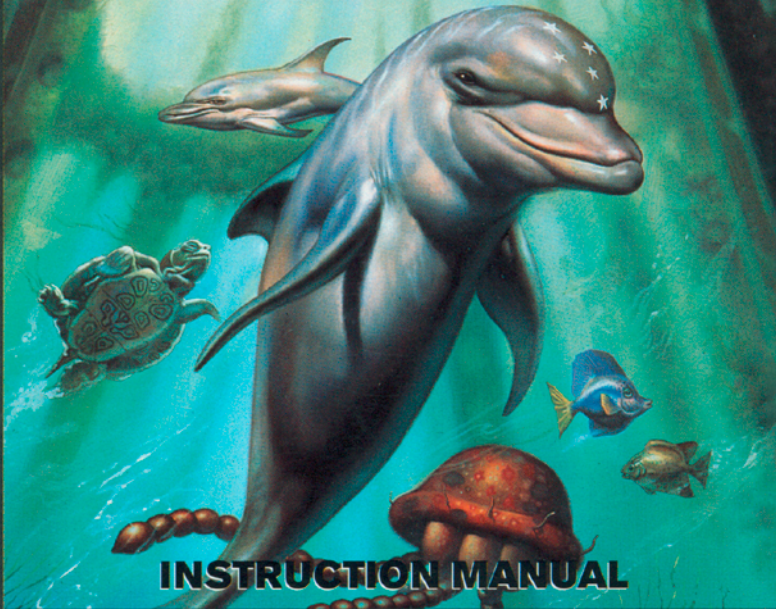


MEGA-CD

# ECCO

THE TIDES OF TIME



INSTRUCTION MANUAL

SEGA

## EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

## EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

## AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

## ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de video o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de video. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

## AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

## WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

#### PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

#### VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiele mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

#### PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

#### PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde está jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

#### PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELUK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuipreukingen.

#### VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

## Starting Up: How to Use Your Mega-CD/Mega-CD II

★ This CD-ROM can only be used with the MEGA-CD or MEGA-CD II system. **Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player** – doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Mega-CD or Mega-CD II system by following the instructions in your Mega-CD or Mega-CD II Instruction Manual. Plug in Control Pad 1.
2. Turn the system ON. The Mega-CD animated display will appear. If nothing appears on the screen, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
3. Press Button C on the Mega Drive Control Pad, and the on-screen Control Panel will appear. If you have the original Mega-CD system, use the D-Button to select OPEN and press Button C to open the CD tray. If you have a Mega-CD II system, press the OPEN button on the Mega-CD II console to open the CD tray.

## Startvorbereitung: Benutzung des MEGA-CD/MEGA-CD II

★ Diese CD kann nur mit dem MEGA-CD- oder MEGA-CD II-Gerät verwendet werden. **Versuchen Sie nicht, die CD mit einem herkömmlichen CD-Player abzuspielen** – hierdurch können Kopfhörer und Lautsprecher beschädigt werden.

1. Schließen Sie Ihr MEGA-CD- oder MEGA-CD II-Gerät gemäß der Betriebsanleitung an. Schließen Sie das Control Pad 1 an.
2. Schalten Sie das Gerät ein. Der MEGA-CD-Titelbildschirm erscheint. Sollte der Titelbildschirm nicht erscheinen, schalten Sie das Gerät wieder aus und überprüfen Sie alle Anschlüsse und Verbindungen.
3. Drücken Sie die Taste C auf dem Mega Drive Control Pad, um das MEGA-CD-Kontrollfeld aufzurufen. Wenn Sie das alte MEGA-CD-Gerät besitzen, bewegen Sie den Pfeil mit der Richtungstaste auf "OPEN" und drücken die Taste C, um den CD-Einschub auszufahren. Wenn Sie das MEGA-CD II-Gerät besitzen, drücken Sie die OPEN-Taste am Gerät zum Öffnen des Laufwerks.

## Démarrage: Comment utiliser votre Mega-CD/Mega-CD II

★ Ce disque CD-ROM ne peut être utilisé qu'avec le MEGA-CD ou MEGA-CD II. **N'essayez pas de lire ce CD-ROM sur tout autre lecteur de CD**, car le casque et les haut-parleurs pourraient en être endommagés.

1. Installez votre système Mega-CD ou Mega-CD II en suivant les instructions du mode d'emploi de votre système Mega-CD ou Mega-CD II. Branchez la manette 1.
2. Allumez le système. L'affichage animé du Mega-CD apparaît. Si rien n'apparaît à l'écran, éteignez le système et assurez-vous qu'il est correctement installé.
3. Appuyez sur le bouton C de la manette de la Megadrive et le panneau de commande sur écran apparaît. Si vous disposez du système Mega-CD original, utilisez le bouton D pour sélectionner OPEN et appuyez sur le bouton C pour ouvrir le tiroir CD. Si vous disposez du système Mega-CD II, appuyez sur le bouton OPEN du Mega-CD II pour ouvrir le tiroir CD.

## Antes de comenzar: Cómo utilizar su Mega-CD/Mega-CD II

★ Esta CD-ROM sólo puede ser utilizada con el sistema MEGA-CD o MEGA-CD II. **No intente leer esta CD-ROM en ningún otro lector de CD** – al hacerlo puede dañar los auriculares y los altavoces.

1. Instale su sistema Mega-CD o Mega-CD II siguiendo las instrucciones del manual de instrucciones de su Mega-CD o Mega-CD II. Enchufe el mando de control 1.
2. Encienda el sistema (ON). Aparecerá la pantalla animada del Mega-CD. Si no aparece nada en la pantalla, apague el sistema (OFF) y compruebe que está correctamente instalado.
3. Presione el botón C del mando de control del Mega Drive y aparecerá el panel de control en la pantalla. Si usted tiene el sistema original Mega-CD, utilice el botón D para seleccionar OPEN y presione el botón C para abrir el platillo del CD. Si usted tiene un sistema Mega-CD II, presione el botón OPEN de la consola del Mega-CD II para abrir el platillo del CD.

## Per incominciare: come si usa il Mega-CD/Mega-CD II

★ Questo CD-ROM può essere utilizzato esclusivamente con i sistemi MEGA-CD o MEGA-CD II. **Non cercare di leggere questo CD-ROM con altri tipi di lettori CD**, in quanto si potrebbero danneggiare le cuffie o gli altoparlanti di quei sistemi.

1. Installa il tuo sistema Mega-CD o Mega-CD II seguendo le istruzioni contenute nel Manuale del Mega-CD o Mega-CD II. Collega il Control Pad 1.
2. Accendi il sistema (ON): apparirà il display animato del Mega-CD. Se sullo schermo non appare nulla, spegni il sistema (OFF) e controlla che sia installato correttamente.
3. Premi il Pulsante C sul Control Pad del Mega Drive ed apparirà sullo schermo il Pannello di Controllo. Se possiedi un sistema Mega-CD, usa il Pulsante-D per selezionare OPEN e premi il Pulsante C per aprire lo scomparto per il CD. Se invece possiedi un sistema Mega-CD II, premi lo scomparto per il CD premendo il pulsante OPEN sulla consolle del Mega-CD II.

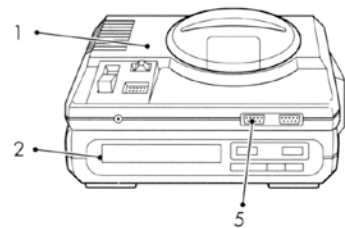
## Opstarten: Het gebruik van de Mega-CD/Mega-CD II

★ Deze CD-ROM kan uitsluitend worden gebruikt met het MEGA-CD of MEGA-CD II systeem. **Probeer deze CD-ROM niet op een andere CD-speler weer te geven** – dit kan leiden tot beschadiging van de hoofdtelefoon en luidsprekers.

1. Sluit het Mega-CD of Mega-CD II systeem aan zoals dat in de handleiding van het Mega-CD of Mega-CD II systeem staat beschreven. Sluit controller 1 aan.
2. Zet het systeem AAN. Je ziet het Mega-CD scherm. Als je niets ziet, moet je het systeem weer UIT zetten en controleren of alles goed aangesloten is.
3. Druk op toets C van de Mega Drive controller 1 om het controlescherm te zien. Als je over het oorspronkelijke Mega-CD systeem beschikt, kies dan de R-toets voor OPEN en druk op toets C om de CD-lade te openen. Als je over een Mega-CD II systeem beschikt, druk dan op de OPEN-toets op de console van de Mega-CD II om de CD-lade te openen.

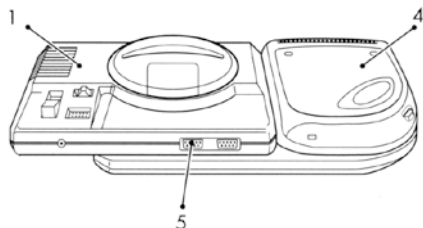
- Place the disc in the well of the CD drive and press Button C to close the CD tray (original Mega-CD) or manually close the CD door (Mega-CD II). The words "CD-ROM" will appear on the Control Panel.
- Use the D-Button to move the cursor onto CD-ROM and press Button C. The opening screens of the game will appear.
- If you wish to stop a game in progress, or if the game ends, press the Reset Button on the Mega Drive or Mega Drive II console to display the on-screen Control Panel.

- 1 Mega Drive System
- 2 Mega-CD System
- 3 Mega Drive II System
- 4 Mega CD II System
- 5 Control Pad 1



- Legen Sie die CD in das Laufwerk bzw. den Einschub und drücken Sie die Taste C erneut, um (beim alten MEGA-CD) den Einschub einzufahren, oder schließen Sie (beim MEGA-CD II) den Laufwerkdeckel von Hand. Auf dem Kontrollfeld erscheint die Anzeige "CD-ROM".
- Bewegen Sie den Pfeil mit der Richtungstaste auf "CD-ROM", und drücken Sie die Taste C. Das Titelbild des Spiels erscheint.
- Wenn Sie ein Spiel beenden wollen, drücken Sie die Reset-Taste an der Mega Drive- bzw. Mega-Drive II-Konsole. Auf dem Bildschirm erscheint wieder das MEGA-CD-Kontrollfeld.

- 1 Mega Drive-Gerät
- 2 Mega-CD-Gerät
- 3 Mega Drive II-Gerät
- 4 Mega CD II-Gerät
- 5 Control Pad 1

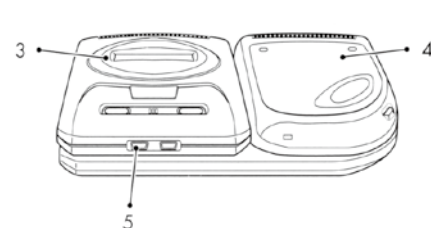


- Placez le disque dans le compartiment de lecteur CD et appuyez sur le bouton C pour refermer le tiroir CD (sur le Mega-CD original) ou refermez de la main le volet CD (sur le Mega-CD II). Les lettres "CD-ROM" apparaissent sur le panneau de commande.
- Utilisez le bouton D pour déplacer le curseur sur CD-ROM et appuyez sur le bouton C. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent.
- Si vous désirez arrêter le jeu en cours ou si le jeu se termine, appuyez sur le bouton Reset (réinitialisation) de la console Megadrive ou Megadrive II pour afficher le panneau de commande sur écran.

- 1 Système Megadrive
- 2 Système Mega-CD
- 3 Système Megadrive II
- 4 Système Mega-CD II
- 5 Manette 1

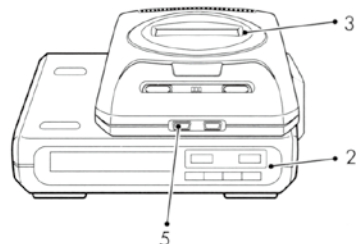
- Coloque el disco en el fondo del platillo del CD y presione el botón C para cerrar el platillo del CD (Mega-CD original), o cierre manualmente la puerta del CD (Mega-CD II). Las palabras "CD-ROM" aparecerán en el panel de control.
- Use el botón D para mover el cursor hasta la CD-ROM y presione el botón C. Aparecerán las pantallas iniciales del juego.
- Si desea detener un juego que está en marcha, o cuando el juego termine, presione el botón Reset de la consola Mega Drive o Mega Drive II para que aparezca el panel de control en la pantalla.

- 1 Sistema Mega Drive
- 2 Sistema Mega-CD
- 3 Sistema Mega Drive II
- 4 Sistema Mega CD II
- 5 Mando de control 1



- Poni il disco nell'apposito alloggiamento del lettore CD e premi il Pulsante C per chiudere lo scomparto (nel caso del Mega-CD) oppure chiudi manualmente lo sportello del lettore CD (nel caso del Mega-CD II). Sul Pannello di Controllo apparirà la scritta "CD-ROM".
- Serviti del Pulsante D per spostare il cursore sulla scritta CD-ROM e premi il Pulsante C. Appariranno gli schermi di apertura dei giochi.
- Se desideri interrompere un gioco durante il suo svolgimento, oppure se il gioco termina, premi il Pulsante Reset sulla consolle del Mega Drive o Mega Drive II per far apparire sullo schermo il Pannello di Controllo.

- 1 Sistema Mega Drive
- 2 Sistema Mega-CD
- 3 Sistema Mega Drive II
- 4 Sistema Mega-CD II
- 5 Control Pad 1



- Leg de CD in de CD-lade en druk op toets C om de CD-lade te sluiten (oorspronkelijke Mega-CD) of om de CD-deur met de hand te sluiten (Mega-CD II). Op het controlescherm zullen de woorden "CD-ROM" verschijnen.
- Zet de cursor met de R-toets op CD-ROM en druk op Toets C. Je ziet dan de openingsschermen van het spel.
- Als je tijdens het spelen wilt stoppen of als het spel afgelopen is, druk dan op de Reset-toets op de console van de Mega Drive of Mega Drive II om het controlescherm te zien.

- 1 Mega Drive systeem
- 2 Mega-CD systeem
- 3 Mega Drive II systeem
- 4 Mega-CD II systeem
- 5 Controller 1

### **A vast stream of time**

The waters of Home Bay swell with the deep blue of peace. Ecco swims and frolics in the surf. Ecco's pod is with him, safe again.

### **Die zeitlosen Tiefen der Ozeane...**

In den blauen Lagunen der Home Bay ist wieder Frieden eingekehrt. Ecco, ein junger Delphin, genießt die Sicherheit und Geborgenheit seiner Gruppe, die sich ausgelassen in der Brandung vergnügt.

### **Le cours du temps**

Les eaux familiales se gonflent du bleu profond de la tranquillité. Ecco nage et s'ébat dans les brisants. Sa petite troupe est avec lui, à nouveau en sûreté.

### **El inmenso transcurso del tiempo**

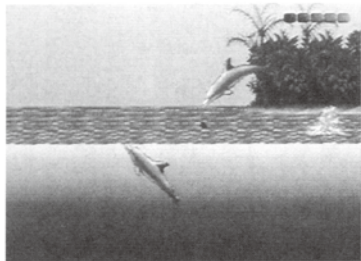
Las aguas de Home Bay se levantan con el profundo azul de la paz. Ecco nada y juguetea con las olas. La manada de Ecco está con él, otra vez a salvo.

### **Nella corrente del tempo**

Le acque di Home Bay sono blu e pacifiche. Ecco nuota e si diverte nelle risacca. Anche il suo branco è con lui, sempre al sicuro.

### **Stroom snel door het leven**

Het water van de Thuis Baai is vredig en blauw. Ecco zwemt en springt vrolijk door de golven. Ecco's school is weer helemaal veilig bij elkaar.



It's only been a short time since the Vortex, in a churning whirlpool, tore Ecco's family from Home Bay. Then Ecco braved the terrors of unknown waters to find and defeat the evil menace that fed on the creatures of the sea. During his quest, Ecco discovered the Asterite, a mystical, benevolent creature of great wisdom who bestowed Ecco with special powers: he became stronger and faster than before; he could breathe underwater without having to find air pockets, and his song could become a formidable blast of sound. Ecco encountered the Atlanteans in their sunken city, and with their help traveled back in time 55 million years. He even voyaged to another planet light-years from Earth to fight the Vortex and save his family!

Erst vor gar nicht langer Zeit hatten die außerirdischen Vortex-Vandalen mit einem gewaltigen Wirbelsturm Eccos Herde aus dem Schutz der Home Bay herausgerissen. Ecco trotzte allen tödlichen Gefahren, die in der unendlichen Weite des Ozeans auf ihn lauerten, um seine Freunde wiederzufinden und die friedliche Gemeinde der Meeresbewohner von den räuberischen Vortex zu befreien. Im Laufe seiner Suche entdeckte Ecco den Asteriten, ein geheimnisvolles, doch gutmütiges Wesen von großer Weisheit, das Ecco besondere Fähigkeiten zuteil werden ließ: er wurde nicht nur stärker und schneller, sondern konnte nun auch unter Wasser atmen, ohne auf Luftblasen angewiesen zu sein; Eccos Stimme gewann soviel Kraft, daß seine Melodien bis in die dunkelsten Tiefen des Ozeans vordrangen. Ecco freundete sich mit den Bewohnern der versunkenen Stadt Atlantis an, mit deren Hilfe er sich 55 Millionen Jahre in die Vergangenheit zurückversetzen ließ.

Peu de temps s'est écoulé depuis que les Vortex, en tourbillons impétueux, ont arraché la famille d'Ecco aux eaux natales. Ecco a bravé les terreurs des mers inconnues pour affronter et vaincre le sinistre péril qui menaçait les créatures de la mer. Au cours de sa recherche, Ecco avait rencontré l'Asterite, créature mystique et bienveillante d'une grande sagesse, qui lui a conféré des pouvoirs spéciaux: il est devenu plus puissant et plus rapide que jamais; peut respirer sous l'eau, sans devoir trouver de poches d'air et son chant se transforme en une formidable explosion acoustique. Ecco a aussi rencontré ceux de l'Atlantide dans leur cité engloutie et avec leur aide, a remonté le temps sur 55 millions d'années. Il a même été sur une autre planète, à des années lumière de la Terre, pour vaincre les Vortex et sauver les siens!

