

SEGA
MEGA-CD



ECCO THE
DOLPHIN™
INSTRUCTION MANUAL

The cover art features a large, detailed illustration of Ecco the Dolphin leaping out of the water in a graceful arc. The dolphin is rendered with realistic shading and texture, showing its sleek body and fins. A smaller dolphin is visible in the background, also leaping. The water is depicted with dynamic splashes and ripples, set against a deep blue sky. In the foreground, several colorful fish, including striped tangs and a larger spotted fish, are swimming. The overall scene is vibrant and captures the essence of the game's underwater world.

BORIS
SOGS

EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE THE SYSTEM

A very small percentage of people have a condition that causes them to experience an epileptic seizure or altered consciousness when exposed to certain light patterns or flashing lights, including those that appear on a television screen and while playing games. Such people may have no medical history of seizures or epilepsy. Please take the following precautions to minimize any risk:

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE IHR SEGA VIDEOSPIEL-SYSTEM BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten oder Blitzlichtern ausgesetzt sind, wie sie u.a. bei der Wiedergabe von Videospiele auf einem Fernsehbildschirm erzeugt werden. Es können auch Personen davon betroffen sein, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. Bitte treffen Sie folgende Vorsichtsmaßnahmen, um jegliches Risiko minimal zu halten:

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE LES RECOMMANDATIONS SUIVANTES AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO SEGA PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'ils sont exposés à certains effets stroboscopiques notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de 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. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque:

ADVERTENCIA A EPILÉPTICOS

LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VIDEO SEGA O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO UTILICEN.

Un porcentaje muy pequeño de personas sufre ataques epilépticos o su conocimiento se altera cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes, incluyendo aquellos que aparecen en pantallas de televisión y en juegos de vídeo. Es posible que estas personas no tengan un historial médico de ataques o epilepsia. Tome las precauciones siguientes para reducir al mínimo cualquier riesgo.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

PER FAVORE, LEGGETE QUANTO SEGUE PRIMA DI UTILIZZARE O DI PERMETTERE AI VOSTRI FIGLI DI UTILIZZARE IL SISTEMA PER VIDEO GIOCHI SEGA

Una esigua percentuale di persone soffre di un disturbo che induce in tali soggetti il verificarsi di attacchi epilettici o di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a particolari configurazioni di luci o di luci intermittenti, comprese quelle che appaiono su uno schermo televisivo e durante l'utilizzo di un video gioco. È possibile che tali persone non abbiano avuto in precedenza esperienze di crisi o di epilessia. Per rendere minima ogni possibilità di rischio, prendete per favore le seguenti precauzioni:

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT OF HET DOOR UW KINDEREN LAAT GEBRUIKEN

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of een verandering in het bewustzijn ondergaan wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten, waaronder die van TV-beelden en videospelletjes. Dit kan gebeuren zonder dat men ooit eerder plotselinge aanvallen of epilepsie heeft gehad. Neem de volgende voorzorgsmaatregelen in acht, teneinde elk risico zoveel mogelijk te beperken:

Prior to use

- If you or anyone in your family has ever had an epileptic condition or has experienced altered consciousness when exposed to flickering light, consult your doctor prior to playing.
- Sit at least 2.5 m (8 ft) away from the television screen.
- If you are tired or have not had much sleep, rest and commence playing only after you are fully rested.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Use the game on as small a television screen as possible (preferably 14" or smaller).

During use

- Rest for at least 10 minutes per hour while playing a video game.
- Parents should supervise their children's use of video games. If you or your child experiences any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

Vor der Benutzung

- Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder durch die Einwirkung von flimmerndem Licht Bewußtseinsstörungen gehabt haben, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.
- Sitzen Sie mindestens 2,5 m vom Fernsehbildschirm entfernt.
- Wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen Sie sich aus, und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm (vorzugsweise 35 cm oder kleiner).

Während der Benutzung

- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 Minuten pro Stunde aus.
- Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels 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.

Avant toute utilisation

- 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.
- Tenez-vous à une distance d'au moins 2,5 mètres de l'écran de télévision.
- Si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil, ne commencez à jouer qu'après être entièrement reposé.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Utilisez les jeux vidéo sur un écran de télévision aussi petit que possible (de préférence 35 cm ou plus petit).

Pendant l'utilisation

- Reposez-vous au moins 10 minutes toutes les heures.
- Parents: nous vous conseillons de surveiller vos enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez le moindre symptôme suivant: 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 votre médecin.

Antes de utilizar el juego

- Si usted o cualquier miembro de su familia padece de epilepsia o ha sufrido alteraciones en su conocimiento al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar.
- Siéntese a 2,5 metros o más de la pantalla del televisor.
- Si usted está cansado o no ha dormido lo necesario, descance y empiece a jugar solamente después de restablecerse completamente.
- Asegúrese de que la sala donde juegue esté bien iluminada.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible (preferentemente de 14" o menos).

Durante la utilización del juego

- Descanse un mínimo de 10 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.
- Los padres deben supervisar el uso que sus hijos hacen de los juegos de video. Si al jugar un juego de video usted o sus hijos presentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, interrumpa IMMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a un médico.

