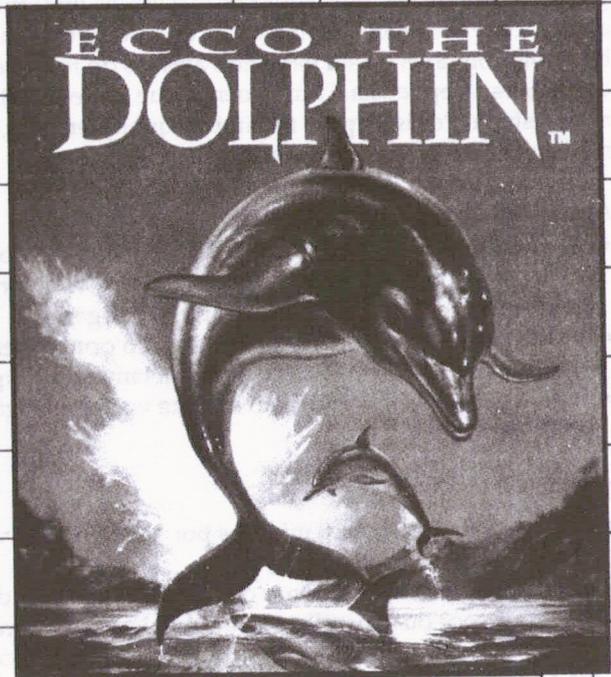


Game Gear®



MANUAL DE INSTRUÇÕES

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS

SEGA

TEC TOY

produzem sons irritantes, “estalam” e “arrotam”. Os golfinhos podem produzir também uma série de cliques, até 1.000 sons separados por segundo.

- Os golfinhos “vêem” até as formas mais complexas com seu sonar.
- Os golfinhos freqüentemente se agrupam com outras espécies como as baleias piloto. Algumas vezes, acompanham as jubartes (um tipo de baleia) em suas migrações.
- Como auto-defesa, os golfinhos já foram vistos “socando” tubarões enormes, o suficiente para empurrá-los para fora da água.
- Um golfinho assistia a um ser humano limpando a parede de vidro de seu aquário. O golfinho então copiou o mergulhador utilizando uma pena de gaivota que ele segurou em sua boca como um esfregão. O golfinho foi tão eficiente e consciente da tarefa a cumprir que nunca mais foi preciso um mergulhador!

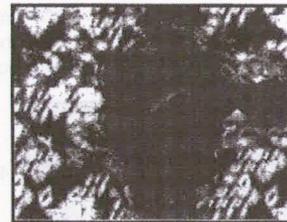


Cinco sinais brilhavam na cabeça lisa de Ecco. Nenhum outro golfinho possuía estes pontinhos prateados. À noite, a família cantava que os cinco sinais brilhantes de Ecco combinavam com cinco estrelas, lá longe no céu. A canção dizia que Ecco era especial, o predileto do oceano. Ou, talvez os sinais fossem somente parte do visual, iguais às listras de alguns peixes.

Contudo, o céu imenso do “mundo seco” também possuía um terror escondido. Um dia ele atacou, sem avisar - uma enorme rajada de vento em redemoinho, como um sorvedouro de ar e água. Ele varreu toda a vida da Baía-Lar de Ecco. Os Cantores, os Moluscos e até mesmo os pequeninos peixes foram arrastados, indefesos, desorientados para o vazio do além. Eles desapareceram!

Somente Ecco sobreviveu. De uma hora para outra, a casa segura de Ecco, repleta de vida e música, tornou-se estranha e silenciosa. Tudo havia mudado.

Agora, Ecco precisa lutar para sobreviver. Perigos mortais habitam os imensos oceanos, mas Ecco precisa descobrir o cardume perdido de golfinhos. Das ondas agitadas dos Golfos do Sul ao intenso frio congelante dos Oceanos do Norte, Ecco precisa procurar pelos mundos submersos, aonde dentes afiados como navalhas e ferrões venenosos movimentam-se furtivamente na escuridão das profundezas.



Ecco, totalmente só, enfrenta uma busca traiçoeira para salvar sua família. Somente através da luta pela sobrevivência, Ecco poderá salvar os cantores do mar e colocar um fim no desastre que ameaça todo o mundo!