No ha pasado mucho tiempo desde que el Vortex, en un agitante remolino arrebató a la familia de Ecco de Home Bay. Después Ecco desafió los terrores de aguas desconocidas para encontrar y derrotar la diabólica amenaza que se alimentaba con las criaturas del mar. Durante su búsqueda, Ecco descubrió al Asterite, una criatura mística y benévola de gran sabiduría que otorgó a Ecco poderes especiales: se volvió más fuerte y rápido que antes; pudo respirar bajo el agua sin tener que buscar bolsas de aire, y canción se convirtió en una formidable explosión de sonido. Ecco se encontró con los Atlántidas en su ciudad hundida, y con su ayuda viajó 55 millones de años al pasado. ¡Incluso viajó a otro planeta situado a años luz de la Tierra para pelear contra el Vortex y salvar a su familia!

E' trasorso solo un breve tempo da quando i Vortex, con un tremendo vortice, hanno rapito la famiglia di Ecco da Home Bay. Nel frattempo Ecco ha confrontato i terrori di acque sconosciute per trovare e sconfiggere la minaccia che si nutrivà delle creature del mare. Durante la sua ricerca, Ecco ha scoperto Asterite, una mística e benevola creatura di grande saggezza che gli ha conferito dei poteri speciali: Ecco è diventato più forte e più veloce di prima; Ecco può respirare sott'acqua senza dover trovare delle tasche di aria ed il suo canto può divenire un suono formidabile. Ecco ha incontrato gli Atlantidi nella loro città sommersa e, col loro aiuto, ha viaggiato all'indietro nel tempo per 55 milioni di anni. Ecco ha perfino viaggiato fino ad un pianeta lontano anni luce per combattere contro i Vortex e salvare la sua famiglia.

Het is nog niet zo heel lang geleden dat de Vortex met een razende draaikolk Ecco's familie uit de Thuis Baai rukte. Ecco heeft toen alle gevaren van de zee moeten trotseren en de vreemde wezens moeten verslaan om zijn vrienden te vinden. Tijdens die tocht heeft Ecco de Asterite ontdekt. Merkwaaardige schepsels met een grote wijsheid die Ecco speciale krachten hebben gegeven. Hij werd sterker dan hij ooit was, kon adem halen onder water zonder dat hij daar luchtballen voor nodig had en zijn zang klonk krachtig door het water. Ecco ontmoette de Atlanteanen in hun verzonken stad en met hun hulp is hij 55 miljoen jaar terug in de tijd gereisd. Hij ging zelfs naar een planeet die heel veel lichtjaren van de aarde was om tegen de Vortex te vechten en zijn familie te redden!

Now, as Ecco sports with his family, he is unaware of a new danger that lurks in the sea bed – one he unwittingly led back to Earth. The Vortex queen, though weakened, was not destroyed. She followed Ecco from her hive in deep space back to this new, nourishing planet. Within a deep chasm, she feeds upon the Earth as she spawns stream after stream 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!

Um die Vortex-Räuber zu bekämpfen und seine Familie zu befreien, unternahm Ecco sogar eine abenteuerliche Reise zu einem anderen Planeten, der mehrere Lichtjahre von der Erde entfernt lag! Aber jetzt, in der friedlichen Home Bay, sind alle Strapazen vergessen. Ecco vergnügt sich mit seinen Freunden in den rollenden Wogen, ohne zu ahnen, daß eine neue, tödliche Gefahr auf ihn lauert – ein Unheil, dem er ungewollt selbst den Weg zur Erde gezeigt hat. Die Vortex-Königin, obwohl stark angeschlagen, hatte den Befreiungskampf überlebt. Sie verließ ihren Schlupfwinkel in den Tiefen des Weltalls und folgte Ecco zu diesem neuen, nahrungsreichen Planeten. Verborgen in einem tiefen Krater und gestärkt durch irdische Nährstoffe, erzeugt sie nun einen endlosen Strom von jungen Vortex-Kriegern. Geschützt durch einen alles vernichtenden Sog produziert sie Legionen neuer Vortex-Vandalen - eine Bedrohung, die für alle Erdenbewohner den Untergang bedeuten kann!

Actuellement, tandis qu'Ecco se divertit avec sa famille, il est inconscient du danger qui le guette, au fond de l'océan – un danger qu'il a involontairement ramené sur la Terre. La reine des Vortex bien qu'affaiblie, n'est pas détruite. Elle a suivi Ecco du fin fond de l'espace, sur cette nouvelle planète nourricière. Depuis, dans un gouffre profond, elle se repaît de la Terre tout en générant tourbillon sur tourbillon de Vortex. Son énergie engendre un courant tourbillonnaire contre lequel les petits poissons luttent en vain. Elle est en train de créer une nouvelle race de Vortex et sa présence sur la Terre laisse présager un funeste destin à toutes les créatures vivant dans ce bas monde.

Ahora, mientras Ecco se divierte con su familia, no se da cuenta del peligro que se encuentra al acecho en el fondo del mar – un que él mismo trajo inconscientemente de vuelta a la Tierra. La reina Vortex, aunque débil, no fue destruida. Ella siguió a Ecco desde su colmena del profundo espacio de vuelta a este planeta nuevo y nutritivo. Dentro de un profundo abismo, ella está plagando la Tierra, a medida que desova una sarta tras otra, de jóvenes Vortex. Este desove crece en fuerza, creando una corriente contra la que en vano luchan los peces pequeños. ¡Ella está creando una nueva raza Vortex, y su presencia en la Tierra presagia la perdición de todas sus criaturas!

Ora Ecco si sta divertendo con i suoi amici e non sa che un nuovo pericolo si nasconde in fondo al mare – un pericolo che è stato inconsapevolmente riportato sulla Terra proprio da lui. La regina dei Vortex, anche se indebolita, non è stata però distrutta. Essa ha inseguito Ecco dal suo nido nello spazio profondo fino a questo nuovo e ricco pianeta. In un abisso profondo essa si nutre del pianeta mentre mette in vita un branco dopo l'altro di giovani Vortex. Il suo nutrimento aumenta creando una corrente verso il basso contro cui i pesciolini combattono invano. Essa sta creando una nuova razza di Vortex e la sua presenza è un disastro per la Terra e tutte le sue creature.

Nu speelt Ecco vrolijk met zijn familie en is hij helemaal niet voorbereid op het nieuwe gevaar dat op de loer ligt – een gevaar dat hij per ongeluk mee heeft genomen naar de aarde. De Vortex koningin is niet verslagen, maar alleen wat verzwakt. Zij is Ecco gevolgd door de ruimte en met hem meegegaan naar de vruchtbare aarde. In een diepe grot leeft ze van de aarde en brengt ze stromen jonge Vortexjes ter wereld. Ze wordt steeds sterker door de energie van de aarde en maakt nu al weer een sterke stroming waar de kleinere vissen het al tegen af moeten leggen. Ze bouwt aan een nieuw Vortex ras en haar aanwezigheid is een nieuwe bedreiging voor de aarde en al haar bewoners!



Ecco must stop the Vortex! He is "the stone that splits the stream of time." He now faces a quest far more dangerous than any he's yet undertaken. For Ecco must save not only his dolphin pod, but the Earth and all its living creatures!

Ecco muß die Vortex-Horden unschädlich machen! Er ist ruhender Pol und Rettungsanker zugleich, doch dieses Abenteuer wird seine bisher riskanteste und gefährlichste Mission werden: in Eccos Hand liegt nicht nur die Rettung seiner Delphinen-Herde, sondern auch unseres gesamten Planeten mit all seinen Bewohnern!

Ecco doit arrêter les Vortex! Il est "la pierre qui partage le cours du temps". Il doit affronter une recherche bien plus dangereuse que celles déjà entreprises. Non seulement Ecco doit sauver sa petite troupe, mais aussi la Terre et toutes ses créatures vivantes!

¡Ecco tiene que parar a Vortex! Él es la piedra que divide el inmenso transcurso del tiempo". Ahora se enfrenta a una aventura más peligrosa que las realizadas hasta el momento. Ecco tendrá que salvar no solamente su manada de delfines, sino también la Tierra y a todos sus seres vivientes!

Ecco deve fermare i Vortex. Egli è "la pietra che divide la corrente del tempo". Ora Ecco si trova di fronte ad un'impresa più difficile che mai. Egli deve salvare non solo il suo branco ma anche la Terra con tutte le sue creature.

Ecco moet nu de Vortex tegenhouden! Hij is de "rots in de branding van de tijd". Nu is het tijd voor een uitdaging zoals hij nog nooit gehad heeft. Deze keer moet Ecco namelijk niet alleen zijn eigen familie redden, maar ook de beschermer zijn van de aarde en al haar bewoners!



## Setting up for QSound

QSound Virtual Audio is a revolutionary, multi-dimensional sound placement technology. If your Mega-CD is connected to a stereo system, you can submerge yourself in the magic of state-of-the-art QSound. This amazing sound technology gives you 180 degrees of audio in a greatly expanded sound field. You'll be surrounded in waves of 3-D sound!

Follow the guidelines in this section to set up your Mega-CD and stereo system for optimum QSound stereo listening.

## Für einen weiträumigen "QSound"

"QSound Virtual Audio" ist ein revolutionäres neues System zur Erzeugung eines mehrdimensionalen Klangs. Bei Anschluß des Mega-CD-Geräts an Ihre Stereoanlage wird das Klanggeschehen in einem Bereich von 180 Grad vor Ihnen aufgefächert und Sie tauchen ein in eine Welt der 3-D-Klänge. Für einen optimalen QSound-Stereoklang beachten Sie die folgenden Anweisungen.

## Installation du QSound

Le QSound Virtual Audio est une nouvelle technologie révolutionnaire de placement sonore multidimensionnel. En branchant votre Mega CD sur un système stéréo, vous pouvez vous immerger dans la magie de technologie de pointe du QSound. Cette technologie étonnante vous donne 180 degrés d'audio dans un champ sonore vraiment élargi. Vous entendrez le bruit des vagues en 3 dimensions! Suivez les instructions mentionnées ci-dessous pour installer votre Mega CD et votre système stéréo afin d'exploiter au mieux l'écoute stéréo QSound.

## Utilización de QSound

QSound Virtual Audio es una revolucionaria tecnología de ubicación tridimensional del sonido. Si su Mega-CD está conectado a un sistema estéreo, podrá sumergirse en el mágico mundo del avanzadísimo QSound. Esta increíble tecnología le ofrece 180 grados de audio en un campo acústico enormemente ampliado. ¡Usted se verá rodeado por ondas de sonido tridimensional! Siga las indicaciones de esta sección para disponer su Mega-CD y el sistema estéreo para lograr la óptima escucha en estéreo de QSound.

## Impostazione per QSound

QSound Virtual Audio è una rivoluzionaria tecnologia per il posizionamento multidimensionale del suono. Se il vostro Mega-CD è collegato ad un sistema stereo, potrete immergervi nella magia tecnologica di QSound. Questa eccezionale tecnologia del suono fornisce un audio su 180 gradi per una maggiore espansione del campo sonoro. Sarete sommersi dalle onde del suono 3-D. Seguite quanto indicato in questa sezione per impostare il Mega-CD ed il sistema stereo in modo da ottenere un suono QSound stereo ottimale.

## De QSound instellen

QSound Virtual Audio is een revolutionaire, multi-dimensionale geluidstechnologie. Als jouw Mega-CD aangesloten is op een stereo installatie, kun je onderduiken in de fantastische Qsound. Deze schitterende geluidstechnologie verspreidt het geluid in een groot gebied met een straal van 180 graden. Je wordt helemaal omgeven door de golven in 3-D geluid! Volg de aanwijzingen in dit gedeelte om jouw Mega-CD en je stereo installatie in te stellen voor het optimale QSound geluid.

## Balance

If your system has a single balance control, set it to the center (balanced) position. If each speaker in your stereo system has a separate volume control, set them as equally as possible.

## Speaker placement

Place the speakers at equal distance from the listener, on the same plane, at the same height and at least three feet from side walls. You can angle the speakers slightly.

① **Right.**  
**Position the speakers on the same plane, at the same height and angle.**

② **Wrong.**

## Einstellung der Balance

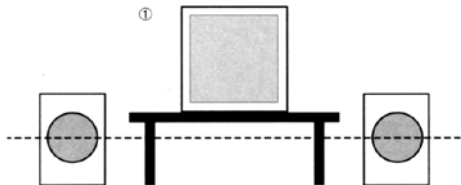
Wenn Ihre Stereoanlage über einen Balance-Regler verfügt, stellen Sie diesen in die Mittelposition. Sind für die Lautsprecher separate Pegelregler vorhanden, stellen Sie diese in die gleiche Position.

## Plazierung der Lautsprecher

Die Lautsprecher sind so aufzustellen, daß sie gleich weit entfernt sind und sich auf der Höhe des Zuhörers befinden. Von der Wand sollten die Lautsprecher mindestens einen Meter entfernt sein. Außerdem ist es meist vorteilhaft, die Lautsprecher etwas zum Zuhörer zu drehen.

① **Richtig.**  
**Die Lautsprecher auf gleicher Ebene, gleicher Höhe und im selben Winkel aufstellen.**

② **Falsch.**



## Equilibrage de voies

Si votre système n'est équipé que d'un seul équilibreur de voies, réglez-le à la position centrale (équilibrée). Si chaque haut-parleur de votre système stéréo est doté d'une commande de volume indépendante, réglez-les le plus possible à égalité.

## Emplacement des haut-parleurs

Placez les haut-parleurs à distance égale du point d'écoute, sur un même plan (même niveau), à la même hauteur et à un mètre au moins, d'un mur. Vous pouvez obliquer légèrement les haut-parleurs.

① **Correct.**  
**Positionnez les haut-parleurs sur un même plan, à la même hauteur et au même angle.**

② **ncorrect.**

## Equilibrio

Si su sistema solamente posee un control de equilibrio, póngalo en la posición central (equilibrado). Si cada altavoz de su sistema estéreo posee un control de volumen separado, ajústelos lo más igualmente posible.

## Colocación de los altavoces

Coloque los altavoces a igual distancia del oyente, en el mismo plano, a la misma altura, y a un metro por lo menos de las paredes laterales. Usted podrá dar cierto ángulo a los altavoces.

① **Correcto**  
**Coloque los altavoces en el mismo plano, a la misma altura, y con el mismo ángulo**

② **Incorrecto**

## Bilanciamento

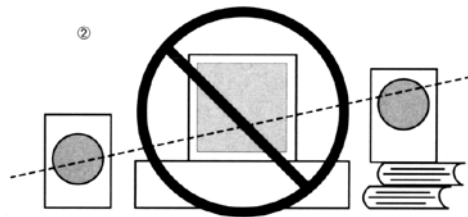
Se il vostro sistema possiede un singolo comando per il bilanciamento, impostatelo nella posizione centrale (bilanciato). Se ciascun diffusore del vostro sistema possiede un comando del volume separato, bilanciate il suono per quanto possibile.

## Posizionamento diffusori

Posizionate i diffusori alla stessa distanza dall'ascoltatore, sullo stesso piano, alla stessa altezza e ad almeno 1 metro dalle pareti. I diffusori possono essere leggermente inclinati.

① **Corretto.**  
**Posizionate i diffusori sullo stesso piano, alla stessa altezza e con lo stesso angolo.**

② **Scorretto.**



## Balans

Als je een eenvoudige balansregeling hebt, zet die dan in het midden. Als elke speaker van jouw stereo installatie een aparte volumeregeling heeft, zet ze dan zo gelijk mogelijk.

## Plaats van de speakers

Zet de speakers op gelijke afstand van de luisteraar, op dezelfde positie, op dezelfde hoogte en op minimaal een meter afstand van de muren. Je kunt de speakers een beetje richten.

① **Goed.**  
**Zet de speakers op dezelfde positie, op dezelfde hoogte en in dezelfde richting.**

② **Fout.**

## Speaker cabling

For proper phasing, make sure you match red to red and black to black (positive to positive, negative to negative) connectors when connecting the wires from both the left and right speakers to the amplifier or sound board. One side of the speaker wire or lamp cord is often marked for this purpose with a line or ridge.

## Anschließen der Lautsprecher

Achten Sie auf phasenrichtigen Anschluß der Lautsprecher: Die roten Stecker sind mit den roten Klemmen und die schwarzen Stecker mit den schwarzen Klemmen des Verstärkers oder Soundboards zu verbinden (Plus an Plus, Minus an Minus). Häufig ist die eine Ader des Lautsprecherkabels auch durch einen Streifen o.ä. gekennzeichnet.

## Câblage des haut-parleurs

Pour obtenir le phasage approprié, raccordez bien les fils rouges aux connecteurs rouges et les fils noirs aux connecteurs noirs (positif à positif, négatif à négatif) lorsque vous effectuez le branchement de la filerie des haut-parleurs gauche et droit sur l'amplificateur ou sur l'amplificateur acoustique. Un côté du fil de haut-parleur ou du cordon d'amplificateur est souvent marqué d'une ligne ou de stries, à cette intention.