Prima dell'uso

- Nel caso voi o altri componenti della vostra famiglia abbiate sofferto di epilessia o abbiate provato fenomeni di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a luce lampeggiante, consultate il vostro medico prima di giocare.
- Sedetevi ad almeno 2,5 m di distanza dallo schermo del televisore.
- Se vi sentite stanchi o non avete dormito abbastanza, riposatevi ed incominciate a giocare solo quando vi sentirete completamente in forma.
- Accertatevi che la stanza in cui state giocando sia ben illuminata.
- Utilizzate il gioco su uno schermo televisivo che sia il più piccolo possibile (preferibilmente 14 pollici o meno).

Durante l'uso

- Durante l'utilizzo dei video giochi riposare almeno 10 minuti ogni ora.
- I genitori dovrebbero controllare l'uso del video giochi da parte dei figli. Nel caso durante l'utilizzo di un video gioco, capiti a voi o ai vostri figli di avvertire uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, alterazione della vista, contrazioni involontarie degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, perdita dell'orientamento, qualsiasi movimento involontario o convulsioni, interrompete IMMEDIATAMENTE l'utilizzo e consultate un medico.

Vóór gebruik

- Indien u of iemand in uw familie ooit een aanval van epilepsie heeft gehad of een verandering in het bewustzijn heeft ondergaan tengevolge van blootstelling aan knipperende lichten, raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.
- Ga op een afstand van minstens 2,5 m van het TV-scherm zitten.
- Indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad, rust dan eerst goed uit alvorens u begint te spelen.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm (bij voorkeur 14 inch of kleiner).

Tijdens gebruik

- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 minuten rusten.
- Ouders moeten toezicht houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij u zelf of bij uw kind tijdens het spelen van videospelletjes één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELIJK 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, reflexbewegingen of stuiprekkingsen.

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-ROM 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 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 esté 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, apri lo scomparto per il CD premendo il pulsante OPEN sulla console 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 bedieningsblok 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 het Mega Drive bedieningsblok 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.

4. 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.

5. Use the D-Button to move the cursor onto CD-ROM and press Button C. The opening screens of the game will appear.

6. 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

4. 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".

5. Bewegen Sie den Pfeil mit der Richtungstaste auf "CD-ROM", und drücken Sie die Taste C. Das Titelbild des Spiels erscheint.

6. 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

4. 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.

5. Utilisez le bouton D pour déplacer le curseur sur CD-ROM et appuyez sur le bouton C. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent.

6. 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

4. 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.

5. Use el botón D para mover el cursor hasta la CD-ROM y presione el botón C. Aparecerán las pantallas iniciales del juego.

6. 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

4. 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".

5. Serviti del Pulsante-D per spostare il cursore sulla scritta CD-ROM e premi il Pulsante C. Appariranno gli schermi di apertura dei giochi.

6. Se desideri interrompere un gioco durante il suo svolgimento, oppure se il gioco termina, premi il Pulsante Reset sulla console del Mega Drive o Mega Drive II per far apparire sullo schermo il Pannello di Controllo.

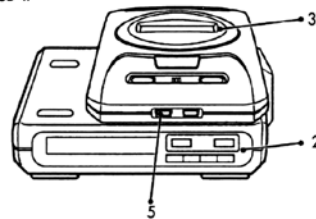
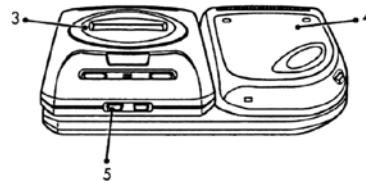
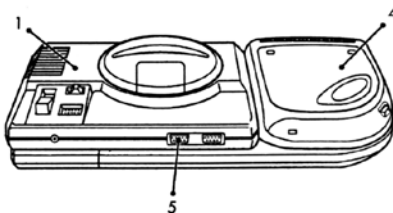
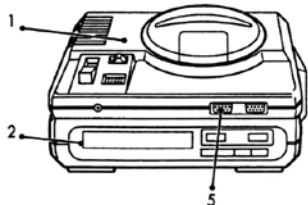
- 1 Sistema Mega Drive
- 2 Sistema Mega-CD
- 3 Sistema Mega Drive II
- 4 Sistema Mega-CD II
- 5 Control Pad 1

4. 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.