A FAMÍLIA DE ECCO

Ecco é um golfinho cuja espécie é conhecida por não ter medo dos humanos. Estes golfinhos se aproximam rapidamente de navios e barcos e é uma maravilha vê-los brincar. Eles são graciosos e ágeis, pulam para tomar fôlego e raramente ou nunca se esbarram.



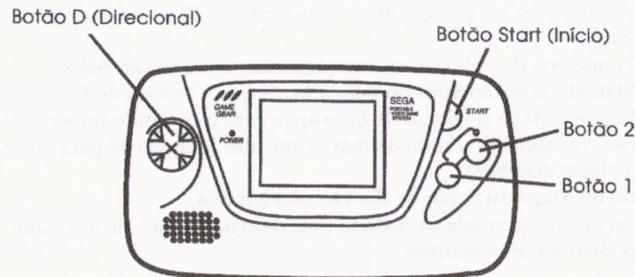
Eles se agrupam em pequenas unidades sociais de cerca de 15 golfinhos ou menos. Enquanto se alimentam, cada golfinho segue sua própria trilha saindo para fora da água de duas a três vezes num minuto.

Ocasionalmente, antes de mergulhar, os golfinhos ruidosamente batem suas caudas na superfície da água. Usualmente, eles mergulham por menos de um minuto, mas sua permanência debaixo da água já foi cronometrada em até 10 minutos! Às vezes, um golfinho sozinho dá saltos para fora da água de 5 metros ou mais.

Os golfinhos moram em águas de temperatura quente e temperada no mundo todo. Um de seus segredos para poder viver em qualquer lugar do mundo é seu apetite pouco exigente. Os golfinhos comem de 7 a 15 quilos de comida num dia, usualmente se alimentando de peixes de águas mais rasas ou perto da costa. Eles comem com prazer enguias, bagres, cações, raias, eremitas-bernardos e camarões.

A cooperação parece ser a regra entre os golfinhos. Há registros de uma história de um cardume de golfinhos que caçava um cardume de enchovas numa baía. Eles colocaram dois guardas para manter os peixes presos enquanto o resto comia. Em outro relatório, três golfinhos foram vistos formando um grupo muito coeso, dois deles apoiando o terceiro - que estava atordoado - ajudando-o a respirar na superfície.

ASSUMA O CONTROLE!



Antes do Jogo

Botão Start

- Pula as demonstrações do jogo e vai para a Tela de Apresentação.
- Sai da Tela de Apresentação e vai para a caverna submersa.
- Sai da Tela de Senha quando a senha correta é confirmada.

Botão D

- Movimenta Ecco para a direita ou esquerda para sair da caverna submersa. À direita inicia uma nova busca; à esquerda vai para a Tela de Senha.
- Movimenta o cursor destacado na Tela de Senha.

Botão 1 ou 2

- Seleciona uma letra na Tela de Senha.

de vida do mar. A solução pode estar numa mensagem trancada num Glyph. Procure formas para resolver os problemas. Tente atacar para quebrar as barreiras. Empurre as rochas à sua frente para lutar contra as correntezas. E tenha em mente que a rota mais curta nem sempre é debaixo da água.

SALVANDO GOLFINHOS PERDIDOS

Dois jovens golfinhos estão perdidos nas profundezas do mar. Você precisa encontrá-los e trazê-los de volta às águas seguras, um de cada vez.



Quando localizar um golfinho perdido, primeiro cante para ele. Depois, lentamente, deslize um pouco para frente e ligeiramente acima dele. Tente nadar na direção em que ele está indo mas, se ele se virar, tudo bem. Espere alguns segundos para que ele volte para a direção normal. Quando ele começar a

imitar seus movimentos, ele estará pronto para te acompanhar. Então, você poderá conduzi-lo até sua mãe.

Salve os golfinhos perdidos. Você ganhará poderes e canções que o ajudarão no resto de sua busca. (Você somente pode salvar um golfinho de cada vez).

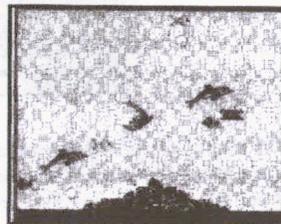
UTILIZANDO AS SENHAS

Praticamente todo nível tem um nome e uma senha. Estas senhas aparecerão quando você iniciar o nível. Você poderá anotar as senhas no Bloco de Anotações de Senha da página 19. Posteriormente, você pode utilizar as senhas para começar o jogo num nível que você já jogou.

DESASTRE!