## Conexión de los altavoces

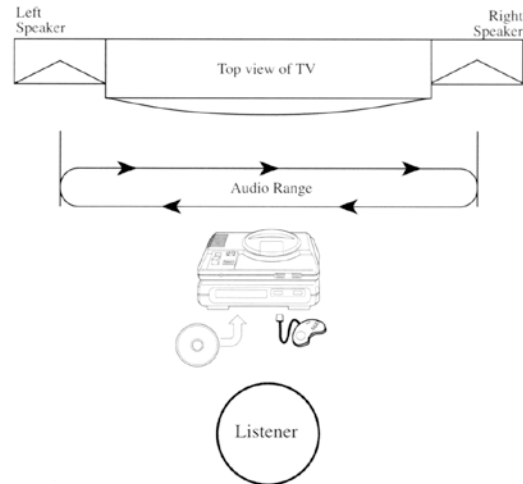
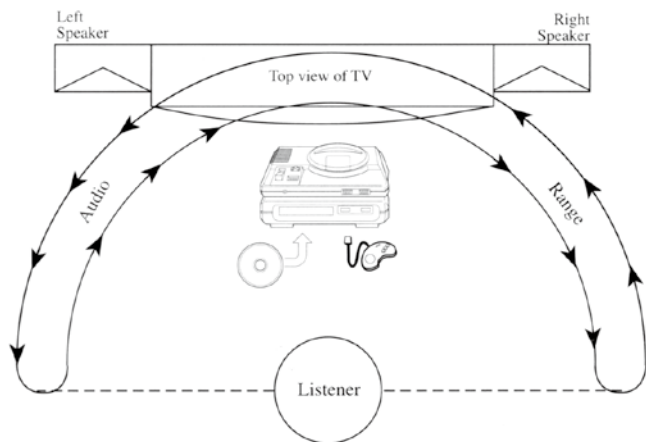
Para la puesta en fase apropiada, cerciórese de hacer coincidir los conectores rojo con rojo y negro con negro (positivo con positivo y negativo con negativo cuando conecte los cables al amplificador o a la tarjeta de sonido. Uno de los conductores de los cables de altavoces o de los cables de alimentación suele estar marcado para este fin con una línea o una estría.

## Cavi diffusori

Per ottenere la fase corretta, accertatevi di far corrispondere i connettori rossi con quelli rossi ed i connettori neri con quelli neri (positivo con positivo e negativo con negativo) quando collegate i cavi dei diffusori destro e sinistro all'amplificatore o al pannello audio. A questo proposito, uno dei fili viene spesso contrassegnato da una riga o da una cresta.

## Kabels aansluiten

Voor het juiste geluid moet je ervoor zorgen dat de rode connector van de speaker verbonden is met de rode connector van de versterker en hetzelfde doen met de zwarte connectoren (positief bij positief, negatief bij negatief). Vaak heeft de speakerkabel een kleur of markering om ervoor te zorgen dat je dit goed doet.



## Play controls

- ① D-button
- ② Start
- ③ Button A
- ④ Button B
- ⑤ Button C

- **Swimming: Press the D-button in any direction.**

Hold the **D-button** down for cruising speed, and to make Ecco leap when breaking the water's surface. **Tap the D-button** lightly to swim slowly through dangerous passages. Press **button C** to speed up.

## Bedienungselemente

- ① Steuerkreuz
- ② Start
- ③ Taste A
- ④ Taste B
- ⑤ Taste C

- **Schwimmen: Das Steuerkreuz in die gewünschte Richtung drücken.**

Zum Schwimmen mit normaler Geschwindigkeit halten Sie **das Steuerkreuz** nach unten gedrückt; ebenso können Sie Ecco auf diese Weise nach dem Durchbrechen der Wasseroberfläche hochspringen lassen. Beim Manövrieren durch schmale, gefährliche Durchgänge tippen Sie **das Steuerkreuz** leicht an. Zum Beschleunigen drücken Sie die **Taste C**.

## Commandes de jeu

- ① Bouton D
- ② Start
- ③ Bouton A
- ④ Bouton B
- ⑤ Bouton C

- **Nager: Appuyez sur le bouton D dans la direction de votre choix.**

Gardez le **bouton D** enfoncé pour maintenir la vitesse de croisière et pour sauter lorsque vous remontez à la surface de l'eau. Appuyez brièvement sur le **bouton D** pour nager lentement dans les passages dangereux. Appuyez normalement sur le **bouton C** pour accélérer.

## Controles de juego

- ① Botón D
- ② Start
- ③ Botón A
- ④ Botón B
- ⑤ Botón C

- **Natación: Presione el botón D en cualquier sentido.**

Manténgalo presionado para nadar a velocidad de crucero, y para hacer que Ecco salte cuando salga a la superficie del agua. Pulse ligeramente el **botón D** para nadar lentamente a través de pasajes peligrosos. Presione el **botón C** para aumentar la velocidad.

## Comandi per il gioco

- ① pulsante D
- ② Start
- ③ pulsante A
- ④ pulsante B
- ⑤ pulsante C

- **Nuoto: Premete il pulsante D in una qualsiasi direzione.**

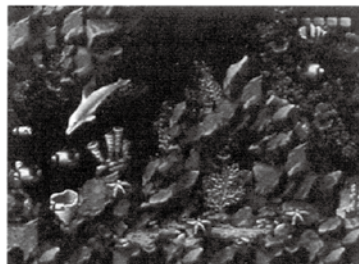
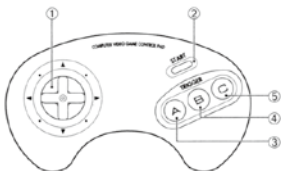
Tenete premuto il pulsante in basso per nuotare alla velocità normale e per far saltare Ecco quando rompe la superficie dell'acqua. Toccate leggermente il **pulsante D** per nuotare lentamente attraverso passaggi pericolosi. Premete il **pulsante C** per accelerare.

## De besturing

- ① R-toets
- ② Start
- ③ Toets A
- ④ Toets B
- ⑤ Toets C

- **Zwemmen: Druk op de richtingen van de R-toets.**

Houd de **R-toets** ingedrukt voor een normale zwemsnelheid en om Ecco te laten springen als hij boven water komt. Druk licht op de **R-toets** om Ecco rustig door moeilijke stukken te laten zwemmen. Druk op **toets C** om sneller te gaan zwemmen.



• **Singing (using sonar): Press button A.**

Ecco's song ripples out in the direction he is facing. Sing to other beings and objects for information; sing to perform tasks; sing to repel enemies and ward off dangers. (See page 46 for more information.)

• **Using the 360-degree sonar blast: Tap button A twice.**

Ecco gains the 360-degree sonar ability when he sings to a pulsar. Use this enhanced weapon to blast enemies in all directions at once. (See page 70 for more information.)

• **Singen (unter Verwendung des Sonargeräts): Drücken Sie Taste A.**

Die Schallwellen der Melodie verbreiten sich in Eccos Blickrichtung. Melodien können dazu verwendet werden, mit anderen Sängern Kontakt aufzunehmen, Informationen einzuholen, gestellte Aufgaben zu lösen oder um Gefahren abzuwenden. (Für weitere Einzelheiten siehe Seite 46.)

• **Verwendung der 360-Grad-Sonar-Impulse: Die Taste A zweimal antippen.**

Wenn Ecco mit einem Pulsar kommuniziert, wird durch diese Funktion sein Sonarfeld auf 360 Grad erweitert. Verwenden Sie diese Superwaffe, um alle Gegner in jeder Richtung auf einen Schlag zu neutralisieren. (Für weitere Einzelheiten siehe Seite 70.)

• **Chant (en utilisant le sonar): Appuyez sur le bouton A.**

Votre chant se propage droit devant vous. Chantez des informations aux autres êtres et objets; chantez pour réaliser des tâches; chantez pour repousser vos ennemis et parer aux dangers. (Voir page 46 pour les détails).

• **Déclenchement d'une charge explosive par sonar à 360 degrés: Pressez brièvement le bouton A deux fois.**

Vous disposez alors de la capacité d'explosion par sonar à 360 degrés lorsque vous chantez dans un pulsar. Utilisez cette arme puissante pour anéantir vos ennemis dans toutes les directions. (Voir page 70 pour les détails).

• **Canción (utilizando sonar): Presione el botón A.**

La canción de Ecco saldrá en el sentido en el que esté encarado. Cante a otros seres vivientes u objetos para obtener información; cante para realizar tareas; cante para repeler enemigos y desviar peligros. (Para más información, consulte la página 47.)

• **Utilización de la ráfaga de sonar de 360 grados: Pulse el botón A dos veces.**

Ecco conseguirá la habilidad de sonar de 360 grados cuando cante a un objeto vitalizador. Utilice este avanzado arma para derribar enemigos en todas las direcciones a la vez. (Para más información, consulte la página 71.)

• **Canto (uso del sonar): Premete il pulsante A.**

Il canto viaggia nella direzione in cui Ecco è rivolto. Cantate per altre creature ad oggetti per ottenere informazioni; cantate per eseguire dei compiti; cantate per respingere i nemici e per difendervi dai pericoli. (Vedi pag. 47 per ulteriori informazioni).

• **Uso del sonar esplosivo a 360 gradi: Toccate due volte il pulsante A.**

Ecco guadagna il sonar esplosivo a 360 gradi quanto canta per una pulsar. Utilizzate questa potente arma per distruggere i nemici in tutte le direzioni contemporaneamente. (Vedi pag. 71 per ulteriori informazioni).

• **Zingen (sonar gebruiken): Druk op toets A.**

Ecco's gezang gaat in de richting waarin hij kijkt. Zing tegen andere wezens en voorwerpen om informatie te krijgen; zing om taken uit te voeren; zing om vijanden te verslaan en gevaren af te wenden. (Kijk op pagina 47 voor meer informatie.)

• **De 360 graden sonar knal gebruiken: Druk twee keer op toets A.**

Ecco krijgt de 360 graden sonar knal als hij tegen een pulsar zingt. Gebruik dit wapen om alle vijanden in alle richtingen in één keer te verslaan. (Kijk op pagina 71 voor meer informatie.)



- **Mapping with songs (echolocation): Press and hold button A.**

Ecco's song displays a map of important underwater features. Release the button when the map appears. Press any button to exit. [See page 50 for more information.]

- **Charging: Press button B.**

Ecco darts forward in a short-range, high-speed attack. Charge schools of fish for food; charge enemies to destroy them in a cloud of sea-foam.

- **Kartenzeichnen mit Hilfe von Melodien (Echolot-Funktion): Die Taste A gedrückt halten.**

Durch die Echowellen von Eccos Melodie werden wichtige Merkmale der unterseeischen Landschaft sichtbar. Lassen Sie die Taste wieder los, sobald die Karte erscheint. Zum Verlassen dieser Funktion drücken Sie eine beliebige Taste. (Für weitere Einzelheiten siehe Seite 50.)

- **Angriff: Die Taste B drücken.**

Durch Drücken dieser Taste führt Ecco einen Blitzangriff über kurze Distanzen aus. Dieser eignet sich bei der Nahrungssuche zum Überfallen von Fischschwärmen, oder um Gegner in einer Wolke von brodelnder Gischt zu neutralisieren.

- **Cartographie commandée par le chant (échoemplacement): Appuyez et maintenez le bouton A enfoncé.**

Votre chant affiche une carte de caractéristiques sous-marines importantes. Relâchez le bouton lorsque la carte apparaît. Appuyez sur un bouton quelconque pour quitter. [Voir page 50 pour les détails].

- **Charge: Appuyez sur le bouton B.**

Vous vous élancez à toute vitesse en avant pour une attaque à faible portée et très rapide. Chargez les bancs de poissons pour vous nourrir; chargez vos ennemis pour les détruire dans un rideau d'écume de mer.

- **Obtención de mapas con canciones (situación por ecos): Mantenga presionado el botón A.**

La canción de Ecco hará que se visualice un mapa de las características subacuáticas más importantes. Suelte el botón cuando aparezca el mapa. Presione cualquier tecla para abandonar el mapa. [Para más información, consulte la página 51.]

- **Embustida: Presione el botón B.**

Ecco saldrá disparado hacia adelante en un ataque rápido de corto alcance. Embista contra bancos de peces para alimentarse; embista contra enemigos para destruirlos en una nube de espuma de mar.

- **Orientamento col canto (ecoposizionamento): Tenete premuto il pulsante A.**

Il canto di Ecco visualizza una cartina indicante importanti caratteristiche subacquee. Rilasciate il pulsante quando la cartina appare. Premete un pulsante qualsiasi per abbandonarla. [Vedi pag. 51 per ulteriori informazioni].

- **Carica: Premete il pulsante B.**

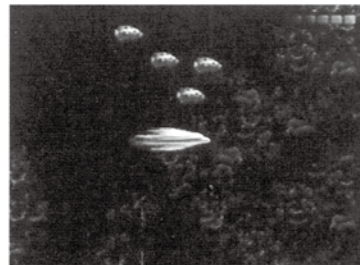
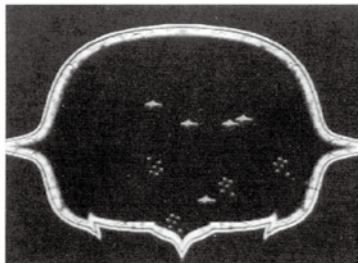
Ecco scatta in avanti per un attacco ravvicinato ad alta velocità. Caricate banchi di pesci per ottenere nutrimento; caricate i nemici per distruggerli in una nube di spuma.

- **Omgeving verkennen met de sonar (echolokatie): Houd toets A ingedrukt.**

Ecco's zang maakt een kaart van alle belangrijke dingen onder water. Laat de toets los als de kaart verschijnt. Druk op een willekeurig toets om verder te gaan. [Kijk op pagina 51 voor meer informatie.]

- **Aanvallen: Druk op toets B**

Ecco schiet naar voren voor een korte, snelle aanval. Val een school vissen aan om te eten; val vijanden aan om ze uiteen te laten spatten in een wolk van schuim.



- **Double charge: Tap button B twice.**  
Tap once to charge an enemy, then immediately again so the enemy doesn't reappear.
- **Sonar charge: Press button B, then quickly press button A.**  
Ecco charges in place and fires a sonar blast that destroys enemies.
- **Speed swimming: Tap button C.**  
Tap button C repeatedly to increase the speed, then hold it pressed down to maintain the speed.
- **Doppelangriff: Die Taste B zweimal antippen.**  
Beim ersten Antippen einen Gegner attackieren, dann die Taste sofort ein zweites Mal kurz drücken, damit Ihr Widersacher nicht wieder erscheint.
- **Sonar-Angriff: Zuerst Taste B, dann unmittelbar danach Taste A drücken.**  
Ecco geht zum Angriff über und feuert einen flächendeckenden Sonar-Impuls ab, der jeden Gegner sofort kampfunfähig macht.
- **Schnellschwimmen: Die Taste C antippen.**  
Um Ecco schneller schwimmen zu lassen, die Taste C wiederholt antippen; danach die Taste gedrückt halten, um die Geschwindigkeit beizubehalten.
- **Double charge: Pressez brièvement le bouton B deux fois.**  
Pressez brièvement pour foncer sur un ennemi et encore une fois, immédiatement après, pour que l'ennemi ne réapparaisse pas.
- **Charge de sonar: Appuyez sur le bouton B, puis pressez brièvement le bouton A.**  
Foncez et déclenchez le sonar qui détruit les ennemis.
- **Nage accélérée: Pressez brièvement le bouton C.**  
Pressez brièvement par répétitions le bouton C pour augmenter la vitesse, puis gardez-le enfoncé pour maintenir cette vitesse.
- **Embestida doble: Pulse dos veces el botón B.**  
Púlselo una vez para embestir contra un enemigo, e inmediatamente otra vez a fin de que el enemigo no reaparezca.
- **Embestida de sonar: Presione el botón B, y después presione rápidamente el botón A.**  
Ecco permanecerá donde esté y desaparecerá una ráfaga de sonar que destruirá enemigos.
- **Natación rápida: Pulse el botón C.**  
Pulse repetidamente el botón C para aumentar la velocidad, y después manténgalo presionado para conservar la velocidad.
- **Doppia carica: Toccate due volte il pulsante B.**  
Toccate il pulsante una volta per caricare il nemico e quindi subito un'altra volta per evitare che il nemico ricompaia.
- **Carica col sonar: Premete il pulsante B e quindi premete rapidamente il pulsante A.**  
Ecco rimane in posizione ed utilizza il sonar esplosivo per distruggere i nemici.
- **Nuoto rapido: Toccate il pulsante C:**  
Toccate ripetutamente il pulsante C per accelerare e quindi tenetelo premuto per mantenere la velocità raggiunta.
- **Dubbele aanval: Druk twee keer op toets B.**  
Druk één keer om een vijand aan te vallen en druk dan snel nog een keer om hem helemaal te laten verdwijnen.
- **Sonar aanval: Druk op toets B en dan snel op toets A.**  
Ecco valt aan zonder te bewegen en schiet een sonar straal die zijn vijand verslaat.
- **Snel zwemmen: Druk op toets C.**  
Druk snel achter elkaar op toets C om sneller te gaan zwemmen, houd hem daarna ingedrukt om de snelheid aan te houden.



- **Flipping:** Press the D-button toward the surface, then press button C when Ecco jumps.

The faster Ecco is swimming, the more spectacular the flip will be.

- **Exiting text screens:** Press button A, B, or C.
- **Pausing and resuming play:** Press the start button.

- **Salto:** Das Steuerkreuz zur Wasseroberfläche hin drücken, dann — wenn Ecco springt — die Taste C drücken. Je schneller Ecco schwimmt, desto spektakulärer ist sein Salto.

- **Verlassen der Textbildschirme:** Taste A, B oder C drücken.
- **Unterbrechen und Wiederaufnehmen des Spiels:** Die Start-Taste Brücken.

- **Saut:** Appuyez sur le bouton D vers la surface et sur le bouton C au moment de sauter. Plus vous nagez vite, plus votre saut sera spectaculaire.

- **Sortie des écrans de texte:** Appuyez sur le bouton A, B ou C.
- **Pause et reprise de la partie:** Appuyez sur le bouton Start.

- **Salto fuera del agua:** Presione el botón D hacia la superficie, y después presione el botón C cuando Ecco salte.

Cuanto mayor sea la velocidad de natación de Ecco, más espectacular será su salto.

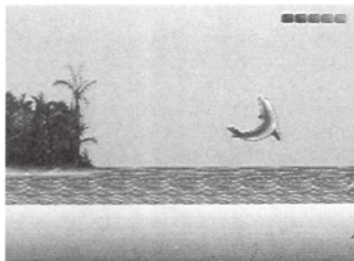
- **Abandono de las pantallas de texto:** Presione el botón A, B, o C.
- **Pausa y reanudación del juego:** Presione el botón de inicio.