5. Zet de cursor met de R-toets op CD-ROM en druk op toets C. Je ziet dan de openingsschermen van het spel.

6. 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 Bedieningsblok 1



Contents

A Vast Sea of Discovery ... and Danger!	12
A Look at Ecco's Life	20
Take Controll	24
Disaster!	32
Surviving the Seas	36
Breathing	38
Singing	42
Mapping with Songs	46
Glyphs	50
Enemies	54
Barriers and Currents	56
Rescuing Lost Dolphins	58
Using Passwords	60
Ecco's Family	64
Dolphin Facts	68
Handling Your Sega Compact Disc	74

Inhalt

Ein weites Meer der Entdeckungen ... und Gefahren!	12
Ein Blick auf Eccos Leben	20
Spielsteuerung	24
Katastrophen!	32
Überlebenskampf im Meer	36
Atmen	38
Singen	42
Kartographieren mit Gesängen	46
Glyphen	50
Gegner	54
Hindernisse und Strömungen	56
Rettung verirrter Delphine	58
Verwendung von Kennwörtern	60
Eccos Familie	64
Fakten über Delphine	68
Der Umgang mit Ihren Sega CDs	74

Sommaire

Un vaste océan de découvertes ... et de dangers !	12
Un regard sur la vie d'Ecco	20
Prenez les commandes !	24
Le désastre !	32
Survivre dans les mers	36
Respirer	38
Chanter	42
Cartographie par le chant	46
Les Glyphes	50
Les ennemis	54
Les barrières et les courants	56
A la rescousse des dauphins perdus	58
Utilisation de mots de passe	60
La famille d'Ecco	64
Quelques données sur les dauphins	68
Entretien de Votre Disque Compact Sega	74

Índice

¡Un inmenso mar esperando a que lo descubras ... y muchos peligros!	13
Una mirada a la vida de Ecco ..	21
¡Toma de control!	25
¡Tragedial!	33
Supervivencia en los mares	37
Respiración	39
Cantando	43
Situación mediante canciones	47
Glifos	51
Enemigos	55
Barreras y corrientes	57
Rescate de delfines perdidos	59
Utilización de las contraseñas	61
La familia de Ecco	65
Referencias sobre los delfines	69
Manejo de su compact disc Sega	75

Indice

Un vasto mare di scoperte ... e pericoli!	13
Uno sguardo alla vita di Ecco	21
Ai comandi!	25
Disastro!	33
Per sopravvivere nel mare	37
Respirazione	39
Canti	43
Fate una mappa cantando	47
Glifi	51
Nemici	55
Barriera e correnti	57
Aiutate i delfini dispersi	59
Uso delle parole d'ordine	61
La famiglia di Ecco	65
Fatti sui delfini	69
Uso del Compact Disc Sega	75

Inhoudsopgave

Een gigantische zee van ontdekkingen ... en gevaar!	13
Een kijkje op Ecco zijn leven	21
Neem de leiding in handen!	25
Ramp!	33
Overleven op zee	37
Ademen	39
Zingen	43
In kaart brengen met liedjes	47
Tekens	51
Vijanden	55
Barrières en stromen	57
Red verdwaalde dolfijnen	59
Gebruik van paswoorden	61
Ecco's familie	65
Feiten over dolfijnen	69
Behandeling van uw Sega Compact Disc	75

A Vast Sea of Discovery ... and Danger!

Life was an adventure for Ecco, the young dolphin. The ocean seemed endless, with rolling breakers to race through! At high speed, Ecco could burst through the waves, leaping through the air — almost flying! Then, with a deep gulp of breath, Ecco would plunge down into the blue depths, where Shelled Ones hid in the coral crannies on the ocean floor.

Ecco knew that dolphins couldn't breathe underwater. Fish and coral stayed below the waves. But Ecco's kind needed air. This was a puzzle, and Ecco wanted to learn the answer.

Ein weites Meer der Entdeckungen ... und Gefahren!

Das Leben war ein Abenteuer für Ecco, den jungen Delphin. Der Ozean schien endlos zu sein, und es machte Spaß, durch die rollenden Brecher zu flitzen! Ecco konnte mit hoher Geschwindigkeit die Wellen durchbrechen und durch die Luft springen — fast wie im Flug! Dann stürzte sich Ecco mit einem tiefen Atemzug in die blauen Tiefen, wo sich Muscheltiere in den Korallenritzen auf dem Meeresboden versteckten.

Ecco wußte, daß Delphine unter Wasser nicht atmen konnten. Fische und Korallen blieben unter den Wellen. Doch Eccos Artgenossen brauchten Luft. Dies war ein Rätsel, und Ecco wollte die Antwort wissen.

Un vaste océan de découvertes ... et de dangers !

La vie était une magnifique aventure pour Ecco, le jeune dauphin. Les océans semblaient sans limite, toujours animés d'un roulis qui le ravissait ! A toute vitesse, comme il aimait foncer à travers les vagues, s'élevant sur leurs crêtes frangées d'écume pour replonger dans l'eau en vol plané ! Ayant aspiré un grand bol d'air pur, Ecco disparaissait l'instant d'après dans le bleu des profondeurs marines, où se cachaient les Conques dans les moindres recoins des récifs de corail.

Ecco savait que les dauphins n'ont pas la faculté de respirer sous l'eau. Poissons et coraux restaient sous les vagues, mais l'espèce d'Ecco ne pouvait se passer d'oxygène. Une énigme pour lui et Ecco voulait en savoir la raison.

¡Un inmenso mar esperando a que lo descubras ... y muchos peligros!