Viva a vida despreocupada dos golfinhos nas agradáveis águas do lar de Ecco. Água e jogo! Mergulhe fundo para explorar as curiosidades da vida marítima no fundo do mar. Cante, e deixe que suas músicas se reproduzam nas telas do Mapa do Sonar de Ecco. Ensine a você mesmo como pular. Depois, aprenda como dar saltos mortais. Com o bater de sua cauda você pode pular alto...e mais alto...

Bum! O céu fica vermelho. Um vento forte destrói tudo, dilacerando a vida do mar. Tudo gira - os Cantores e as Conchas e tudo que se move no oceano. Eles se enroscam num funil espiral, num redemoinho que vai na direção do céu, e se vão!



Da mesma forma repentina como o vento, chega também o silêncio.

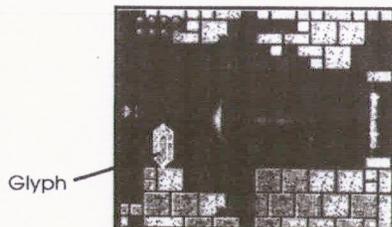
Somente você e Ecco ficaram, sozinhos, neste vazio aquático que agora parece ser muito grande. Na medida em que você se desloca aqui e ali, procurando a superfície e mergulhando para o fundo, você se dá conta da terrível verdade: todos desapareceram.

Quem e o que levou sua família? Para onde eles foram? E por que você ficou?

Você começa a imaginar. Não importa quanto tempo leve ou aonde você vá, você precisa encontrar seu cardume. Você abandonará este porto que já foi seguro e viajará o mais longe que for preciso - até mesmo aos confins da Terra.

Ainda há muito o que aprender, decifrar e conquistar em sua imensa jornada. Escolha o caminho que te levará embora e dê início à sua busca!

GLYPHS



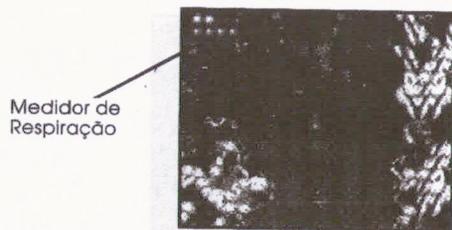
Os Glyphs são cristais misteriosos espalhados nas profundezas do oceano. Os segredos que guardam são praticamente tão antigos quanto o próprio mar. Descubra como ganhar seus poderes e seu conhecimento cantando para eles ou tocando-os.

Alguns Glyphs transmitem mensagens. Outros ensinam novas canções que você precisará para continuar a jornada. O Glyphs de Porta te empurram para longe até que você descubra como movimentá-los. Os Glyphs de Chave destrancam a passagem do próximo nível. Os Glyphs Brancos de Informações lhe ajudam a solucionar os mistérios do mar.

Procure os Glyphs por todos os lugares em que você passar, utilizando a ecolocalização. Tente não perder nenhum.

Aja com cuidado. Fique calmo. Solucione os mistérios lembrando o que você aprendeu. Não fique frustrado - sempre há uma solução e você pode achá-la!

RESPIRANDO



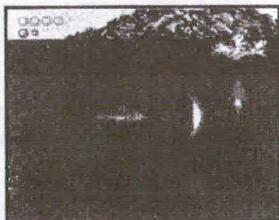
Você precisa respirar para ficar vivo. Você pode nadar nos locais mais profundos do oceano e nas águas mais escuras, mas sempre precisa encontrar ar. Sem ele, sua respiração pára. Se ficar sem ar, sua busca terminará e você precisará começar em outro nível.

Você pode respirar de três formas:

- Salte da água para o ar ou para uma bolsa de ar que descobrir nas cavernas rochosas submersas. Você irá encher seu pulmão de ar imediatamente. (Consulte a página 11 para ver como descobrir bolsas de ar).
- Tire sua cabeça para fora da água, especialmente em pequenas bolsas submersas onde você não pode pular. Tente ganhar o máximo de ar, mas fique atento aos perigos que podem forçar você a se movimentar antes que seu medidor de ar esteja cheio.
- Abra os Moluscos para liberar seu poder de cura. Você recuperará sua respiração imediatamente.

Mantenha seus pulmões cheios de ar para garantir a vida. Jamais arrisque ser pego sem suprimento de ar.