- **Capriole:** Premete il pulsante D per nuotare verso la superficie e quindi premete il pulsante C quando Ecco salta. Più veloce è il nuoto di Ecco e più spettacolare sarà la capriola.

- **Uscita dagli schermi di testo:** Premete il pulsante A, B o C.
- **Pausa e ripristino del gioco:** Premete il pulsante di avvio.

- **Buitelen:** Druk op de R-toets richting de oppervlakte en druk dan op toets C als Ecco springt. Hoe sneller Ecco zwemt, hoe mooier zijn buiteling zal zijn.

- **Tekstschermen verlaten:** Druk op toets A, B of C
- **Spel pauzeren en verder spelen:** Druk op de start toets.



## Starting Ecco's quest

- ① Password
- ② Difficult
- ③ Easy
- ④ Normal

In a calm, submerged cavern, Ecco waits to begin his long journey through the timeless seas. You can start him off in one of four ways:

- Press the **D-button right** to start Ecco's quest from the beginning, at the NORMAL skill level.

## Eccos Suche beginnt

- ① Kennwort
- ② Schwierig
- ③ Einfach
- ④ Normal

In einer geschützten, unterseeischen Höhle bereitet sich Ecco auf seine lange Reise durch die endlosen Weiten der Ozeane vor. Sie können Ecco auf vier verschiedene Arten auf den Weg schicken:

- **Drücken Sie das Steuerkreuz** nach rechts, um Eccos Suche von Anfang an und bei einem mittleren Schwierigkeitsgrad (NORMAL) mitzuerleben.

## Votre recherche commence

- ① Mot de passe
- ② Elaboré
- ③ Débutant
- ④ Moyen

Dans une grotte sous-marine calme, vous attendez de commencer votre long voyage dans les mers sans fin. Vous pouvez débuter de quatre manières:

- Appuyez sur le **bouton D** pour débuter votre recherche au commencement, au niveau de compétence NORMAL.

## Comienzo de la aventura de Ecco

- ① Contraseña
- ② Difícil
- ③ Fácil
- ④ Normal

En una caverna sumergida y tranquila, Ecco espera el comienzo de su largo viaje a través de mares eternos. Usted podrá hacer que comience de una de cuatro formas:

- Presione el **botón D** hacia la derecha para que Ecco inicie la aventura desde el principio, con el nivel de habilidad NORMAL.

## Per iniziare l'impresa di Ecco

- ① Parola d'ordine
- ② Difficile
- ③ Facile
- ④ Normal

In una calma caverna subacquea, Ecco attende l'inizio del suo lungo viaggio attraverso i mari. Potete dare inizio al viaggio in quattro modi:

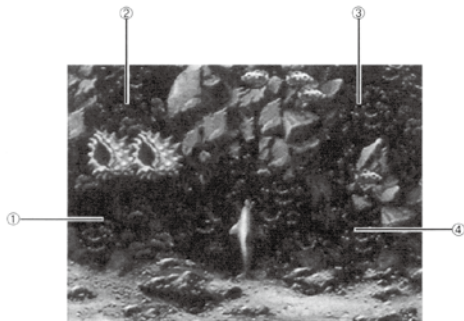
- Premete il **pulsante D** a destra per avviare l'impresa di Ecco dall'inizio al livello di difficoltà "normale" [NORMAL].

## Met Ecco's avontuur beginnen

- ① Paswoord
- ② Moeilijk
- ③ Gemakkelijk
- ④ Normaal

In een kalme grot onder water wacht Ecco om met zijn avontuur in de tijdloze zee te beginnen. Je kunt op vier verschillende manieren beginnen:

- Druk op rechts op de **R-toets** om Ecco's avontuur aan het begin te beginnen in het NORMAL [normaal] spellevel.



The **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.

- Press the **D-button up and to the right** to start Ecco's quest from the beginning at the **EASY** skill level.
- Press the **D-button up and to the left** to start Ecco's quest from the beginning at the **DIFFICULT** skill level.
- If you have written down a password from a previous game, press the **D-button left** to go to the password screen. From there, you can start Ecco's adventure from somewhere in the middle of the journey. (See page 80 for more information.)

In der mittleren Stufe wird der Schwierigkeitsgrad im Laufe des Spiels automatisch angepaßt – abhängig von Ihrer Geschicklichkeit wird Eccos Aufgabe entweder leichter oder schwieriger. Wie schnell Sie einen Level beenden, wie oft Sie einen Level wiederholen müssen, und wieviele Teleport-Ringe Sie durchschwimmen können – dies sind nur einige der Faktoren, die den Schwierigkeitsgrad des Spiels beeinflussen.

- **Drücken Sie das Steuerkreuz** nach oben und nach rechts, um Eccos Suche von Anfang an und bei einem leichten Schwierigkeitsgrad (**EASY**) mitzuerleben.
- **Drücken Sie das Steuerkreuz** nach oben und nach links, um Eccos Suche von Anfang an und bei hohem Schwierigkeitsgrad (**DIFFICULT**) mitzuerleben.
- Wenn Sie aus einem vorherigen Spiel ein Kennwort notiert haben, **drücken Sie das Steuerkreuz** nach links, um den Kennwort-Bildschirm aufzurufen. Von hier können Sie wieder mit Eccos Abenteuer an einer beliebigen Stelle der Suchexpedition beginnen. (Für weitere Einzelheiten siehe Seite 80.)

Le niveau de compétence **NORMAL** module la difficulté du jeu au fur et à mesure de votre partie, afin que votre recherche devienne plus facile ou plus difficile, selon vos capacités. Certains des facteurs déterminant la difficulté de jeu, sont la rapidité à laquelle vous franchissez un niveau, le nombre de niveaux commencés et le nombre de carillonnages pour téléportages réussis.

- Appuyez sur le **bouton D** vers le haut et la droite pour débuter votre recherche au commencement, au niveau de compétence **EASY** (débutant).
- Appuyez sur le **bouton D** vers le haut et la gauche pour débuter votre recherche au commencement, au niveau de compétence **DIFFICULT** (élaboré).
- Si vous avez enregistré un mot de passe lors d'une partie précédente, appuyez sur le **bouton D** vers la gauche pour appeler l'écran de mot de passe. A partir de là, vous pouvez recommencer votre aventure au milieu de votre voyage. (Voir page 80 pour les détails).

El nivel de habilidad **NORMAL** ajustará automáticamente la dificultad del juego mientras usted esté jugando, dependiendo de su pericia. Algunos de los factores que determinan la dificultad del juego son la rapidez con la que usted finalice el juego, la frecuencia con la que reinicia niveles, y cuántos anillos de teletransporte ha podido pasar con éxito.

- Presione el **botón D** hacia arriba y hacia la derecha para que Ecco comience desde el principio, con el nivel de habilidad **EASY** (fácil).
- Presione el **botón D** hacia arriba y hacia la izquierda para que Ecco comience desde el principio, con el nivel de habilidad **DIFFICULT** (difícil).
- Si ha introducido una contraseña de un juego anterior, presione el **botón D** hacia la izquierda para entrar en la pantalla de la contraseña. A partir de ahí, podrá iniciar la aventura de Ecco desde algún punto intermedio del viaje, que Ecco comience desde el principio, con el nivel de habilidad **EASY** (fácil). (Para más información, consulte la página 81.)

Il livello di difficoltà **NORMAL** regola la difficoltà del gioco automaticamente durante il gioco stesso facendo sì che il viaggio di Ecco sia più o meno difficile a seconda della vostra abilità. Alcuni dei fattori che determinano la difficoltà del gioco sono la velocità con cui i livelli vengono terminati, la frequenza di ripetizione dei vari livelli e la quantità degli anelli di teletrasporto attraversati con successo.

- Premete il **pulsante D** in alto ed a destra per iniziare l'impresa di Ecco dall'inizio al livello di difficoltà "facile" (**EASY**).
- Premete il **pulsante D** in alto ed a sinistra per iniziare l'impresa di Ecco dall'inizio al livello di difficoltà "difficile" (**DIFFICULT**).
- Se avete annotato una parola d'ordine, premete il **pulsante D** a sinistra per entrare nello schermo della parola d'ordine. Da questo punto è possibile iniziare l'avventura di Ecco da un punto nel mezzo del viaggio. (Vedi pag 81 per ulteriori informazioni).

In het **NORMAL** spellevel past het spel zich automatisch aan op de manier waarop jij speelt. Ecco's avontuur is dus makkelijker of moeilijker, afhankelijk van jouw techniek. Het spellevel bepaalt een aantal dingen, zoals hoe snel je een level afmaakt, hoe vaak je een level opnieuw begint en hoeveel teleport ringen je met succes door moet gaan.

- Druk op omhoog en naar rechts op de **R-toets** om Ecco's avontuur aan het begin te beginnen in het **EASY** (makkelijke) spellevel.
- Druk op omhoog en naar links op de **R-toets** om Ecco's avontuur aan het begin te beginnen in het **DIFFICULT** (moeilijke) spellevel.
- Als je de vorige keer een paswoord op hebt geschreven, moet je op links op de **R-toets** drukken om naar het paswoord scherm te gaan. Daar kun je verder gaan met Ecco's avontuur op de plaats waar je de vorige keer gebleven was. (Kijk op pagina 81 voor meer informatie.)

## Staying healthy

### ① Health Meter

Dangers abound in Ecco's world. Aggressive enemies will attack. Cruising jellyfish, spiky shells, sea worms and many unexpected hazards injure Ecco when he unwittingly strikes them.

With a full health meter, Ecco can withstand four hits. On the fifth hit, the first unit of health disappears. From then on, Ecco can only take two hits before losing another health unit. If the health meter disappears completely, Ecco will fade from view, and you'll have to start the level over.

## Bleiben Sie gesund!

### ① Gesundheitsanzeige

Eccos Welt ist eine Welt voller Gefahren. Angriffslustige Gegner lauern überall, schmerzhaftige Quallen, stachelbewehrte Schalentiere, giftige Ringelwürmer und andere unliebsame Überraschungen können bei einer ungewollten Berührung Ecco zum Verhängnis werden.

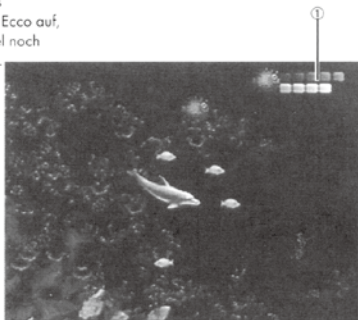
Bei einer kompletten Gesundheitsanzeige kann Ecco vier Treffer unbeschadet einstecken. Bei einem fünften Hit allerdings verschwindet die erste Einheit seiner Gesundheitsanzeige. Danach kann Ecco nur zwei Treffer verdauen, bevor er eine weitere Gesundheits-Einheit verliert. Wenn seine Gesundheitsreserven restlos aufgebraucht sind, löst sich Ecco auf, und Sie müssen diesen Level noch einmal von vorne beginnen.

## Préservez vos vies

### ① Compteur de vie

Les dangers abondent dans votre nouveau monde. Des ennemis agressifs attaquent, des vers de mer, des coquillages hérissés de piquants et des méduses se promènent et de nombreux périls inattendus peuvent vous blesser, lorsque vous les rencontrez, par inadvertance.

Votre compteur de vies plein, vous pouvez supporter quatre coups. La cinquième fois que vous êtes touché, vous perdez une vie. A partir de ce point, vous ne pouvez plus recevoir que deux coups avant de perdre une autre vie. Si le compteur de vie disparaît complètement, votre image s'estompera et devrez recommencer ce niveau.



## Para permanecer a salvo

### ① Medidor de salud

En el mundo de Ecco abundan los peligros. Le atacarán enemigos agresivos. Medusas, crustáceos con pinchos, gusanos de mar, y muchos obstáculos inesperados herirán a Ecco cuando choque inadvertidamente contra ellos.

Con un medidor de salud lleno, Ecco podrá resistir cuatro impactos. Con el quinto, la primera unidad de salud desaparecerá. A partir de ese punto, Ecco solamente podrá resistir dos impactos antes de perder otra unidad de salud. Si el medidor de salud desaparece completamente, Ecco desaparecerá de la vista, y usted tendrá que volver a iniciar el nivel.

## Per mantenere la salute

### ① Misuratore della salute

I pericoli abbondano nel mondo di Ecco. Nemici aggressivi attaccano. Maduse, conchiglie, vermi marini ed altri pericoli inaspettati feriscono Ecco quando egli li tocca senza accorgersene.

Con un intero misuratore della salute, Ecco è in grado di sopportare quattro colpi. Col quinto colpo, la prima unità di potenza scompare. Da questo punto in poi, Ecco può ricevere solo due colpi prima di perdere un'altra unità di salute. Se il misuratore della salute scompare completamente, Ecco scompare dalla vista ed il livello deve essere reiniziato.

## Gezond blijven

### ① Levensmeter

Overall in Ecco's wereld loert het gevaar. Agressieve vijanden vallen aan. Zwemmende visjes, stekelige schelpen, zeewormen en vele onverwachte gevaren verwonden Ecco op momenten dat hij ze per ongeluk aanraakt.

Met een volle levensmeter kan Ecco vier keer geraakt worden. Als hij de vijfde keer geraakt wordt, verdwijnt het eerste deel van zijn levensmeter. Vanaf dat moment kan Ecco nog maar twee keer geraakt worden voordat hij het volgende deel verliest. Als zijn levensmeter helemaal verdwenen is, verdwijnt Ecco van het scherm en moet hij het level weer aan het begin beginnen.

#### To restore Ecco's health:

- Charge schools of fish for food. Each fish Ecco swallows restores two units of health in the meter.
- Keep Ecco healthy, or you'll soon be overcome by lurking of attacking foes.

**Some levels have milestone glyphs, which let you resume play in mid-level after running out of health. (See page 58 for more information.)**

**When the game is paused, Ecco's health and air meters become vertical bars.**

#### Auffüllen von Eccos Gesundheitsreserven:

- Greifen Sie Fischschwärme an, um sich mit Nahrung zu versorgen. Für jeden verschluckten Fisch erhält Ecco zwei Gesundheits-Einheiten auf seiner Anzeige gutgeschrieben.
- Achten Sie unbedingt auf Eccos Gesundheit, da er sonst leicht ein Opfer der allgegenwärtigen, hinterlistigen Angreifer werden kann.

**Markierungs-Glyphen, die in einigen Levels auftauchen, lassen Sie das Spiel selbst mitten in einem Level wiederaufnehmen, nachdem sich Ihre Gesundheitsanzeige auf Null reduziert hat. (Für weitere Einzelheiten siehe Seite 58.)**

**Wird das Spiel unterbrochen, werden Ecco Gesundheitsreserven und sein Luftvorrat als senkrechte Balken angezeigt.**

#### Pour retrouver vos vies:

- Foncez sur les bancs de poissons pour vous nourrir. Chaque poisson avalé apporte deux unités de vie à votre compteur.
- Préservez vos vies, sinon bientôt vous serez vaincu par des adversaires à l'affût.

**Certains niveaux sont dotés de glyphs-bornes, qui vous permettent de reprendre une partie en cours de niveau, lorsque vous avez perdu toutes vos vies. (Voir page 58 pour les détails).**

**Pendant les pauses, vos compteurs de vie et d'air sont transformés en barres verticales.**

#### Para que Ecco recupere su salud:

- Embista contra bancos de peces para alimentarse. Cada pez que trague Ecco, repondrá dos unidades del medidor de salud.
- Mantenga a Ecco con buena salud, o pronto será vencido por sus acechantes enemigos.

**Algunos niveles tienen mojonos glyphs, que le permitirán reanudar el juego en medio de un nivel después de haber perdido la salud. (Para más información, consulte la página 59.)**

**Quando realice una pausa en el juego, los medidores de salud y de aire de Ecco se convertirán en barras verticales.**

#### Per ripristinare la salute di Ecco:

- Caricate banchi di pesci per nutrirti. Ogni pesce ingoiato da Ecco ripristina due unità di salute sul misuratore.
- Mantenete Ecco in buona salute altrimenti sarete presto sconfitti dagli attacchi dei nemici.

**Alcuni livelli possiedono dei glifi miliari che vi permettono di riprendere il gioco nel mezzo di un livello dopo aver esaurito la salute. (Vedi pag. 59 per ulteriori informazioni).**

**Quando il gioco viene portato nel modo di pausa, i misuratori della salute e dell'aria diventano barre verticali.**

#### Om Ecco's levensmeter te vullen:

- Val scholen vissen aan om te eten. Voor elke vis die Ecco pakt, krijgt hij twee delen van zijn levensmeter terug.
- Houd Ecco gezond, want anders word je verslagen door vijanden die op de loer liggen of aanvallen.

**In sommige levels zijn er halverwege glyphs. Daar kun je dan opnieuw beginnen als je levensmeter helemaal leeg is. (kijk op pagina 59 voor meer informatie.)**

**Als het spel gepauzeerd is, worden Ecco's levensmeter en luchtmeter verticale staven.**

## Breathing

### ① Air Meter

Ecco needs to breathe to stay alive. When Ecco is underwater, the units in his air meter ebb away. He must find an air source to replenish his breath. If he runs out of air, his quest ends and you must start the level over.

#### To restore Ecco's air:

- Leap out of the water into the open air. Ecco will regain full breath immediately, filling the meter.
- Push Ecco's head above water to gradually recover air through his blowhole. While resting, Ecco is an easy target for enemies, so stay alert!

## Atemtechnik

### ① Luftreserven-Anzeige

Um zu überleben, muß Ecco stets für ausreichend Atemluft sorgen. Wenn sich Ecco unter Wasser befindet, reduziert sich die Anzeige seines Atemluftvorrats langsam, aber sicher. Er muß daher eine Möglichkeit finden, seine Luftvorräte zu ergänzen. Sollte ihm die Luft ausgehen, ist sein Abenteuer zu Ende, und Sie müssen diesen Level noch einmal von vorne beginnen.