Todo era aventura en la vida de Ecco, el joven delfín. ¡El océano parecía infinito, con rompientes rollizas para correr! A gran velocidad, Ecco podía irrumpir entre las olas, saltando por los aires ¡casi volando! Luego, con una buena bocanada de aire, Ecco se sumergía a velocidad de vértigo hasta las profundidades azules, donde se escondían las conchas entre las cravicies carolinas del fondo oceánico.

Ecco sabía que los delfines no podían respirar bajo el agua. Los peces y los corales vivían bajo las olas. La especie de Ecco necesitaba aire. Esto resultaba un enigma para él, y Ecco quería encontrar la respuesta.

Un vasto mare di scoperte ... e pericoli!

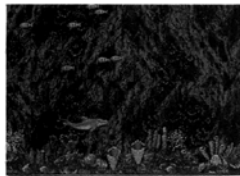
La vita di Ecco, il giovane delfino, è stata finora un'avventura. L'oceano non ha fine e ci sono i frangenti su cui rotolarsi. La grande velocità di Ecco gli permette di tagliare le onde, di librarsi nell'aria, quasi di volare. E con una grande boccata d'aria, di immergersi nelle azzurre profondità dove gli esseri a conchiglia si celano tra i crepacci del fondo dell'oceano.

Ecco sa bene che i delfini non possono respirare sott'acqua. I pesci e i coralli vivono sotto le onde, ma Ecco ha bisogno d'aria. Ed Ecco vuole trovare la risposta a questo enigma.

Een gigantische zee van ontdekkingen ... en gevaar!

Het leven was een en al avontuur voor de jonge dolfijn Ecco. De oceaan leek geen grenzen te hebben en altijd waren er die heerlijke golven om lekker door heen te racen! Met hoge snelheid kon Ecco zich in een golf storten en er dan weer uit springen — bijna vliegend door de lucht. Na een diepe ademhaling verdween Ecco vervolgens weer in de blauwe diepten waar vissen en schelpdieren zich bij de koralen op de bodem van de oceaan verborgen hielden.

Ecco wist dat dolfijnen niet onder water adem kunnen halen. Vis en koraal hoefden nooit even boven water te komen om lucht te happen, maar Ecco en al de andere dolfijnen hadden lucht nodig. Ecco snapte daar eigenlijk niets van en wilde koste wat het kost er een verklaring voor hebben.



The ocean was full of songs. There were easy ones that came to Ecco naturally. These were the songs for calling dolphins and other singers of the watery world. There were new songs that took time to learn. These songs could open the Shelled Ones and scare off the Hungry Ones who roamed near the dolphins' home. And then there were songs about just being alive and free!

The dolphins also had sad songs about stinging jellyfish, swift currents and rocky walls that trapped singers deep underwater. But the best ones were the proud, powerful songs about teeming schools of fish that filled the oceans and were good to eat, and about submerged, air-filled caves where dolphins could breathe.

Der Ozean war voller Gesänge. Es gab einfache Gesänge, die Ecco angeboren waren. Diese wurden benutzt, um Delphine und andere Sänger der Wasserwelt zu rufen. Es gab aber auch neue Gesänge, die erst erlernt werden mußten. Diese Gesänge konnten die Muscheltiere öffnen und die Hungrigen, die um die Wohnung der Delphine umherstreuten, verjagen. Und dann gab es noch Gesänge, die einfach Ausdruck der Lebensfreude und Freiheit waren!

Die Delphine kannten auch traurige Gesänge von Feuerquallen, reißenden Strömungen und Felswänden, die Sänger tief unter Wasser festhielten. Aber die besten waren die stolzen, kraftvollen Gesänge über wimmelnde Fischschwärme, die die Ozeane füllten und reichliche Nahrung lieferten, und über luftgefüllte Unterwasserhöhlen, wo Delphine atmen konnten.

En fait, les océans étaient remplis de chants. Certains étaient faciles et revenaient tout naturellement à l'esprit d'Ecco. D'autres servaient à appeler les dauphins et d'autres chanteurs du monde aquatique. Il y avait aussi de nouveaux chants, plus difficiles à mémoriser, ou ceux qui ouvraient les Conques ou effrayaient les Affamés, rodant toujours autour du foyer des dauphins. Puis, il y avait aussi ces chants qui évoquaient tout simplement la joie de vivre et la liberté !

Bien sûr, le répertoire des dauphins comportait aussi quelques chants tristes, parlant de méduses cinglantes, de courants rapides et de parois rocheuses — véritables pièges sous-marins pour dauphins trop curieux. Mais les meilleurs étaient ces chants joyeux et dynamiques, évoquant les bancs de poissons dont la chair est succulente, ou les cavernes submergées mais remplies d'air, où les dauphins pouvaient respirer en toute liberté.

El océano estaba lleno de canciones. Había algunas sencillas que Ecco recibía de forma natural. Estas eran las canciones para llamar a los delfines y a otros cantores del mundo acuático. Había canciones nuevas que llevaban tiempo de aprender. Estas canciones podían abrir las conchas y ahuyentar a los hambrientos que merodeaban por las cercanías del hogar de los delfines. ¡Y luego había canciones que sencillamente trataban de la alegría de vivir y sentirse libre!