CANTANDO



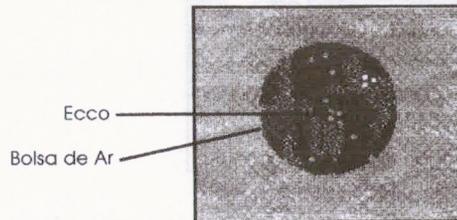
Utilize suas canções de golfinho para sobreviver em sua longa jornada pelo oceano. Cante para a vida do mar, para outros Cantores, para os Moluscos, para os Glyphs (página 12) e para qualquer coisa que você não entenda.

As canções são poderosas. Elas podem:

- Chamar outros Cantores que responderão com suas próprias canções. Você pode obter deles pistas, pedidos de socorro ou outras informações importantes. Pressione o **Botão 1** ou **2** para ler as telas de texto. (Pressione o **Botão Start** para pular as telas caso você já as tenha lido).
- Afastar os Esfomeados e outros inimigos se você já tiver aprendido a canção correta.
- Fornecer novas canções, informações e poderes especiais que estão espalhados por toda a imensidão do mar.

As canções são o sonar de Ecco. Utilize-as constantemente para explorar o mundo dos golfinhos. Não tenha medo de experimentar; a música pode fazer coisas surpreendentes.

FAZENDO MAPAS POR MEIO DAS CANÇÕES



As canções que ecoam até você trazem informações de longo alcance. Isto é chamado de "ecolocalização". Quando você mantém o **Botão Start** pressionado, a música se espalha através das correntes e cavernas, voltando para você com um mapa do local aonde você está. (Pressione o **Botão Start** para sair do Mapa do Sonar de Ecco e voltar à sua busca).

O Mapa de Ecco mostra a você:

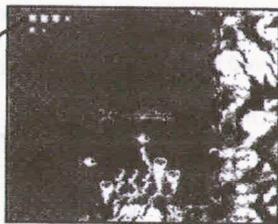
- Sua posição.
- Passagens através das paredes rochosas.
- Inimigos na espreita, barreiras de conchas e outros perigos (objetos vermelhos).
- Glyphs e outros itens interessantes (objetos brancos).
- Bolsas de ar (áreas em azul claro).
- Mariscos que curam (círculos amarelos).
- Barreiras e rochas móveis (blocos amarelos).

Torne a ecolocalização um hábito. Envie canções que ecoam para obter uma visão total da cena oceânica. "Olhe além de seus olhos com sua canção".

SOBREVIVENDO NO MAR

Mantendo-se Saudável

Medidor da Saúde



No mar os perigos são abundantes. Muitas coisas podem te machucar. Quando isso acontece, você perde força. Se sua saúde se esgotar, você terá que começar de outro nível.

Para ficar saudável:

- Ataque um cardume de pequenos peixes para se alimentar.
- Descubra os mariscos que curam, conhecidos como Moluscos. Descubra como adquirir e utilizar seus bônus energizantes.

Mantenha-se saudável ou você será dominado pelo próximo inimigo oculto que o atacar.

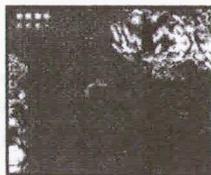


Os Moluscos

INIMIGOS

O mar é lindo, ainda que seja um lugar perigoso. Grande parte dos habitantes do fundo do mar são inimigos! Utilize suas canções para afastar os atacantes ou para atacá-los. Alguns inimigos, como o polvo, são tão rápidos que somente sua perspicácia ou uma dica de um Glyph pode salvar você.

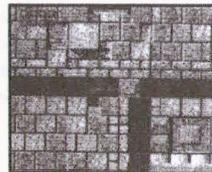
Sempre se movimente cautelosamente em águas inexploradas. Ir devagar é, algumas vezes, a forma mais rápida de ir em frente.



BARREIRAS E CORRENTEZAS

Barreiras de ilhas, rochas e conchas bloquearão seu progresso. Você pode ser apanhado por correntezas superpoderosas, que são muito rápidas para que você possa nadar contra elas.