#### Um Eccos Luftvorrat zu ergänzen:

- Springen Sie aus dem Wasser – Eccos Atemreserven werden sofort voll ergänzt.
- Drücken Sie Eccos Kopf über die Wasseroberfläche, um Luft durch sein Atemloch aufnehmen zu können. Im Ruhezustand ist Ecco aber leicht verwundbar – bleiben Sie daher wachsam!

## La respiration

### ① Compteur d'air

Vous devez respirer pour rester en vie. Lorsque vous êtes sous l'eau, les unités de votre compteur d'air disparaissent progressivement. Vous devez trouver une source d'air pour reprendre votre respiration. Si vous manquez d'air, votre recherche s'arrête et vous devez recommencer votre niveau.

#### Pour retrouver de l'air:

- Sautez hors de l'eau à ciel ouvert. Vous retrouverez votre souffle immédiatement et remplirez votre compteur.
- Sortez la tête de l'eau pour respirer progressivement de l'air. Pendant que vous récupérez, vous êtes une cible facile pour vos ennemis, aussi soyez vigilant!

## Respiración

### ① Medidor de aire

Ecco necesita respirar para poder vivir. Cuando Ecco se encuentre bajo el agua, las unidades de su medidor de aire irán menguando. Él tendrá que encontrar una fuente de aire para llenar sus pulmones. Si se queda sin aire, su aventura finalizará y usted tendrá que reiniciar el nivel.

#### Para almacenar aire de Ecco:

- Salte fuera de la superficie del agua. Ecco podrá respirar inmediatamente y rellenar el medidor.
- Haga que Ecco saque la cabeza del agua para recuperar gradualmente aire a través de su respiradero. Mientras esté descansando, Ecco será una presa fácil para sus enemigos, por lo tanto ¡permanezca alerta!

## Respirazione

### ① Misuratore aria

Ecco deve respirare per rimanere in vita. Quando Ecco si trova sott'acqua, le unità del misuratore dell'aria diminuiscono. Ecco deve trovare una fonte di aria per poter respirare. Se l'aria finisce, l'avventura termina ed il livello deve essere reiniziato.

#### Per ripristinare l'aria di Ecco:

- Saltate fuori dall'acqua nell'aria aperta. L'aria di Ecco viene subito ripristinata completamente riempiendo il misuratore.
- Uscite gradualmente dall'acqua con la testa per respirare. Fate attenzione poichè, durante il riposo, Ecco è una facile preda per i nemici.

## Adem halen

### ① Luchtmeter

Ecco moet adem halen om in leven te blijven. Als Ecco onder water is, verdwijnen langzaam de delen van de luchtmeter. Hij moet lucht vinden om zijn luchtmeter weer te vullen. Als hij geen lucht meer heeft, is zijn avontuur afgelopen en moet hij opnieuw beginnen aan het level.

#### Om Ecco adem te laten halen:

- Spring uit het water in de open lucht. Ecco krijgt onmiddellijk weer alle lucht en zijn luchtmeter zit weer helemaal vol.
- Duw Ecco's hoofd boven water om langzaam adem te halen door zijn luchtgat. Als hij stil ligt, is hij een makkelijke prooi voor vijanden. Blijf dus op je hoedel!



- Find a submerged source of air (shown as a bubble on Ecco's map) and rest in the flow of bubbles to gradually restore Ecco's air meter. (See page 50 for help on finding air pockets.)

**Ecco doesn't have an air meter when the game starts, because he still possesses powers bestowed on him by the Asterite.**

**Some levels have milestone glyphs, which let you resume play in mid-level after running out of air. (See page 58 for more information.)**

**Ecco's air meter isn't needed during the teleportation stages. He can remain underwater indefinitely without needing air.**

- Suchen Sie eine der unterseeischen Luftquellen auf (sie erscheinen als blasenförmige Gebilde auf Eccos Unterwasser-Karte); ruhen Sie sich im Strom der Luftblasen aus, um Eccos Atemreserven nach und nach zu ergänzen. (Für hilfreiche Tips zum Auffinden der Luftblasen siehe Seite 50.)

**Bei Spielbeginn hat Ecco keine Luftreserven-Anzeige, da er noch über die von Asterite erhaltenen magischen Kräfte verfügt.**

**Markierungs-Glyphen, die in einigen Levels auftauchen, lassen Sie das Spiel selbst mitten in einem Level wiederaufnehmen, nachdem sich Ihre Luftreserven-Anzeige auf Null reduziert hat. (Für weitere Einzelheiten siehe Seite 58.)**

**Eccos Luftreserven-Anzeige wird in den Teleporting-Stufen nicht benötigt. In diesem Zustand kann er ohne zu atmen unbegrenzt unter Wasser verweilen.**

- Trouvez une source immergée d'air (indiquée par une bulle sur votre carte) et reposez-vous dans les bulles pour restaurer progressivement votre compteur d'air. (Voir page 50 pour de l'aide pour trouver des poches d'air).

**Vous n'avez pas de compteur d'air lorsque le jeu commence, puisque vous êtes toujours en possession des pouvoirs conférés par l'Asterite.**

**Certains niveaux sont dotés de bornes-glyphs, qui vous permettent de reprendre une partie au niveau où vous aviez perdu toutes vos vies. (Voir page 58 pour les détails).**

**Vous n'avez pas besoin de votre compteur d'air pendant les épreuves de téléportage. Vous pouvez rester indéfiniment sous l'eau sans avoir besoin d'air.**

Busque una fuente de aire sumergida (como una burbuja en el mapa de Ecco) y descanse en el flujo de burbujas para repostar gradualmente el medidor de aire de Ecco. (Con respecto a la forma de buscar bolsas de aire, consulte la página 51.)

**Ecco no tiene medidor de aire cuando comienza el juego porque todavía conservará los poderes que le otorgó el Asterite.**

**Algunos niveles tienen majones glyphs, que le permitirán reanudar el juego después de haberse quedado sin aire. (Para más información, consulte la página 59.)**

**Durante las etapas de teletransporte no será necesario el medidor de aire de Ecco. Él podrá permanecer indefinidamente bajo el agua sin necesidad de aire.**

- Trovate una fonte d'aria sommersa (indicata da una bolla sulla cartina di Ecco) e riposare nel flusso delle bolle per ripristinare gradualmente l'aria di Ecco. (Vedi pag. 51 per consigli su come trovare le tasche di aria).

**Ecco non possiede il misuratore dell'aria all'inizio del gioco poiché egli possiede ancora i poteri conferitigli da Asterlite.**

**Alcuni livelli possiedono glifi miliari che vi permettono di riprendere il gioco nel mezzo di un livello dopo aver terminato l'aria. (Vedi pag. 59 per ulteriori informazioni).**

**Il misuratore dell'aria di Ecco non è necessario nelle fasi di teletrasporto. Ecco può rimanere sott'acqua indefinitamente senza bisogno di respirare.**

- Zoek naar lucht onder water (aangegeven als bellen op Ecco's kaart) en ga door de bellen zwemmen om langzaam adem te halen en Ecco's luchtmeter weer te vullen. (Kijk op pagina 51 voor aanwijzingen om de luchtbellen te vinden.)

**Als het spel begint heeft Ecco nog geen luchtmeter, omdat hij dan nog de speciale krachten heeft die hij van de Asterite heeft gekregen.**

**In sommige levels zijn er halverwege glyphs. Daar kun je dan opnieuw beginnen als je luchtmeter helemaal leeg is. (kijk op pagina 59 voor meer informatie.)**

**In de teleport gebieden heeft Ecco zijn luchtmeter niet nodig. Hij kan de hele tijd onder water blijven zonder dat hij lucht nodig heeft.**

## Singing (using the sonar)

To sing, tap button A.

- Songs are powerful. With songs, Ecco can call out to other singers, who will respond with songs of their own. You may get clues, pleas for help or important directions. (Tap button A, B, or C to exit the resulting message screens.)

## Singen (unter Verwendung des Sonargeräts)

Um zu singen, tippen Sie die Taste A an.

- Die Melodien stellen ein wichtiges Hilfsmittel dar. Über Melodien kann Ecco mit anderen Sängern der Tiefe kommunizieren, die daraufhin mit ihren eigenen Tonfolgen antworten werden. Auf diese Weise erhalten Sie Hinweise, wichtige Informationen oder auch eine Bitte um Hilfe. (Tippen Sie Taste A, B oder C an, um die erscheinenden Mitteilungsbildschirme wieder verlassen zu können.)

## Le chant (avec le sonar)

Pour chanter, appuyez brièvement sur le bouton A.

- Les chants sont puissants. Avec eux, vous pouvez appeler d'autres chanteurs, qui répondront avec leurs propres chants. Vous pouvez obtenir des indices, demander de l'aide ou des directions importantes. (Appuyez brièvement sur le bouton A, B ou C pour quitter les écrans de messages affichés).

## Canto (utilización del sonar)

Para cantar, pulse el botón A.

- Las canciones son potentes. Con las canciones, Ecco puede llamar a otros cantantes, que responderán con sus propias canciones. Usted podrá obtener pistas, ayuda, o indicaciones importantes. (Pulse el botón A, B, o C para abandonar las pantallas de mensajes resultantes.)

## Canto (utilizzando il sonar)

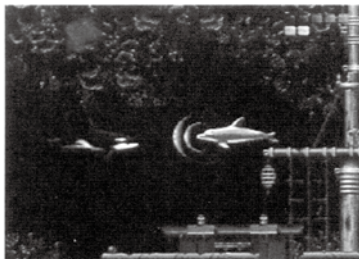
Per cantare, toccate il pulsante A.

- Il canto è uno strumento potente. Col canto, Ecco può chiamare altre creature che rispondono col proprio canto. Col canto potete ottenere indizi, richieste di aiuto o direzioni importanti. (Toccate il pulsante A, B o C per uscire dagli schermi dei messaggi ottenuti).

## Zingen (de sonar gebruiken)

Om te zingen, moet je op toets A drukken.

- Zingen is krachtig. Met zijn zang kan hij naar andere zangers zingen, die dan antwoorden met hun eigen gezang. Ze geven je hints, vragen je om hulp of geven je belangrijke informatie. (Druk op toets A, B of C om de tekstschermen te verlaten.)





- Songs ward off the deadly Hungry Ones (sharks), jellyfish and other enemies. (But you should always be ready to charge into an enemy to attack it, or dart away from fast-moving sources of danger to avoid them.)
- Songs elicit new songs, special powers and information from glyphs scattered throughout the mazes of the sea.
- Songs help Ecco solve puzzles. When in doubt, test your surroundings with songs.
- Melodien dienen auch dazu, gefährliche Tiefseeräuber (Haie), Quallen und andere lebensbedrohende Feinde in Schach zu halten. (Sie müssen aber stets bereit sein, einen Gegner zu attackieren, bzw. bei plötzlichen Angriffen Ihr Heil in der Flucht zu suchen, um Gesundheitsschäden zu vermeiden.)
- Glyphen, die im unterseeischen Labyrinth verteilt sind, lassen sich mit Hilfe einer Melodie "ansingen", um neue Songs, besondere Fähigkeiten oder Informationen zu erhalten.
- Für Ecco sind Songs manchmal auch der Schlüssel zu einem Rätsel. Wenn Sie nicht mehr weiterwissen, testen Sie Ihre Umgebung mit einem Delphin-Gesang.
- Les chants écartent les affamés meurtriers (les requins), les méduses et autres ennemis. (Mais vous devez toujours être prêt à foncer sur un ennemi pour l'attaquer ou pour vous éloigner des sources de dangers qui se déplacent rapidement, afin de les éviter).
- Les chants attirent de nouveaux chants, des pouvoirs spéciaux et des informations aux glyphs disséminés dans les dédales de la mer.
- Les chants vous aident à résoudre les puzzles. Lorsque vous hésitez, testez les chants de votre environnement.
- Las canciones protegen contra Los Hambrientos (tiburones), las medusas, y otros enemigos. (Pero usted deberá estar siempre listo para embestir contra un enemigo a fin de atacarlo, o para lanzarse apartándose de fuentes de peligro de movimiento rápido a fin de esquivarlas.
- Con las canciones se consiguen nuevas canciones, poderes especiales, e información de los glyphs esparcidos por los laberintos del mar.
- Las canciones ayudará a Ecco a resolver rompecabezas. En caso de duda, pruebe sus alrededores con canciones.
- Il canto respinge i terribili squali, le meduse ed altri nemici. (Dovete però essere sempre pronti a caricare un nemico per attaccarlo o a scappare da rapide fonti di pericolo).
- Il canto permette di ottenere nuovi canti, poteri speciali ed informazioni dai glifi dispersi nei labirinti del mare.
- Il canto aiuta Ecco nella soluzione di indovinelli. Nel dubbio, provate a cantare.
- Zingen beschermt je tegen de Hongerigen (haaien), visjes en andere vijanden. (Wees wel altijd klaar om een vijand snel aan te vallen of hard weg te zwemmen van gevaren die heel snel op je af komen.)
- Gezang lokt nieuw gezang uit en ontlokt speciale krachten en informatie van de glyphs die je in het doolhof onder water kunt vinden.
- Gezang helpt Ecco om puzzels op te lossen. Als je twijfelt, moet je je omgeving afzoeken met gezang.

## Mapping with songs (echolocation)

Songs that echo back to you bring long-range information. This is called "echolocation." When you hold down button A, Ecco's song reverberates through the currents and caverns, returning with a map of Ecco's surroundings.

### To see Ecco's map, press and hold down button A:

- A sonar map will appear, showing Ecco's position, undersea passages and outlets to the surface.

## Kartenzeichnen mit Hilfe von Melodien (Echolot- Funktion)

Die zurückgeworfenen Tonsignale Ihrer Melodien enthalten Informationen, die einen weiten Bereich des Meeresbodens erfassen. Dies wird als "Echolotung" bezeichnet. Wenn Sie die Taste A gedrückt halten, wird Eccos Song von den Meeresströmungen, Höhlenwänden und anderen Hindernissen reflektiert; dies liefert Ihnen eine Landkarte von Eccos Umgebung.

### Um Eccos Unterwasser- Landschaft betrachten zu können, halten Sie Taste A gedrückt:

- Nun erscheint eine Sonar-Karte, auf der Eccos Position, unterseische Passagen und Zugänge zur Wasseroberfläche vermerkt sind.

## Cartographie commandée par le chant (échoemplacement)

Les chants renvoyés par l'écho vous apportent des informations longue distance. C'est ce que nous appelons l'"échoemplacement". Lorsque vous maintenez le bouton A enfoncé, votre chant résonne au fil des courants et dans les grottes, pour vous revenir avec la carte de votre environnement.

### Pour lire la carte, appuyez et maintenez le bouton A enfoncé.

- Une carte de sonar apparaît, indiquant votre position, les passages sous-marins et les débouchés vers la surface.

## Obtención de mapas con canciones (situación por ecos)

Las canciones que devuelve el eco le traerán información de largo alcance. Esto se denomina "situación por ecos". Si mantiene presionado el botón A, la canción de Ecco reverberará a través de las corrientes y las cavernas, devolviendo un mapa de los alrededores de Ecco.

### Para ver el mapa de Ecco, mantenga presionado el botón A:

- Aparecerá un mapa de sonar, mostrando la posición de Ecco, pasajes submarinos, y salidas a la superficie.

## Orientamento col canto (ecoposizionamento)

L'eco del canto vi fornisce informazioni a lunga distanza. Questa procedura viene chiamata "ecoposizionamento". Quando tenete premuto il pulsante A, il canto di Ecco corre lungo le correnti e dentro alle caverne ritornando poi per fornire una cartina dei dintorni.

### Per vedere la cartina di Ecco, tenete premuto il pulsante A:

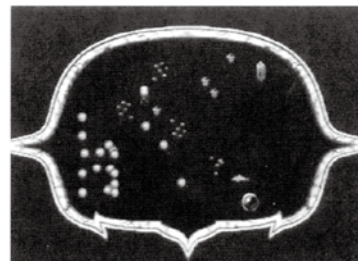
- Una cartina sonar appare indicando la posizione di Ecco, i passaggi sul fondo del mare e le uscite verso la superficie.

## Verkennen met gezang (echolokatie)

Gezang kaatst terug naar Ecco om te vertellen hoe zijn omgeving eruit ziet. Dit heet "echolokatie". Als je toets A ingedrukt houdt, golft Ecco's gezang door de grotten en de stromingen in Ecco's omgeving. Ze kaatsen terug en dan krijgt Ecco ze te zien op een kaart.

### Om Ecco's kaart te zien, moet je toets A ingedrukt houden:

- Je ziet een sonar kaart, met daarop Ecco's positie, doorgangen onder water en gaten naar de oppervlakte.