Los delfines también tenían canciones tristes sobre medusas pegajosas, vertiginosas corrientes y barreras rocosas que atrapaban a cantores en lugares profundos bajo el agua. Pero las mejores eran las orgullosas, vigorosas canciones sobre los abundantes bancos de peces que llenaban el océano y eran buenos para comer, y sobre las sumergidas cuevas llenas de aire donde los delfines podían respirar.

L'oceano è pieno di canti. Ci sono quelli facili, che Ecco ha imparato naturalmente, come quelli di richiamo dei delfini e degli altri abitanti del mare. Ed altri nuovi, per imparare i quali Ecco ha bisogno di tempo. Questi canti possono aprire le conchiglie e allontanare gli esseri affamati che ronzano intorno a dove abitano i delfini. Ci sono poi canti soltanto per esprimere la gioia di essere e di sentirsi liberi.

I delfini hanno anche canti tristi, sulle pungenti meduse, sulle impetuose correnti e le barriere di roccia che possono intrappolarli. Ma i loro migliori sono quelli che esaltano i deliziosi banchi di pesci di cui gli oceani sono pieni, e le caverne subacquee dove i delfini possono respirare.

De oceaan was gevuld met muziek. Ecco leerde snel de gemakkelijkste liedjes. Met deze liedjes kon je dolfijnen en andere zangers in de waterwereld roepen. Dan had je nog de moeilijkere, nieuwe liedjes die wat meer studietijd vereiste, en waar je de schelp van schelpdieren mee kon openen of de Hongerige mee kon afschrikken wanneer zij te dicht bij je huis kwamen. Natuurlijk had je ook de vrolijke liedjes over het leven en de vrijheid!

Sommige liedjes van de dolfijnen waren niet zo vrolijk. Ze gingen over stekende kwallen, zware stromen en rotsachtige muren waardoor je soms lelijk vast kon komen te zitten. De leukste liedjes waren de trotse, krachtige liedjes over wemelende scholen vis waarmee de oceaan gevuld was en die zo lekker smaakte, en over met lucht gevulde onderwatergrotten waar de dolfijnen konden ademhalen.

Five bright marks shone on Ecco's sleek head. No other dolphin had these silvery spots. When the air was dark, the family would sing that Ecco's markings matched five shining points far up in the sky. The song said that Ecco was special, a favorite of the ocean. Or maybe, it went on, the markings were just for looks, the way some fish had stripes.

But the broad sky of the dryside also held a hidden terror. One day it attacked, without warning — a huge gust of swirling wind like a churning whirlpool of air and water. It tore all life from Ecco's Home Bay. Singers and Shelled Ones and even the small fish were ripped, helpless, twisting in fright, into the high nothingness beyond. And then they vanished!

Only Ecco remained. In the flash of one leap, Ecco's safe home, full of life and song, had become strange and silent. Everything had changed.

Fünf helle Markierungen leuchteten auf Eccos seidig glänzendem Kopf. Kein anderer Delphin hatte diese silbrigen Flecken. Wenn die Luft dunkel war, sang die Familie davon, daß Eccos Male fünf leuchtenden Punkten hoch oben am Himmel glichen. In dem Gesang war die Rede davon, daß Ecco ein besonderer Delphin sei, ein Liebling des Ozeans. Oder, so ging der Gesang weiter, vielleicht waren die Markierungen nur Dekoration, wie die Streifen bei manchen Fischen.

Doch der weite Himmel der Trockenseite barg auch Schrecken. Eines Tages griff er an, ohne Vorwarnung — ein riesiger Wirbelwind, wie ein aufgewühlter Strudel aus Luft und Wasser. Er zerstörte alles Leben in Eccos Heimatbucht. Sänger und Muscheltiere, sogar die kleinen Fische, die hilflos und furchterfüllt zappelten, wurden in die hohe Leere jenseits der Wasserwelt gerissen. Und dann waren sie verschwunden!

Nur Ecco blieb übrig. Im Augenblick eines Sprungs war Eccos sicheres Zuhause, das stets mit Leben und Gesängen angefüllt war, fremd und still geworden. Alles war verändert.

Sur sa tête fine, Ecco portait cinq marques brillantes et argentées que n'avait aucun autre dauphin. Quand l'air était sombre, la famille chantait pour que les points d'Ecco correspondent à cinq autres points, scintillant tout là haut dans le ciel. Le chant disait qu'Ecco était unique, le favori des océans, ou que ses marques amélioreraient son aspect, comme certains poissons portent des rayures.

Mais l'immense azur sur le côté sec de la terre recéait aussi une terreur diffuse. Un jour, elle frappa, sans crier gare: une énorme bourrasque qui déclencha un tourbillon de vent et d'eau et arracha toute la vie dans la Baie où habitait Ecco. Chanteurs et Conques, et même les petits poissons furent aspirés et projetés dans le néant de l'au-delà. Pour ne plus en revenir !

Seul Ecco survécut ! En un clin d'œil, le doux logis du dauphin, débordant de vie et de chant, était devenu étrange et silencieux. Tout avait été bouleversé.