Para cada obstáculo, há uma solução. Pode ser uma rocha móvel ou uma forma desconhecida



Durante o Jogo

Botão Start (Sonar)

- Faz Ecco cantar. A música emite ondas sonoras na direção para qual Ecco está olhando. As músicas podem chamar outros cantores ou afugentar os perigos. (Consulte a página 10 para maiores detalhes).
- Transporta de volta as informações sobre o oceano ao redor. Mantenha o **Botão Start** pressionado até que a música de Ecco volte. Então, o Mapa do Sonar de Ecco aparecerá mostrando importantes características do fundo do mar. (Consulte a página 11 para obter maiores detalhes).
- Sai do Mapa do Sonar de Ecco e volta à busca.
- Sai de qualquer tela de texto (e pula telas adicionais de texto que podem ser importantes)

Botão D

- Faz Ecco nadar em qualquer direção. Mantenha o **Botão D** pressionado para aumentar a velocidade. Aperte-o rapidamente e várias vezes para nadar lentamente através das passagens perigosas. (Pressione o **Botão 2** para aumentar a velocidade).

Botão 1 (Ataque)

- Faz Ecco ir para frente em ataque de curto alcance e alta velocidade. Ecco pode atacar cardumes de pequenos peixes para se alimentar ou atacar inimigos.
- Permite que você percorra uma série de telas de texto.

Botão 2 (Nado com Velocidade)

- Impulsiona Ecco para nadar com velocidade. Pressione o **Botão 2** rapidamente para impulsionar a cauda de Ecco e aumentar a velocidade.
- Faz Ecco saltar. Utilize o **Botão D** para fazê-lo nadar para a superfície. Pressione o **Botão 2** rapidamente para aumentar a velocidade e fazer Ecco saltar no ar. Quanto mais rapidamente Ecco estiver nadando, mais espetacular será seu salto.
- Permite que você percorra uma série de telas de texto.

NOTA: as senhas mudam cada vez que você reinicia um nível. Para voltar a um nível, você pode utilizar qualquer uma das senhas daquele nível.

Para começar o jogo a partir de um nível determinado, pressione o **Botão Start** na Tela de Apresentação e, em seguida, movimente Ecco para a esquerda na caverna submersa. A Tela de Senha aparecerá.



Para entrar uma senha:

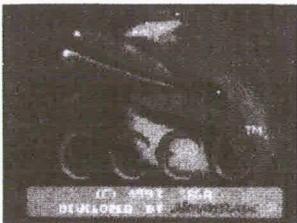
1. Utilize o **Botão D** para destacar uma letra no Placar de Letras.
2. Pressione o **Botão 1** ou **2** para acrescentar essa letra à senha na parte inferior da tela.
3. Pressione o **Botão Start** quando a senha estiver completa. (Se uma senha estiver errada, você poderá mudá-la).

Para editar uma senha:

1. Utilize o **Botão D** para destacar a flecha à esquerda ou à direita.
2. Pressione o **Botão 1** ou **2** para destacar uma letra na senha.
3. Utilize o **Botão D** para selecionar outra letra do placar.
4. Pressione o **Botão 1** ou **2** para acrescentar essa letra à senha na posição destacada.

NOTA: para sair da Tela de Senha sem escolher uma senha, movimente o cursor destacado até *End* (Fim) e pressione o **Botão 1** ou **2**.

CONHECENDO UM POUCO SOBRE A VIDA DE ECCO



1. Ouça as canções do mar enquanto o logotipo Sega estiver na tela. Em poucos minutos, aparecerá a Tela de Apresentação. Agora, ouça Ecco cantar.

2. Não saia da Tela de Apresentação para assistir à primeira demonstração do jogo. Veja Ecco lutar contra os inimigos, utilizar o sonar para obter informações do cristal Glyph e quebrar barreiras.

3. Continue assistindo para ver mais duas demonstrações. O logotipo SEGA aparece entre cada uma delas. Cada demonstração apresenta como Ecco soluciona inteligentemente os problemas.

Aprenda as táticas que Ecco utiliza para sobreviver aos perigos.



4. Pressione o **Botão Start** a qualquer momento para voltar à Tela de Apresentação. Pressione novamente o **Botão Start** para ir a uma caverna submersa onde Ecco espera começar a longa jornada, através de intermináveis mares.

5. Pressione o **Botão D** para a direita para iniciar a busca de Ecco desde o início. Se você tiver uma senha, pressione o **Botão D** para a esquerda para ir à Tela de Senha. Daqui em diante, você pode começar as aventuras de Ecco em qualquer um dos diversos níveis do mar. (Consulte a página 16 para obter maiores detalhes).