- Dangerous objects such as spiky shells appear as orange circles. Clusters of small colored dots are schools of fish.
- Large transparent bubbles indicate submerged air pockets.
- Glyphs are shown as large crystals. (See page 56 for more information on glyphs.)
- Teleport rings appear as circles with yellow arrows at the bottom. (See page 72 for more information on teleporting.)
- Gefahrenstellen, zum Beispiel stachelbewehrte Muscheln, erscheinen als orangefarbene Kreise. Eine Ansammlung von farbigen Punkten stellt einen Fischschwarm dar.
- Größere, durchsichtige Blasen zeigen das Vorhandensein einer unterseeischen Luftreserve an.
- Glyphen werden als große, kristallförmige Objekte angezeigt. (Für weitere Einzelheiten in bezug auf Glyphen siehe Seite 56.)
- Teleport-Ringe erscheinen als Kreise, die im unteren Teil mit gelben Pfeilen versehen sind. (Für weitere Einzelheiten in bezug auf Teleporting siehe Seite 72.)
- Les objets dangereux tels que les coquillages hérissés de piquants, sont représentés par des cercles oranges. Les regroupements de petits points colorés sont des bancs de poissons.
- Les grandes bulles transparentes indiquent les poches d'air immergées.
- Les glyphs sont représentés sous la forme de grands blocs de cristaux. (Voir page 56 pour les détails sur les glyphs).
- Les anneaux de téléportage apparaissent comme des cercles munis de flèches jaunes en bas. (Voir page 72 pour les détails sur le téléportage).
- Objetos peligrosos, como crustáceos con espinas, aparecerán como círculos anaranjados. Los grupos de pequeños puntos coloreados son bancos de peces.
- Las burbujas transparentes grandes indican bolsas de aire sumergidas.
- Los glyphs se muestran como cristales grandes. (Para más información sobre los glyphs, consulte la página 57.)
- Los anillos de teletransporte aparecerán como círculos con flechas amarillas en la parte inferior. (Para más información sobre el teletransporte, consulte la página 73.)
- Oggetti pericolosi come le conchiglie appaiono come cerchi arancioni. Gruppi di piccoli punti colorati rappresentano banchi di pesci.
- Grandi bolle trasparenti indicano tasche d'aria sommerse.
- I glifi sono indicati da grandi cristalli. (Vedi pag. 57 per ulteriori informazioni sui glifi).
- Gli anelli di teletrasporto appaiono come cerchi con frecce gialle sul fondo. (Vedi pag. 73 per ulteriori informazioni sul teletrasporto).
- Gevaarlijke obstakels, zoals stekelige schelpen, verschijnen als oranje cirkels. Wolken van kleine, gekleurde puntjes geven scholen met vis aan.
- Grote, doorzichtige bellen geven luchtplaatsen onder water aan.
- Glyphs verschijnen als grote kristallen. (Kijk op pagina 57 voor meer informatie over de glyphs).
- Teleport ringen staan aangegeven als cirkels met gele pijlen aan de onderkant. (Kijk op pagina 73 voor meer informatie over teleporten.)

- Pulsars are shown as curves spreading from a central point. (See page 70 for more information on pulsars.)
- Metaspheres appear as glowing, solid circles. (See page 76 for more information on metaspheres.)
- Look for rings of stars and discover what they can do.
- Press any button to exit Ecco's map.

**Make echolocation a habit.**  
**"Look beyond your eyes with your song."**

- Ein Pulsar wird durch eine gebogene, von einem Mittelpunkt ausgehende Linie dargestellt. (Für weitere Einzelheiten in bezug auf Pulsars siehe Seite 70.)
- Metasphären sind als leuchtende Vollkreise gekennzeichnet. (Für weitere Einzelheiten in bezug auf Metasphären siehe Seite 76.)
- Suchen Sie Sternenringe auf und finden Sie heraus, was Sie damit anfangen können.
- Drücken Sie eine beliebige Taste, um Eccos Karte wieder zu verlassen.

**Machen Sie sich es zur Gewohnheit, Ihre Umgebung mit dem Echolot abzutasten.**  
**"Ihre Melodien sehen mehr als Ihre Augen."**

- Les pulsars sont figurés par des courbes se déployant à partir d'un point central. (Voir page 70 pour les détails sur les pulsars).
- Les sphères magiques apparaissent sous la forme de boules pleines et rayonnantes. (Voir page 76 pour les détails sur les sphères magiques).
- Cherchez les anneaux d'étoiles et découvrez ce qu'ils peuvent faire.
- Appuyez sur un bouton quelconque pour sortir de la carte.

**Prenez l'habitude de faire des échoemplacements.** **"Voyez au-delà de vos yeux avec vos chants".**

- Los objetos vitalizadores se muestran como curvas esparciéndose desde un punto central. (Para más información sobre los objetos vitalizadores, consulte la página 71.)
- Las metasferas aparecen como círculos sólidos brillantes. (Para más información sobre las metasferas, consulte la página 77.)
- Busque anillos de estrellas y descubra lo que pueden hacer.
- Para abandonar el mapa de Ecco, presione cualquier botón.

**Habítuese a la situarse por ecos.** **"Observe más allá de sus ojos con su canción".**

- Le pulsar vengono indicate come curve irradiate da un punto centrale. (Vedi pag. 71 per ulteriori informazioni sulle pulsar).
- Le metasfere appaiono come solide sfere luminose. (Vedi pag. 77 per ulteriori informazioni sulle metasfere).
- Cercate i cerchi di stelle per scoprire come agiscono.
- Premete un qualsiasi pulsante per uscire dalla cartina Ecco.

**Abituatevi ad utilizzare l'ecoposizionamento.** **"Guardate oltre col vostro canto".**

- Pulsars staan aangegeven als cirkels die uit één punt komen. (Kijk op pagina 71 voor meer informatie over pulsars.)
- Metabollen staan aangegeven als gloeiende, volle cirkels. (Kijk op pagina 77 voor meer informatie over metabollen.)
- Zoek de sterrenringen om uit te vinden wat die doen.
- Druk op een willekeurige toets om de kaart te verlaten.

**Gebruik de echolokatie veel.** **"Kijk met gezang verder dan je ogen."**

## Glyphs

Glyphs hold the essential secrets of the stream of time. Sing to them (button A) or touch them (button B) to gain their powers:

- **Key glyphs** give clues and messages. They may also impart new songs that you need to continue the journey.
- **Puzzle glyphs** must be joined with others of their kind in order to release their powers.
- **Barrier glyphs** push Ecco away. You must discover how to get past them.

## Die Glyphen

Die Glyphen enthalten Geheimnisse, die fast so alt und zeitlos wie der Ozean selbst sind. Singen Sie sie an (Taste A) oder berühren Sie sie (Taste B), damit sich ihre magischen Kräfte auf Sie übertragen:

- **Schlüssel-Glyphen** geben Hinweise und Mitteilungen. Sie werden Ihnen vielleicht auch neue Melodien aufzeigen, die Sie zur Fortsetzung Ihres Abenteuers benötigen werden.
- **Rätsel-Glyphen** müssen mit ähnlich geformten Artgenossen verbunden werden, bevor sie ihre magischen Kräfte freigeben können.
- **Barriere-Glyphen** versperren Ecco den Durchgang. Wie Sie daran vorbeikommen, müssen Sie selbst herausfinden.

## Les glyphs

Les glyphs contiennent les secrets essentiels du tourbillon de temps. Chantez dans les glyphs (bouton A) ou touchez-les (bouton B) pour obtenir leurs pouvoirs:

- **Les glyphs-clefs** vous délivrent des indications et des messages. Ils peuvent aussi communiquer les nouveaux chants dont vous avez besoin pour continuer votre voyage.
- **Les glyphs-puzzles** doivent s'adapter par catégorie, les uns aux autres, afin de libérer leurs pouvoirs.
- **Les glyphs-barrières** vous repoussent. Vous devez découvrir le moyen de les franchir.

## Glyphs

Los glyphs contienen los secretos esenciales de la oleada del tiempo. Cánteles (botón A) o tóquelos (botón B) para conseguir sus poderes.

- **Los glyphs** de llave ofrecen pistas y mensajes. También pueden dar nuevas canciones que usted necesitará para continuar el viaje.
- **Los glyphs** de rompecabezas pueden unirse con otros de su clase a fin de liberar sus poderes.
- **Los glyphs** de barrera empujan a Ecco. Usted tendrá que descubrir la forma de poder pasarlos.

## Glifi

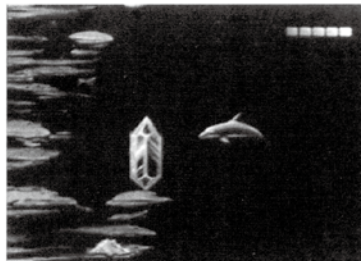
I glifi possiedono i segreti essenziali del tempo. Cantate per loro (pulsante A) oppure toccateli (pulsante B) per ottenere i poteri da essi conferiti:

- **I glifi chiave** forniscono indizi e messaggi. Esso possono anche fornire nuovi canti necessari per il proseguimento del viaggio.
- **I glifi puzzle** devono essere uniti ad altri dello stesso tipo per poter liberare i loro poteri.
- **I glifi barriera** respingono Ecco. Dovrete scoprire come superarli.

## Glyphs

Glyphs bevatten de belangrijke geheimen van de tijdstroom. Zing tegen ze (toets A) of raak ze aan (toets B) om hun krachten te krijgen:

- **Sleutel glyphs** geven aanwijzingen en boodschappen. Ze kunnen ook nieuwe liedjes bevatten die je nodig hebt om verder te kunnen reizen.
- **Puzzel glyphs** moet je samen brengen met andere glyphs van die soort voordat ze hun krachten loslaten.
- **Grens glyphs** duwen Ecco weg. Je moet uitvinden hoe je er langs moet komen.



- **Cracked glyphs** heal quickly, but can only be passed by when they are cracked.
- **Broken glyphs** must be pieced together, then Ecco can receive their gifts.
- **Video glyphs** reveal mesmerizing animated highlights of Ecco's historical quest to find his family.
- **Milestone glyphs** appear as point markers in certain levels. Use Ecco's song to awaken them. When activated, milestone glyphs elongate, and retain everything you accomplish in the level. If Ecco fails, by losing all his health or air, you have the option of continuing the level, or restarting from the beginning. Whichever choice you make, Ecco must reawaken the milestone glyph to keep it active. (The level can only be continued if the glyph is maintained in its elongated shape.)
- **Glyphen mit Rissen** heilen sehr schnell, können aber nur passiert werden, solange sie noch gerissen sind.
- **Zerbrochene Glyphen** müssen zuerst zusammengesetzt werden, bevor Ecco ihre Geschenke empfangen kann.
- **Video-Glyphen** informieren über faszinierende Höhepunkte von Eccos historischer Suche nach seinen Familienangehörigen.
- **Markierungs-Glyphen** dienen in einigen Levels als Speicher und Wegemarke. Nach ihrer Aktivierung verlängern sich die Markierungs-Glyphen und speichern alle Ihre erreichten Ergebnisse in diesem Level. Wenn Ecco durch Verlust seiner Gesundheits- oder Atemluftreserven seine Suche abbrechen muß, können Sie wahlweise in diesem Level fortfahren, oder wieder von Anfang an beginnen. In jedem Fall muß Ecco aber den Markierungs-Glyphen wieder erwecken, um ihn in Bewegung zu halten. (Sie können auf diesem Level nur dann weitermachen, wenn der Glyph seine längliche Form bewahrt hat.)
- **Les glyphs fendus** se referme rapidement, mais ne peuvent être franchis que lorsqu'ils sont ouverts.
- **Les glyphs cassés** doivent être reconstitués avant de vous offrir leurs cadeaux.
- **Les glyphs-vidéos** révèlent les points culminants animés et dignes d'attention, au cours de cette recherche historique pour retrouver votre famille.
- **Les glyphs-bornes** apparaissent comme points de repère à certains niveaux. Chantez pour les activer. Dans ce cas, les glyphs-bornes s'étirent et retiennent tous vos actes accomplis dans ce niveau. Si vous échouez, en perdant toutes vos vies ou votre air, il vous reste l'option de continuer à votre niveau ou de recommencer depuis le départ. Quel que soit votre choix, vous devez réactiver le glyph-borne pour qu'il reste efficace. (Vous ne pouvez continuer à votre niveau que si le glyph conserve sa forme allongée.)
- **Los glyphs agrietados** se cicatrizan rápidamente, pero solamente podrán pasarse cuando estén agrietados.
- **Los glyphs rotos** tendrán que ponerse juntos, tras lo cual Ecco podrá recibir sus regalos.
- **Los glyphs de video** revelan impresionantes puntos animados de la búsqueda histórica de Ecco para buscar a su familia.
- **Los glyphs de mojón** aparecen como marcadores de puntos en ciertos niveles. Utilice la canción de Ecco para despertarlos. Cuando los active, los glyphs de mojón se alargarán, y conservarán todo lo que haya conseguido en el nivel. Si Ecco falla, perdiendo toda su salud o aire, tendrá la opción de continuar el nivel, o reiniciarlo desde el principio. Elija lo que elija, Ecco tendrá que despertar un glyph de mojón para mantenerlo activado. (El nivel solamente podrá continuarse si el glyph se mantiene en su estado de alargado.)
- **I glifi crepati** si aggiustano rapidamente ma possono essere superati solo quando sono crepati.
- **I glifi rotti** devono essere aggiustati e quindi Ecco può ottenere i loro doni.
- **I glifi video** rivelano animazioni della storica impresa di Ecco alla ricerca della sua famiglia.
- **I glifi miliari** appaiono come indicatori di posizione in certi livelli. Utilizzate il canto di Ecco per risvegliarli. Quando attivati, i glifi miliari si allungano e mantengono tutti gli obiettivi raggiunti nel livello. Se Ecco fallisce, perdendo tutta la salute o tutta l'aria, potrete continuare lo stesso livello oppure ripartire dall'inizio. Qualsiasi sia la scelta, Ecco deve risvegliare il glifo miliare per mantenerlo attivo. (Il livello può essere continuato solo se il glifo viene mantenuto nella forma allungata.)
- **Gebarsten glyphs** herstellen snel, maar ze moeten kapot zijn voordat je er langs kunt komen.
- **Gebroken glyphs** moeten weer gemaakt worden voordat Ecco hun krachten kan krijgen.
- **Video glyphs** bevatten stukjes film met de geschiedenis van Ecco's avontuur, op zoek naar zijn familie.
- **Halverwege glyphs** verschijnen in sommige levels als reishulp. Gebruik Ecco's gezang om ze te activeren. Als ze geactiveerd zijn, rekken de halverwege glyphs zich uit en onthouden alles wat je tot dan toe gedaan hebt in een level. Als Ecco's avontuur mislukt, doordat je levensmeter of luchtmeter helemaal leeg raakt, heb je de keuze om door te gaan met dat level of om opnieuw te beginnen. Welke keuze je ook maakt, Ecco moet de halverwege glyph blijven activeren om hem te laten werken. (Je kunt alleen met een level doorgaan als de glyph zijn langgerekte vorm heeft gehouden.)

## Solving problems

Ecco's world is a beautiful yet dangerous place. Most forms of underwater life are Ecco's enemies! 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, falling rocks and other disasters plague Ecco's quest.

## Lösen von Rätseln

In Ecco's Welt verbergen sich viele schöne und interessante Dinge, aber auch zahlreiche Gefahren. Genau so gesagt – die meisten der Tiefseebewohner zählen zu seinen Gegnern! Verwenden Sie Ihre Melodien, um Angreifer abzuwehren oder sie in Gischt zu verwandeln. Einige Ihrer Widersacher, wie zum Beispiel die Giant Medusa, sind so flink und gefährlich, daß nur ein blitzschnelles Reagieren oder ein rechtzeitiger Tip des Glyphs Ecco vor Schaden bewahren kann.

Felsbrocken, Muschelbarrieren und Inseln versperren manchmal Ecco's Weg. Ebenso wird er mit reißenden Strömungen zu kämpfen haben, oder sich in einem tiefen Felspalt wiederfinden, aus dem die lebensrettende Oberfläche mit ihrer Atemluft unerreichbar scheint. Seebeben, herunterstürzende Felsbrocken und ähnliche Katastrophen sind zusätzliche Unannehmlichkeiten, mit denen sich Ecco beschäftigen muß.

## Pour résoudre les problèmes

Votre monde est un endroit merveilleux bien que dangereux. La plupart des créatures de la vie sous-marine sont vos ennemis! Eloignez les attaquants avec vos chants ou foncez-leur dessus pour les dissoudre en écume de mer. Certains ennemis, tels que la Giant Meduse, sont si rapides et dangereux que seules votre présence d'esprit et les indications des glyphs pourront vous sauver.

Les rochers, les coquillages, les barrières d'îles entraveront votre progression. Vous pouvez être pris dans des courants tout-puissants ou dans des canaux profonds, loin de la surface et de l'air générateur de vie. Les tremblements de terre, les chutes de rochers et autres désastres entravent votre recherche.

## Solución de problemas

El mundo de Ecco es un lugar hermoso aunque peligroso. ¡La mayoría de las formas de vida subacuática son enemigos de Ecco! Utilice canciones para rechazar a sus enemigos, o embista contra ellos para disolverlos en espuma marina. Algunos enemigos, como la Giant Medusa, son tan rápidos y amenazadores que solamente su ingenio o el consejo de un glyph podrá salvar a Ecco.

Rocas, caparazones, y barreras de islas bloquearán el avance de Ecco. Él puede verse atrapado en corrientes abrumadoras, o en canales profundos alejados de la superficie con su aire vivificante. Terremotos, desprendimientos de rocas, y demás desastres abundarán a lo largo de la aventura de Ecco.

## Soluzione dei problemi

Il mondo di Ecco è un luogo bellissimo e pericoloso. La maggior parte delle forme di vita subacquea sono nemiche di Ecco. Utilizzate il canto per respingere i nemici oppure attaccateli per farli scomparire in una nuvola di spuma. Alcuni nemici, come la Giant Medusa, sono talmente veloci e terribili che solo la vostra presenza di spirito o un consiglio fornito da un glifo sono in grado di salvare Ecco.

Rocce, conchiglie ed isole bloccano il progredire di Ecco. Egli può essere catturato in potenti correnti o profondi canali lontani dalla superficie e dall'aria. Anche terremoti, rocce che cadono ed altri disastri incombono sulla ricerca di Ecco.

## Problemen oplossen

Ecco's wereld is een mooie, maar gevaarlijke plaats. De meeste levensvormen onder water zijn Ecco's vijand! Gebruik gezang om ze af te weren of versla ze door ze aan te vallen. Sommige vijanden, zoals de Giant Medusa, zijn zo snel en gevaarlijk dat alleen jouw gezonde verstand of de hint van een glyph Ecco kan redden.

Rotsen, schelpen en eilandgrenzen blokkeren Ecco's weg. Hij kan gevangen worden in overweldigende stromingen of in diepe kanalen terecht komen waar helemaal geen lucht is. Ecco's avontuur wordt extra moeilijk door aardbevingen, vallende rotsen en andere rampen.



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!