Ecco lucía cinco brillantes marcas en su melosa cabeza. Ningún otro delfín tenía estos plateados distintivos. Cuando el aire estaba oscuro, la familia cantaba que las marcas de Ecco armonizaban con otros cinco puntos resplandecientes en lo alto del cielo. La canción decía que Ecco era especial, el preferido del océano. O quizá, seguía diciendo la canción, las marcas fueran solamente para embellecer, de la misma forma que algunos peces tenían bandas de colores.

Pero el amplio cielo de la parte seca también poseía un terror oculto. Un día atacó, sin previo aviso, fue una enorme racha de viento en espiral como un torbellino envolvente de aire y agua. Despojó de vida a toda la bahía del hogar de Ecco. Cantores y conchas por igual e incluso los pequeños peces quedaron desgarrados, indefensos, temblando de terror, más allá de la desesperación. ¡Y luego desaparecieron!

Solamente quedó Ecco. En un abrir y cerrar de ojos, el tranquilo hogar de Ecco, rebosante de vida y canción, se había transformado en un lugar extraño y silencioso. Todo había cambiado.

Sulla fronte lucida di Ecco ci sono cinque segni particolari, che lo distinguono da tutti gli altri delfini. Quando l'acqua è torbida, la famiglia di Ecco si consola sempre cantando che i cinque segni sulla fronte di Ecco corrispondono a cinque punti luminosi del cielo stellato. Tale canto dice anche che Ecco è speciale, un essere unico dell'oceano. O forse, continua il canto, questi segni sono solo per bellezza, come le striature di alcuni pesci del mare.

Ma fuori dall'acqua, l'ampio cielo nascondeva qualcosa di terribile. Un giorno esso sferrò improvvisamente il suo attacco, con un vento impetuoso che sconvolse l'aria e l'acqua, eliminando ogni segno di vita dalla baia dove Ecco viveva. I cantanti e le conchiglie, ed anche i pesci più piccoli, furono trascinati via da un vortice nel vuoto circostante, dove svanirono.

Sopravvisse soltanto Ecco. D'un colpo il suo ambiente, pieno di canti e di vita, è divenuto deserto e silenzioso. Tutto è cambiato.

Vijf zilverachtige plekjes schenen op Ecco zijn ranke hoofd. Andere dolfijnen hadden deze plekjes niet. 's Nachts in het donker zong de gehele familie dat Ecco zijn plekjes precies overeenkwamen met vijf heldere sterren ver, ver in de hemel. Het liedje beschreef Ecco als een speciale dolfijn, de favoriet van de oceaan. Andere beweerde echter dat de plekjes heel gewoon waren, netzoals sommige vissen strepen hebben.

De lucht aan de droge kant had ook verborgen gevaren. Zomaar op een moment van de dag werd de baai onverwachts overvallen. Een enorme storm deed het water kolken. Water en lucht draaiden tezamen als een gek in het rond. Alle Zangers, Schelpdieren en zelfs kleine visjes werden hulpeloos in het rond geslingerd en uiteindelijk ergens in het niets neer gegooid. Er bleef helemaal niets over!

Alleen Ecco overleefde. Zijn hele veilige huis dat altijd zo vrolijk was en waar liedjes de kamers vulde, was in een kort ogenblik vreemd en stil geworden. Alles was veranderd.

Now Ecco must fight to stay alive. Deadly hazards fill the wide oceans outside, but Ecco must find the lost dolphin pod. From the rip tides of the southern gulfs to the frozen chill of northern seas, Ecco must search through sunken worlds where razor teeth and poison stingers lurk in the dark depths.

Ecco, all alone, faces a treacherous quest to save the family. Only by fighting to survive can Ecco rescue the singers of the sea, and end a disaster that threatens the entire world!

Nun muß Ecco ums Überleben kämpfen. Tödliche Gefahren lauern draußen in den weiten Ozeanen, doch Ecco muß die verlorene Delphinherde wiederfinden. Von den Brandungswellen der südlichen Meerbusen bis zu der frostigen Kälte der Nordmeere muß Ecco versunkene Welten durchsuchen, wo rasiermesserscharfe Zähne und giftige Stachel in den dunklen Tiefen lauern.

Ganz allein steht Ecco vor der gefährlichen Aufgabe, seine Familie zu retten. Nur durch den Kampf ums Überleben kann Ecco die Sänger des Meeres retten und eine Katastrophe verhindern, die die ganze Welt bedroht!

A présent, Ecco doit lutter pour sa survie. Des dangers mortels remplissent les océans, mais il doit retrouver sa famille de dauphins perdus. Que ce soit dans les flots bleus des golfes méridionaux ou dans les eaux glacées des mers nordiques, Ecco doit poursuivre sa quête à travers un monde liquide, où guettent des dents acérées et des dards empoisonnés.

Tout seul, Ecco doit affronter la tâche redoutable de sauver sa famille. Seul un combat courageux permettra à Ecco de survivre, de sauver les chanteurs de la mer et de mettre fin au désastre qui menace le monde entier !