FATOS SOBRE OS GOLFINHOS

• O nome científico desta espécie de golfinho é “Tursiops truncatus”, que significa “cara cortada”. Eles pertencem à família dos “Delphinoidea”, nome de uma lenda na qual o deus Apolo havia surgido do mar na forma de um golfinho. Os antigos celebraram este evento com a constelação Delphinus, um grupo de cinco estrelas na forma de um golfinho que pode ser vista no céu do norte.

• Os primeiros ancestrais conhecidos dos golfinhos foram os esqualodontes, as primeiras reais baleias com dentes que apareceram há 30 ou 35 milhões de anos.

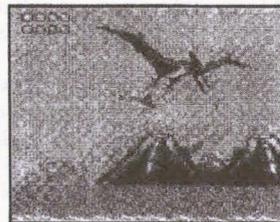
• O comprimento médio desses golfinhos é de 3 metros, seu peso médio é de 200 quilos (podendo atingir um peso de até 270 quilos) e seu tempo médio de vida é de 25 a 30 anos.

• Embora muito conhecidos por se alimentarem em águas rasas, os golfinhos podem “sondar” até a profundidade de 300 metros ou mais. Dizem que os golfinhos da costa leste da África podem mergulhar até 600 metros ou mais na parte mais íngreme da plataforma continental.

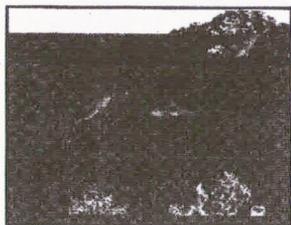
• Os golfinhos foram cronometrados em velocidades acima de 20 milhas por hora.

• Cada golfinho tem sua “assinatura sonora”, assim como cada um de nós tem um nome próprio.

• Os golfinhos se comunicam através de uma ampla gama de sons. Eles assobiam, “batem palmas”, “roncam”, “riem”, dão “gritinhos”,



UM VASTO OCEANO DE DESCOBERTAS ...E PERIGOS!



A vida era uma aventura para Ecco, o jovem golfinho. O oceano parecia infinito com incessantes ondas para brincar! Em alta velocidade, Ecco podia passar impetuosamente pelas ondas, pulando no ar - quase que em vôo! Então, respirando profundamente, Ecco mergulhava no azul profundo, onde os Moluscos se escondem nas frestas de coral no fundo do mar.

Ecco sabia que os golfinhos não podiam respirar em baixo da água. Peixes e corais ficavam abaixo das ondas. Contudo, a espécie de Ecco precisava de ar. Isto era intrigante e Ecco desejava saber como driblar.

O oceano era repleto de canções. Haviam as fáceis que chegavam naturalmente a Ecco. Estas eram canções que chamavam os golfinhos e outros cantores do mundo aquático. Existiam novas canções que exigiam maior tempo para aprendê-las. Estas canções podiam abrir os Moluscos e afugentar os Esfomeados que andavam sem destino, próximos à casa dos golfinhos. E haviam também canções que falavam da vida e da liberdade!

As melhores canções eram as que falavam sobre os cardumes de peixes abundantes que lotavam os oceanos e eram bons para comer, e sobre as cavernas submersas repletas de ar onde os golfinhos podiam respirar. Todavia, os golfinhos também tinham tristes canções sobre medusas pegajosas, correntes velozes e paredes rochosas que prendiam os cantores no fundo do mar.

SENHAS

Nomes dos Níveis

Senhas

	<u>Q</u>	<u>M</u>	<u>B</u>	<u>R</u>	<u>B</u>
1. Medusa Bay					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar 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 de 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 sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- 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.

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 o seu médico.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 1 (um) ano, contados a partir de sua compra. Este período de garantia é composto de:

A - 90 (noventa) dias de acordo com o código de defesa do consumidor.

B - 275 (duzentos e setenta e cinco) dias de garantia adicional oferecida ao consumidor.

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 de reparos gratuitos e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico e tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e de conexões tais como: cabos de joystick, cabos de canexão a TV's e videocassetes, cabos de conexão a outros acessórios e periféricos.

Estão incluídas na garantia, peças (e respectiva mão de obra) que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.

Cod. 901.050.010.817

ETIQUETA

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S. A.

Rua Princesa Isabel, 15 - Crespo
Manaus - AM - CEP 69075-810 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Dr. Adolpho Pinto, 109 - Perdizes
São Paulo - SP - CEP 01156-050 - Tel. (011) 3661-3334