**Search for moveable rocks and unusual forms of sea life. Figure out how to use them. Try charging to break barriers or fight through currents.**

Für jedes Problem gibt es aber eine Lösung. Diese kann in einem Hinweis von einem anderen Lebewesen, in einer Spalte auf dem Meeresboden oder in einem Glyph verborgen sein. Der rettende Einfall könnte aber auch buchstäblich vom Himmel fallen!

**Probieren Sie, ob sich ein Felsbrocken wegschieben läßt; untersuchen Sie insbesondere alle seltsam geformten Lebewesen, um herauszufinden, wie sie diese für Ihre Zwecke einsetzen können. Barrieren lassen sich vielleicht mit brachialer Gewalt durchbrechen; starke Strömungen erfordern ebenfalls einen erheblichen Kraftaufwand, um sie durchschwimmen zu können.**

Il y a une solution à chaque obstacle. Elle peut se trouver dans le message d'une autre créature, reposer sur le fond océanique ou attendre au glyph. Elle peut même se trouver dans le ciel.

**Recherchez les rochers mobiles et les formes inhabituelles de la vie marine. Trouvez la manière de les utiliser. Essayez de foncer pour casser les barrières ou vaincre les courants.**

Para cada obstáculo existe una solución. Puede ser un mensaje de otra criatura anidada en el suelo del océano o esperando en un glyph. ¡Puede estar incluso en el cielo!

**Busque rocas móviles y formas extrañas de vida marina. Trate de aprender a utilizarlas. Pruebe a embestir contra barreras para romperlas, o pelee contra las corrientes.**

Ogni ostacolo possiede una soluzione. Essa può essere trovata nel messaggio di un'altra creatura, sul fondo del mare oppure in un glifo. La soluzione potrebbe essere perfino in cielo.

**Ricercate rocce mobili ed inconsuete forme di vita marina. Cercate di scoprire come utilizzarle. Provate a caricare le barriere per spezzarle oppure a combattere le correnti.**

Voor elk obstakel is er een oplossing. Soms zit die in een boodschap van een ander wezen, kun je die vinden op de bodem van de zee of zitten ze in een glyph. Het kan zelfs in de lucht zitten!

**Zoek naar verplaatsbare rotsen of ongewone levensvormen in de zee. Zoek uit hoe je ze kan gebruiken. Val aan om obstakels te breken en vlieg snel door de stromingen.**



Avoid enemies by swimming slowly. Always move cautiously in unexplored waters, and use echolocation to map Ecco's way. Going slow is sometimes the quickest way to move ahead!

Nudge, push and sing! And remember: the shortest route is not always underwater.

*Schwimmen Sie langsam, um nicht die Aufmerksamkeit Ihrer Gegner auf sich zu lenken. Bewegen Sie sich sehr vorsichtig in unbekanntem Terrain, und verwenden Sie Ihr Echolot, um Eccos Unterwasserkurs festzulegen. Langsames und überlegtes Vorgehen bringt Sie meist am schnellsten voran!*

*Seien Sie neugierig – und vergessen Sie das Singen nicht! Denken Sie daran: der kürzeste Weg verläuft nicht immer unter Wasser.*

*Évitez vos ennemis en nageant lentement. Déplacez-vous toujours avec précautions dans les eaux inexplorées et utilisez l'échoemplacement pour trouver votre chemin. Aller lentement est parfois la manière la plus rapide d'avancer!*

*Jouez des coudes, poussez et chantez! Et n'oubliez pas: le chemin le plus court n'est pas forcément sous l'eau.*

*Evite enemigos nadando lentamente. Muévase siempre cautelosamente por aguas inexploradas, y utilice la situación por ecos para obtener el mapa del lugar en el que se encuentre Ecco. ¡Avanzar despacio es a veces la forma más rápida de adelantar!*

*¡Dé codazos, empuje, y cante! Y recuerde: la ruta más corta no siempre se encuentra bajo el agua.*

*Evitate i vostri nemici nuotando lentamente. Muovetevi sempre con cautela in acque inesplorate ed utilizzate l'ecoposizionamento per decidere il percorso di Ecco. Una procedere lento spesso rappresenta il modo più veloce per avanzare.*

*Toccate, spingete e cantate. E ricordate: la via più breve non è sempre sott'acqua.*

*Ontwijk vijanden door langzaam te zwemmen. Zwem altijd voorzichtig door onbekend water en gebruik de echolokatie om de juiste richting te vinden. Langzaam vooruit gaan is soms de snelste manier om ergens te komen!*

*Duw, druk en zing! En bedenk goed: de snelste weg is niet altijd door het water.*

## Rescuing lost orcas

A worried mother orca has lost her young children! Ecco must find them and guide them back to their parent's side.

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 back to his family.

## Erretten der verirrtten Orcas

Eine besorgte Orca-Mutter hat ihre beiden Sprößlinge im unterseeischen Labyrinth verloren! Ecco muß sie finden und zu ihren Eltern zurückführen.

Wenn Sie einen der verirrtten Orcas finden, gleiten Sie langsam nach vorne und nehmen Sie eine Position etwas oberhalb Ihres Schützlings ein. Versuchen Sie, in die gleiche Richtung wie der kleine Orca zu schwimmen.

Wenn er abdreht, warten Sie einige Sekunden, und er wird seine Richtung wieder ändern. Wenn der junge Orca an Eccos Seite schwimmt und ihn anzusingen beginnt, bedeutet dies, daß er bereit ist, ihm zu folgen. Nun kann Ecco ihn zurück zu seiner Familie führen.

## Le sauvetage des épaulards perdus

Une maman épaulard inquiète, a perdu ses jeunes enfants! Vous devez les trouver et les ramener aux côtés de leurs parents.

Lorsque vous avez repéré un épaulard perdu, glissez doucement vers lui, près de son dos et légèrement devant lui. Essayez de nager dans la même direction que lui. S'il amorce un virage, attendez quelques secondes et il tournera à nouveau.

Lorsqu'il chante et commence à nager avec vous, il est prêt à vous suivre. Vous pouvez le ramener en toute sécurité à sa famille.

## Rescate de orcas perdidas

¡Una preocupada orca ha perdido a sus pequeños! Ecco tendrá que buscarlos y devolverlos a sus padres.

Cuando localice una orca perdida, haga que Ecco planee lentamente sobre ella, cerca de su espalda y ligeramente adelantado. Trate de nadar en el sentido en el que lo haga la orca. Si se da la vuelta, espere algunos segundos y volverá al curso anterior.

Cuando una orca cante a Ecco y comience a nadar, estará lista para seguirle. De esta forma Ecco podrá conducirla a salvo hasta su familia.

## Salvataggio delle orche perdute

Una preoccupata mamma orca ha perso i suoi piccoli. Ecco li deve trovare per riportarli dai loro genitori.

Quando localizzate un'orca perduta, nuotate lentamente sopra e leggermente davanti ad essa. Cercate di nuotare nella stessa direzione. Se l'orca dovesse voltarsi, attendete alcuni secondi e quindi essa vi seguirà nuovamente.

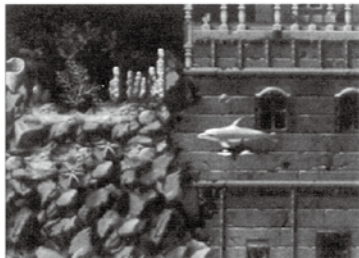
Quando l'orca canta ed inizia a nuotare assieme ad Ecco, essa è pronta a seguirvi. Ora Ecco la può riportare dalla sua famiglia.

## Verdwaalde orka's redden

Een ongeruste orka moeder is haar jongen verloren! Ecco moet ze vinden en weer terug brengen naar hun ouders.

Als je een verdwaalde orka hebt gevonden, moet je Ecco langzaam over hem heen laten glijden, dichtbij zijn rug en net voor hem. Zwem eerst in de richting waarin hij zwemt. Als hij draait, moet je even wachten voordat hij weer terug zal draaien.

Als hij tegen Ecco begint te zingen en mee gaat zwemmen, kan hij je volgen. Ecco kan hem nu weer veilig terugbrengen naar zijn ouders.



Save ALL the lost orcas. Ecco will be rewarded with abilities that will help him overcome future obstacles.

Ecco can let a rescued orca tag along while he searches for the next one.

Erretten Sie ALLE verirrtten Orcas. Ecco gewinnt dadurch besondere Fähigkeiten und Kräfte, die ihm weitere Hindernisse überwinden helfen.

Ecco kann einen erretteten Orca auf die Suche nach einem weiteren Verirrten mitnehmen.

Sauvez tous les épaulards. Vous serez récompensé par des capacités qui vous aideront à surmonter les obstacles futurs.

Vous pouvez laisser un épaulard sauvé à votre traîne, pendant que vous en cherchez un autre.

Salve TODAS las orcas perdidas. Ecco obtendrá en compensación aptitudes que le ayudarán al superar futuros obstáculos.

Ecco podrá seguir detrás de una orca rescatada mientras busca la siguiente.

Salvate TUTTE le orche perdute. Ecco viene ricompensato con delle abilità che gli permetteranno di superare futuri ostacoli.

Ecco può farsi seguire da un'orca ritrovata mentre sta cercandone un'altra.

Red ALLE verdwaalde orka's. Ecco zal daarvoor beloond worden met speciale krachten die hem helpen bij de rest van zijn avontuur.

Ecco kan een geredde orka mee laten zwemmen als hij op zoek is naar de volgende.

## Pulsars

① Pulsar

**Sing to a pulsar to gain its power. To use this power, press button A twice in quick succession to emit a devastating 360-degree sonar blast.**

- Pulsars appear as curves spreading from a central point.
- The pulsar's power is unlimited. It can be used as often as you choose, and it lasts until you clear the level or start it over.

## Pulsar-Power

① Pulsar

**Singen Sie einen Pulsar an, um sich seine besonderen Kräfte anzuzeigen. Um diese neue Fähigkeit — ein verheerender 360-Grad-Sonar-Impuls — einzusetzen, drücken Sie Taste A zweimal kurz hintereinander.**

- Ein Pulsar wird durch eine gebogene, von einem Mittelpunkt ausgehende Linie dargestellt.
- Ein Pulsar ist unbegrenzt wirksam; seine Power kann beliebig oft eingesetzt werden, bis Sie die Stufe beendet haben oder wieder von vorne beginnen müssen.

## Les pulsars

① Pulsar

**Chantez dans un pulsar pour obtenir sa puissance. Pour utiliser celle-ci, appuyez sur le bouton A deux fois en une succession rapide, pour déclencher une charge explosive par sonar sur 360 degrés.**

- Les pulsars apparaissent sous la forme de courbes se déployant d'un point central.
- La puissance des pulsars est illimitée. Vous pouvez l'utiliser aussi souvent que vous le désirez et elle dure jusqu'à la fin votre niveau ou jusqu'à ce que vous le recommenciez.

## Objetos vitalizadores

① Objetos

**Cante a un objeto vitalizador para obtener su potencia. Para utilizar esta potencia, presione rápida y sucesivamente dos veces el botón A para emitir una ráfaga devastadora de sonar de 360 grados.**

- Los objetos vitalizadores aparecen como curvas esparciéndose desde un punto central.
- La potencia de los objetos vitalizadores es ilimitada. Podrá utilizarse con la frecuencia que usted desee, y durará hasta que pase el nivel o lo reinicie.

## Pulsar

① Pulsar

**Cantate per una pulsar per ottenere i suoi poteri. Per utilizzare tali poteri, premete due volte il pulsante A in rapida successione per emettere il sonar esplosivo su 360 gradi.**

- Le pulsar appaiono come curve irradiate da un punto centrale.
- Il potere di una pulsar è illimitato. Esso può essere utilizzato ogni volta che lo si desidera e dura fino alla fine del livello.

## Pulsars

① Pulsar

**Zing tegen een pulsar om zijn kracht te krijgen. Om die kracht te gebruiken, moet je snel twee keer op toets A drukken om de vernietigende 360 graden sonar knal te laten horen.**

- Pulsars verschijnen als cirkels die uit één punt komen.
- De kracht van een pulsar is onuitputbaar. Je kunt ze zo vaak gebruiken als je wilt. De kracht blijft bij je tot je een level af hebt gemaakt of totdat je opnieuw begint.



①

## Teleporting

- ① Ring Icons
- ② Health Meter

### Teleport rings swiftly transport Ecco to distant lands and seas.

- Swim into a teleport ring you find in the water. Ecco will begin an amazing 3-D 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.
- When Ecco passes through a ring, it chimes and advances him many miles toward his goal. If Ecco succeeds with enough teleport rings, he reaches the next level.

## Teleporting

- ① Ring-Symbole
- ② Gesundheitsanzeige

### Die Teleport-Ringe transportieren Ecco augenblicklich zu weit entfernten Ländern und Ozeanen.

- Schwimmen Sie in einen der aufgefundenen Teleport-Ringe. Sofort danach startet Ecco zu einem faszinierenden, dreidimensionalen Hindernisrennen, bei dem er durch mehrere Teleport-Ringe schwimmen oder springen muß, um den nächsten Zielpunkt zu erreichen. Die Ringe können sich sowohl unter als auch über der Wasseroberfläche befinden.
- Nachdem Ecco einen Ring durchschwommen hat, ertönt ein akustisches Signal; dies zeigt an, daß er seinem Ziel um etliche Kilometer nähergerückt ist. Wenn Ecco eine ausreichende Anzahl Ringe auffindet und durchschwimmt, erreicht er den nächsten Level.

## Le téléportage

- ① Icones d'anneaux
- ② Compteur de vie

### Les anneaux de téléportage vous transportent rapidement vers des terres ou des mers lointaines.

- Nagez vers un anneau de téléportage qui flotte sur l'eau. Vous commencerez une étonnante course d'obstacles en trois dimensions. Vous devrez nager ou sauter dans les anneaux de téléportage, aussi bien sous l'eau que dans l'air, afin d'atteindre votre prochaine destination.
- Lorsque vous passez dans un anneau, il carillonne et vous fait avancer sur de nombreux kilomètres, vers votre but. Si vous réussissez à utiliser suffisamment d'anneaux de téléportage, vous passez au niveau suivant.

## Teletransporte

- ① Iconos de anillo
- ② Medidor de salud

### Los anillos de teletransporte transportará rápidamente a Ecco a tierras y mares distantes.

- Pase a través de un anillo de teletransporte que encuentre en el agua. Ecco iniciará un asombroso curso con obstáculos tridimensionales. Él tendrá que nadar o saltar a través de los anillos de teletransporte que se encuentren bajo el agua o suspendidos en el aire, a fin de alcanzar su próximo destino.
- Cuando Ecco pase a través de un anillo, éste sonará y hará que Ecco avance muchas millas hacia su meta. Si Ecco tiene suerte con bastantes anillos de teletransporte, llegará al nivel siguiente.

## Teletrasporto

- ① Simboli degli anelli
- ② Misuratore della salute

### Gli anelli di teletrasporto trasportano Ecco fino a paesi e mari lontani.

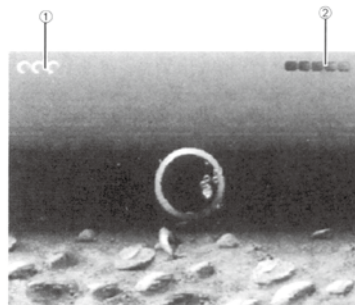
- Nuotate in un anello di teletrasporto. Ecco inizierà un sorprendente percorso ad ostacoli in 3-D. Egli deve nuotare o saltare attraverso gli anelli di teletrasporto, sia quelli nell'acqua che quelli in aria, per raggiungere la sua destinazione.
- Quando Ecco attraversa un anello, esso risuona e fa avanzare Ecco per molti chilometri verso il suo obiettivo. Se Ecco riesce ad attraversare abbastanza anelli, egli viene trasportato al livello successivo.

## Teleporten

- ① Ring Symbolen
- ② Levensmeter

### Teleport ringen verplaatsen Ecco naar ver weg gelegen landen en zeeën.

- Zwem in de teleport ring die je onder water vindt. Ecco komt dan in een duizelingwekkende 3-D baan. Hij moet dan onder water en door de lucht door de teleport ringen zwemmen en springen om zijn volgende bestemming te bereiken.
- Als Ecco door een ring gaat, hoor je een bel en kom je weer kilometers dicht bij je doel. Als het Ecco lukt om door voldoende ringen te komen, komt hij in het volgende level.