Ahora Ecco tendrá que luchar para mantenerse con vida. Peligros mortales llenan el amplio océano afuera, pero Ecco tendrá que encontrar al grupo de delfines desaparecidos. Desde las rasgadas mareas de los golfos del sur hasta las escalofriantes aguas congeladas de los mares del norte, Ecco deberá rastrear a través de los mundos sumergidos donde mandíbulas afiladas como cuchillas y agijoneadores venenosos pululan acechando en las oscuras profundidades.

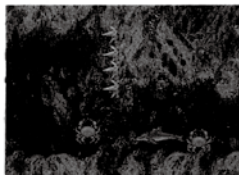
Ecco, sin nadie que le ayude, se enfrenta a la ardua tarea de salvar a su familia. Solamente luchando para sobrevivir podrá Ecco rescatar a los otros cantores del mar, y dar fin a un desastre que amenaza con destruir al mundo entero.

Ecco deve ora combattere per sopravvivere. Gli oceani sono pieni di pericoli mortali, ma egli deve trovare il branco dei delfini dispersi. Dai frangenti dei mari del sud alle fredde acque dell'emisfero nord, Ecco deve cercare negli abissi sommersi, dove sono in agguato denti affilati come rasoi ed esseri velenosi.

Ecco, da solo, deve salvare la sua famiglia. Soltanto combattendo per la sua vita può salvare i cantanti del mare e porre termine al disastro che minaccia il mondo intero.

Ecco moet nu vechten voor zijn leven. Gevaren vullen de grote oceanen en Ecco moet op zoek naar zijn verloren dolfijnschool. Sterke getijstromingen in het zuiden en ijsskoude waters in het noorden! Ecco moet daar door, en ook door gezonken diepten waar vlijmscherpe tanden en gifstekers in het donker op de loer liggen.

Ecco staat klaar voor zijn uitdagende speurtocht. Hij is echter geheel alleen en zal moeten vechten om te overleven zodat hij de zangers van de zee kan redden en de ramp die de wereld bedreigt kan voorkomen!



A Look at Ecco's Life

1. Right after the Sega screen, join Ecco in an ocean playground where carefree dolphins race through the waves. In a few moments, the Title screen appears.
2. Wait at the Title screen to see a game demo. Watch Ecco use a rock to swim against a fast current and save a trapped dolphin.
3. Keep watching to see two more demos (the Title screen appears between each one). Each demo shows how Ecco cleverly solves problems and stays healthy. Learn the strategies Ecco needs to survive the undersea dangers. (You can watch the game demos again at any time for reminders.)



Ein Blick auf Eccos Leben

1. Unmittelbar nach dem Sega-Logo können Sie Ecco in einem Meeres-Tummelplatz sehen, wo sorglose Delphine durch die Wellen flitzen. Nach wenigen Augenblicken erscheint der Titelschirm.
2. Warten Sie nach Erscheinen des Titelschirms, um eine Spieldemonstration zu sehen. Beobachten Sie, wie Ecco einen Felsen benutzt, um gegen eine starke Strömung zu schwimmen und einen verirrten Delphin zu retten.
3. Warten Sie noch eine Weile, um zwei weitere Demonstrationen zu sehen (zwischen jeder Demonstration erscheint der Titelschirm). Jede Demonstration zeigt, wie Ecco Probleme geschickt löst und dabei unversehrt bleibt. Lernen Sie die Strategien, die Ecco benötigt, um die Unterwassergefahren zu überleben. (Zur Gedächtnisstütze können Sie die Spieldemonstrationen jederzeit wieder sehen.)

Un regard sur la vie d'Ecco

1. Juste après l'écran Sega, rejoignez Ecco dans un terrain de jeu aquatique où des dauphins insouciants filent sur les vagues. Quelques instants après, l'écran Titre apparaît.
2. Attendez à l'écran Titre pour voir un jeu de démonstration. Observez bien comment Ecco se sert d'un rocher pour nager à contre-courant et sauver un dauphin pris au piège.
3. Continuez de regarder deux autres jeux de démonstration (l'écran Titre réapparaît entre chaque). Chaque démonstration indique comment Ecco solutionne intelligemment les problèmes et se maintient en bonne santé. Apprenez les stratégies dont Ecco a besoin pour surmonter les dangers sous-marins. (Au besoin, vous pourrez à nouveau regarder les jeux de démonstration pour mieux assimiler les techniques.)

Una mirada a la vida de Ecco

1. En cuanto pase la pantalla Sega, únase a Ecco en un entretenido lugar de juego del océano donde los delfines corren descuidados entre las olas. En unos momentos, aparecerá la pantalla del título.
2. Espere a que pase la pantalla del título para ver una demostración del juego. Observe como Ecco hace uso de una roca para nadar contra una fuerte corriente y rescatar a un delfin atrapado.
3. Continúe mirando para ver dos demostraciones más (la pantalla del título aparece entre cada una). Cada demostración muestra cómo Ecco resuelve inteligentemente problemas y se mantiene en forma. Aprenda las estrategias que Ecco necesita para sobrevivir a los peligros submarinos. (Las demostraciones del juego podrá volver a verlas en cualquier momento para recordarlas.)