- When Ecco misses a ring, it makes a dull sound, and one of the ring icons in the upper left of the screen disappears. If he loses all the ring icons, he must try again.
- Floating nautilus shells release a poison that can diminish Ecco's health meter. Steer Ecco away from the red, toxic bubbles to protect him. If he loses all his health, you must begin the level over.
- Ecco breathes effortlessly during teleportation, and does therefore not need an air meter.
- Wenn Ecco einen Ring verfehlt, ist ein dumpfer Ton zu hören; danach verschwindet einer der Symbole in der linken oberen Bildschirmcke. Beim Verlust aller Ring-Symbole muß Ecco einen neuen Versuch unternehmen.
- Die umhertreibenden Nautilus-Muscheln sondern ein Gift ab, das auf Eccos Gesundheitszustand einen nachteiligen Einfluß hat. Halten Sie Ecco unbedingt von den roten, giftigen Bläschen entfernt; wenn sich seine Gesundheitsreserve durch Berührung der Blasen auf Null reduziert, muß er diesen Level noch einmal von vorne beginnen.
- Während eines Teleporting-Vorgangs ist Ecco stets mit Sauerstoff versorgt; er benötigt daher keine Luftreserven-Anzeige.
- Si vous manquez un anneau, il se produit un bruit sourd et l'une des icônes d'anneaux disparaît du coin supérieur gauche de l'écran. Lorsque vous perdez toutes vos icônes d'anneaux, vous devez faire une nouvelle tentative.
- Les nautilus qui flottent dégagent un poison qui peut diminuer votre compteur de vie. Eloignez-vous des bulles toxiques rouges pour vous protéger. Si vous perdez toutes vos vies, vous devez recommencer votre niveau.
- Pendant le téléportage, vous respirez sans effort et n'avez donc pas besoin de votre compteur d'air.
- Cuando Ecco se pierda un anillo, éste emitirá un sonido sordo, y uno de los iconos de anillo de la parte superior izquierda de la pantalla desaparecerá. Si pierde todos los iconos de anillo, tendrá que volver a intentarlo.
- Los caparazones de nautilus flotantes sueltan un veneno que puede reducir el medidor de salud de Ecco. Desvíe a Ecco de las burbujas rojas tóxicas para protegerlo. Si pierde toda su salud, tendrá que volver al comienzo del nivel.
- Ecco podrá respirar sin dificultades durante el teletransporte y, por lo tanto, no necesita medidor de aire.
- Quando Ecco manca un anello, esso emette un suono ed uno dei simboli degli anelli nell'angolo superiore sinistro dello schermo scompare. Se tutti gli anelli scompaiono, Ecco deve riprovare.
- Le conchiglie nautilus galleggianti emettono un veleno che può diminuire il livello del misuratore della salute di Ecco. Evitate le bolle tossiche rosse. Se Ecco perde tutta la sua salute, sarà necessario reiniziare il livello.
- Ecco respira senza problemi durante il teletrasporto e perciò non necessita di un misuratore per l'aria.
- Als Ecco een ring mist, hoor je een vreemd geluid en verdwijnt er één van de ring symbolen die rechts bovenin het beeld staan. Als hij alle ring symbolen heeft verloren, moet hij het opnieuw proberen.
- Drijvende schelpen hebben een gif die Ecco's levensmeter verminderen. Bescherm Ecco door weg te zwemmen van de rode, giftige bellen. Als zijn levensmeter leeg is, moet je het level weer aan het begin beginnen.
- Ecco kan makkelijk adem halen tijdens het teleporten en heeft daarom dus ook geen luchtmeter nodig.

## Morphing

① Metasphäre

**Charge metapheres to transform Ecco into other life forms and use their special powers.**

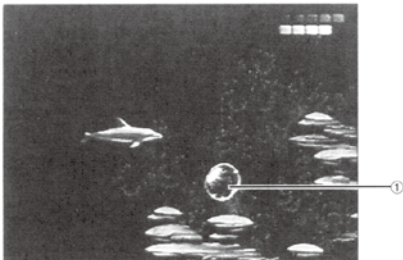
- When morphed, Ecco takes on the form and attributes of another creature, but he loses his own powers. Ecco cannot sing while transformed.
- A transformed Ecco can touch a metasphere again to regain his dolphin form.

## Transformation

① Metasphäre

**Unter Morfing versteht man die Verwandlung Eccos in eine andere Lebensform, wobei Ecco die besonderen Kräfte und Fähigkeiten dieses Lebewesens annimmt. Eine Transformation geschieht durch Berühren einer Metasphäre.**

- Nach der Transformation nimmt Ecco die Form und Eigenschaften eines anderen Lebewesens an, verliert aber dadurch seine eigenen Wesensmerkmale, d.h. Ecco kann im transformierten Zustand nicht mehr singen.
- Wenn ein verwandelter Ecco eine Metasphäre noch einmal berührt, gewinnt er seine ursprüngliche Delphin-Form wieder.



## Les transformations

① Les sphères magiques

**Foncez sur les sphères magiques pour vous transformer en d'autres créatures et utiliser leurs pouvoirs.**

- Lorsque vous êtes transformé, vous prenez la forme et les attributs d'une autre créature qui, elle, perd ses propres pouvoirs. Vous ne pouvez pas chanter pendant votre transformation.
- Alors que vous êtes encore transformé, touchez une sphère magique à nouveau, pour retrouver votre forme de dauphin.

## Metamorfosis

① Metasfera

**Embista contra metasferas para que Ecco se transforme en otras formas de vida y utilice sus poderes especiales.**

- Después de la metamorfosis, Ecco adquirirá la forma y los atributos de otra criatura, pero perderá los suyos propios. Ecco no podrá cantar mientras esté transformado.
- Cuando Ecco esté transformado podrá tocar una metasfera de nuevo para volver a su forma de delfín.

## Trasformazioni

① Metasfera

**Caricate le metasfere per trasformare Ecco in una forma di vita diversa ed utilizzare i poteri di quest'ultima.**

- Quando trasformato, Ecco prende la forma e gli attributi di un'altra creatura ma perde i propri poteri. Dopo la trasformazione, Ecco non è in grado di cantare.
- Un Ecco trasformato può toccare nuovamente una metasfera per riottenere la sua forma originale.

## Veranderen

① Metabol

**Val de de metabollen aan om Ecco in een andere levensvorm te laten veranderen en dan de speciale krachten te gebruiken.**

- Als Ecco veranderd is, krijgt hij het uiterlijk en de krachten van het andere wezen, maar verliest hij zijn eigen krachten. Ecco kan dus niet zingen als hij veranderd is.
- Een veranderde Ecco kan een metabol aanraken om zijn eigen uiterlijk weer terug te krijgen.

- Accidents, collisions or injury can also cause Ecco to lose his morphed shape.
- On Ecco's map, metaspheres appear as glowing solid spheres. They can be underwater or suspended in the air.

***"Sometimes, to escape your enemy, you must become your enemy."***

- Ebenso kann Ecco durch einen Unfall, eine Kollision oder Verletzung seine Transformations-Form verlieren.
- Auf Eccos Landkarte erscheinen Metasphären als leuchtende, runde Festkörper. Diese können sich sowohl unter Wasser als auch in der Luft befinden.

***"Um einem Gegner zu entkommen, müssen Sie manchmal die Form Ihres Gegners annehmen."***

- Les accidents, les collisions et les blessures peuvent vous dépouiller de votre transformation.
- Sur votre carte, les sphères magiques apparaissent sous la forme de boules pleines et rayonnantes. Elles peuvent se trouver sous l'eau ou dans l'air.

***"Parfois, pour échapper à votre ennemi, vous devez adopter l'apparence de cet ennemi".***

- Los accidentes, colisiones, o injurias también pueden causar el que Ecco pierda su forma metamórfica.
- En el mapa de Ecco, las metásteras aparecen como esferas sólidas brillantes. Pueden estar bajo el agua o suspendidas en el aire.

***"Algunas veces, para escapar de su enemigo, usted deberá convertirse en su propio enemigo."***

- Ecco può perdere la sua trasformazione anche a causa di incidenti, collisioni o ferite.
- Sulla cartina di Ecco, le metasfere appaiono come solide sfere luminose. Esse possono essere sott'acqua o sospese in aria.

***"A volte, per sfuggire il nemico è necessario divenire il nemico".***

- Ongelukken, botsingen of verwondingen kunnen er ook voor zorgen dat Ecco zijn eigen uiterlijk weer terug krijgt.
- Op Ecco's kaart staan de metabollen aangegeven als gloeiende, gevulde bollen. Ze kunnen onder water of in de lucht zijn.

***"Soms moet je de vorm van je vijand aannemen om die vijand te kunnen verslaan"***



## Using passwords

Every ocean level has a name and a password. You'll see these on the text screen that appears when you start the level.

Use passwords to begin games that you've suspended in mid-journey. Press the start button at the title screen, and then move Ecco by pressing the D-button left in the submerged cavern. The password screen will appear.

## Verwendung der Kennwörter

Jeder Ozean-Level ist mit einer Bezeichnung und einem Kennwort versehen. Diese erscheinen auf dem Textbildschirm am Anfang jedes Levels.

Verwenden Sie die Kennwörter, um ein unterbrochenes Spiel wiederaufzunehmen. Drücken Sie die Starttaste am Titelschirm; bewegen Sie danach Ecco durch Drücken des Steuerkreuzes in die unterseeische Höhle. Danach erscheint der Kennwort-Bildschirm.

## Utilisation des mots de passe

Chaque niveau d'océan a un nom et un mot de passe. Vous les verrez sur l'écran de texte qui apparaît lorsque vous débutez un niveau.

Utilisez les mots de passe pour recommencer une partie que vous avez interrompue au milieu. Appuyez sur le bouton Start sur l'écran titre et déplacez-vous en appuyant sur le bouton D vers la gauche dans une grotte sous-marine. L'écran de mot de passe s'affiche.

## Utilización de contraseñas

Cada nivel de océano tiene un nombre y una contraseña. Usted podrá verlos en la pantalla de texto que aparece al comenzar el nivel.

Utilice contraseñas para iniciar juegos que haya suspendido en medio del viaje. Presione el botón de inicio en la pantalla del título, y después haga que Ecco se mueva presionando el botón D hacia la izquierda en la caverna sumergida. Aparecerá la pantalla de contraseña.

## Uso della parola d'ordine

Ogni livello possiede un nome ed una parola d'ordine. Questi appaiono sullo schermo all'inizio del livello.

Utilizzate la parola d'ordine per riprendere giochi interrotti nel mezzo. Premete il pulsante di avvio nello schermo dei titoli e quindi fate muovere Ecco nella caverna sommersa premendo il pulsante D a sinistra. Lo schermo della parola d'ordine appare.

## Paswoorden gebruiken

Elk zeelevel heeft een naam en een paswoord. Je ziet dat paswoord op het tekstscherm voordat je met dat level begint.

Met de paswoorden kun je het spel verder spelen op de plaats waar je de vorige keer gebleven was. Druk op het Titelscherm op de start toets en stuur Ecco dan met de R-toets naar de linker kant van de grot. Je ziet dan het paswoord scherm.



### To enter a password:

- ① Use the **D-button** to highlight the letter you want.
- ② Press **button B** or **C** to add that letter to the password at the bottom of the screen.
- ③ Press the **start** button when the password is complete.

### To edit a password:

- ① Use the **D-button** to highlight the left or right arrow. The arrow will blink.
- ② Press **button B** or **C** to highlight a letter in the password and press button A to delete it.
- ③ Use the **D-button** to select another letter at the top of the screen.
- ④ Press **button B** or **C** to add it to the password.

### Eingeben eines Kennworts:

- ① Verwenden **Sie das Steuerkreuz** zum Hervorheben des gewünschten Buchstabens.
- ② Drücken **Sie Taste B** oder **C**, um diesen Buchstaben dem Kennwort am unteren Bildschirmrand hinzuzufügen.
- ③ Wenn das Kennwort vollständig ist, drücken **Sie die Starttaste**.

### Editieren eines Kennworts:

- ① Verwenden **Sie das Steuerkreuz**, um den linken oder rechten Pfeil hervorzuheben. Der entsprechende Pfeil beginnt nun zu blinken.
- ② Drücken **Sie Taste B** oder **C**, um einen Buchstaben im Kennwort hervorzuheben; drücken Sie dann Taste A, um diesen Buchstaben zu löschen.
- ③ Verwenden **Sie das Steuerkreuz**, um einen weiteren Buchstaben am oberen Bildschirmrand hervorzuheben.
- ④ Drücken **Sie Taste B** oder **C**, um diesen Buchstaben dem Kennwort hinzuzufügen.

### Pour entrer un mot de passe:

- ① Utilisez le **bouton D** pour éclairer la lettre désirée.
- ② Appuyez sur le **bouton B** ou **C** pour ajouter cette lettre au mot de passe qui figure au bas de l'écran.
- ③ Appuyez sur **Start** lorsque votre mot de passe est introduit.

### Pour éditer un mot de passe

- ① Utilisez le **bouton D** pour éclairer la flèche de gauche ou de droite.
- ② Appuyez sur le **bouton B** ou **C** pour sélectionner une lettre de mot de passe ou appuyez sur le bouton A pour l'annuler.
- ③ Appuyez sur le **bouton D** pour sélectionner une autre lettre en haut de l'écran.
- ④ Appuyez sur le **bouton B** ou **C** pour l'ajouter au mot de passe.

### Para introducir una contraseña

- ① Utilice el **botón D** para resaltar la letra deseada.
- ② Presione el **botón B** o **C** para añadir tal letra a la contraseña de la parte inferior de la pantalla.
- ③ Cuando finalice la introducción de la contraseña, presione el **botón de inicio**.

### Para editar una contraseña:

- ① Utilice el **botón D** para resaltar la flecha izquierda o derecha. La flecha comenzará a parpadear.
- ② Presione el **botón B** o **C** para resaltar la letra deseada de la contraseña, y presione el botón A para borrarla.
- ③ Utilice el **botón D** para seleccionar otra letra de la parte superior de la pantalla.
- ④ Presione el **botón B** o **C** para añadirla a la contraseña.

### Per introdurre una parola d'ordine:

- ① Utilizzate il **pulsante D** per evidenziare la lettera desiderata.
- ② Premete il **pulsante B** o **C** per aggiungere tale lettera alla parola d'ordine sul fondo dello schermo.
- ③ Premete il **pulsante di avvio** quando la parola d'ordine è completa.

### Per modificare una parola d'ordine:

- ① Utilizzate il **pulsante D** per evidenziare la freccia destra o sinistra. La freccia lampeggia.
- ② Premete il **pulsante B** o **C** per evidenziare una lettera della parola d'ordine e premete il pulsante A per cancellarla.
- ③ Utilizzate il **pulsante D** per selezionare un'altra lettera in cima allo schermo.
- ④ Premete il **pulsante B** o **C** per aggiungere la lettera alla parola d'ordine.

### Om een paswoord in te voeren:

- ① Gebruik de **R-toets** om een letter uit te kiezen.
- ② Druk op **toets B** of **C** om die letter toe te voegen aan het paswoord aan de onderkant van het scherm.
- ③ Druk op de **start** toets als het paswoord compleet is.

### Om een paswoord te veranderen:

- ① Gebruik de **R-toets** om de pijl naar links of naar rechts te kiezen. De pijl gaat dan knipperen.
- ② Druk op **toets B** of **C** om een letter te kiezen in het paswoord en druk dan op toets A om die letter te verwijderen.
- ③ Gebruik de **R-toets** om een andere letter te kiezen aan de bovenkant van het scherm.
- ④ Druk op **toets B** of **C** om die letter in het paswoord te zetten.

## Handling Your Sega Compact Disc

- The Sega Compact disc is intended for use exclusively with the Mega-CD System.
- Be sure to keep the surface of the Compact Disc free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.
- Be sure to take an occasional break during extended play, to rest yourself and the Sega Compact Disc.

**Warning to owners of projection televisions:** Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

## Der Umgang mit Ihrer SEGA-CD

- Diese CD ist ausschließlich für die Verwendung mit dem Mega-CD System gedacht.
- Achten Sie darauf, daß die Oberfläche der CD nicht verschmutzt oder zerkratzt wird.
- Lassen Sie sie nicht in direktem Sonnenlicht, an der Heizung oder anderen Hitze ausstrahlenden Flächen liegen.
- Achten Sie darauf, daß Sie nach einem längeren Spiel eine Pause einlegen, um sich und der Sega CD eine Erholung zu gönnen.

**Warnung für die Besitzer von Projektions-Fernsehgeräten:** Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Video-Spiele.

## Entretien de Votre Disque Compact Sega

- Le disque compact Sega est conçu pour être utilisé uniquement avec le système Mega-CD.
- Assurez-vous de garder la surface du disque compact exempte de saleté et de rayures.
- Ne le laissez pas à la lumière directe du soleil ou près d'un radiateur ou d'autres sources de chaleur.
- Assurez-vous de faire une pause occasionnelle pendant une longue partie, pour vous reposer, vous et le disque compact Sega.

**Avertissement aux possesseurs de télévision de projection:** Des images fixes ou des images peuvent provoquer des dégâts permanents du tube cathodique ou marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Évitez l'usage répété ou intensif des jeux vidéo sur des téléviseurs de projection grand-écran.

## Manejo de su Compact Disc Sega

- El compact disc Sega está ideado para ser usado exclusivamente con el Sistema Mega-CD.
- Asegúrate de mantener la superficie de los compact discs libre de polvo y rayaduras.
- No lo dejes expuesto a la luz solar directa o junto a un radiador u otras fuentes de calor.
- Asegúrate de efectuar alguna pausa ocasional durante reproducción prolongada, para que descanses tanto tú como el compact disc Sega.

**Aviso a los poseedores de televisiones de proyección:** Fotogramas o imágenes inmovilizadas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen o marcar el luminóforo del CRT. Evita el uso repetido o prolongado de juegos de video en televisiones de proyección de pantalla grande.

## Uso del Compact Disc Sega

- Il Compact Disc Sega può essere utilizzato solamente con il Mega-CD System.
- Assicurati che la superficie del Compact Disc non si sporchi o si graffi.
- Non lasciare i dischi esposti alla luce solare diretta oppure vicini a termosifoni o fonti di calore.
- Effettua delle pause di tanto in tanto, se giochi a lungo. In questo modo potrai riposare tè stesso ed il Compact Disc Sega.

**Avvertenza per i possessori di televisori a proiezione:** I fermi-immagine possono provocare danni permanenti al condotto delle immagini o lasciare segni indelebili sul fosforo del CRT. Evitare di utilizzare videogiochi su televisori a proiezione con schermo largo per tempi lunghi o di frequente.

## Behandeling van uw Sega Compact Disc

- De Sega Compact Disc is ontworpen om uitsluitend te worden gebruikt met het Mega-CD-systeem.
- Zorg ervoor dat het oppervlak van de Compact Disc van vuil en krassen gevrijwaard blijft.
- Niet in onmiddellijk zonlicht achterlaten of in de nabijheid van een radiator of andere warmtebron.
- Neem nu en dan een pauze wanneer u voor een lange periode speelt, om uzelf en de Sega Compact Disc de nodige rust te gunnen.

**Waarschuwing voor bezitters van projectie-televisietoestellen:** stilstaande beelden kunnen een blijvende beschadiging van de beeldbuis tot gevolg hebben of onuitwisbare vlekken achterlaten op de fosforescerende stof van de CRT. Vermijd herhaaldelijk of langdurig spelen van videospelletjes op projectie-televisietoestellen met een breed scherm.

# *Memo*



SEGA  
MEGA-CD

672-2198-50

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396

©SEGA