Uno sguardo alla vita di Ecco

1. Dopo che è apparso lo schermo Sega, raggiungete Ecco nell'oceano dove i delfini giocano tra le onde. Dopo pochi secondi appare lo schermo del titolo.
2. Sullo schermo del titolo, aspettate di vedere una dimostrazione del gioco. Guardate come Ecco usa uno scoglio per nuotare contro una corrente rapida e salvare un delfino intrappolato.
3. Continuate a guardare altre due dimostrazioni (tra ciascuna di esse appare lo schermo del titolo). Ciascuna dimostrazione mostra come Ecco risolve intelligentemente ogni difficoltà rimanendo illeso. Imparate le tecniche di sopravvivenza di Ecco sott'acqua. (Potete sempre guardare in ogni momento le dimostrazioni del gioco.)

Een kijkje op Ecco zijn leven

1. Direct na het Sega-scherm kun je Ecco vergezellen in de speelse ruimten van de oceaan waar dolfijnen in golven duiken. Na een momentje verschijnt het Titelscherm.
2. Wacht bij het Titelscherm voor een demonstratie van het spel. Je ziet Ecco met een rots tegen een zware stroom zwemmen en een beklemde dolfijn redden.
3. Blijf kijken voor twee andere demonstraties (het Titelscherm verschijnt na iedere demonstratie). Iedere demonstratie toont hoe Ecco op slimme wijze zijn problemen oplost en gezond blijft. Bestudeer de strategieën waarmee Ecco de zeegevaaren te lijf gaat. (Je kunt de demonstratie, wanneer je maar wilt, nogmaals bekijken.)

4. Press **Start** at any time to return to the Title screen. Press **Start** again to go to a submerged cavern, where Ecco waits to begin the long journey through the timeless seas.
5. Press the **D-Button** to the **right** to start Ecco's quest from the beginning.

If you have a password, press the **D-Button** to the **left** to go to the Password screen. From there, you can start Ecco's adventures from somewhere in mid-journey. *(See pages 60-62 for details.)*

4. Durch Drücken von **Start** können Sie jederzeit auf den Titelschirm zurückschalten. Drücken Sie **Start** erneut, um sich zu einer versunkenen Höhle zu begeben, wo Ecco wartet, um seine lange Reise durch die zeitlosen Meere anzutreten.

5. Drücken Sie die **D-Taste** nach **rechts**, um Eccos Suche von Anfang an zu starten.

Wenn Sie ein Kennwort eingeben möchten, drücken Sie die **D-Taste** nach **links**, um auf den Kennwort-Bildschirm umzuschalten. Von dort können Sie dann Eccos Abenteuer mitten in seiner Reise fortsetzen. *(Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 60-62.)*

4. Appuyez sur **Start** à n'importe quel moment pour revenir à l'écran Titre. Appuyez une nouvelle fois sur **Start** pour plonger vers une caverne submergée où Ecco vous attend pour entamer le long périple dans les mers intemporelles.

5. Pressez le **bouton D** vers la **droite** pour lancer l'aventure d'Ecco à son début.

Si vous utilisez un mot de passe, presser le **bouton D** vers la **gauche** pour passer à l'écran Mot de passe. A partir de là, vous pourrez poursuivre les aventures d'Ecco déjà entamées. *(Cf. les détails en pages 60-62.)*

4. Presione el botón de **inicio** en cualquier momento para regresar a la pantalla del título. Presione el botón de **inicio** de nuevo para ir a una caverna sumergida, donde Ecco le espera para dar comienzo al largo viaje a través de los mares eternos.

5. Presione el **Botón D** hacia la **derecha** para que Ecco comience la búsqueda desde el principio.

Si tiene una contraseña, presione el **Botón D** hacia la **izquierda** para pasar a la pantalla de contraseña. Desde allí, podrá comenzar las aventuras de Ecco desde algún lugar en medio del viaje. *(Consulte las páginas 61-63 para más detalles.)*

4. Per tornare in qualsiasi momento allo schermo del titolo, premete **Start**. Premete di nuovo **Start** per andare in una caverna sommersa, da dove Ecco aspetta di cominciare il suo lungo viaggio nel mare sconfinato.

5. Premete il **Pulsante D** a **destra** per cominciare la ricerca di Ecco dall'inizio.

Se avete una parola d'ordine, premete il **Pulsante D** a **sinistra** per selezionare lo schermo della parola d'ordine. Da esso, potete cominciare le avventure di Ecco da un punto qualsiasi del suo viaggio. *(Per i dettagli, vedete alle pagg. 61-63.)*

4. Druk wanneer je genoeg weet op **Start** om weer naar het Titelscherm terug te keren. Druk nogmaals op **Start** om naar een onderwatergrot te gaan, waar Ecco klaar staat voor zijn lange reis door de grenzeloze zeeën.

5. Druk de **R-toets** naar **rechts** om Ecco's speurtocht vanaf het begin te beginnen.

Wanneer je een paswoord hebt, druk je de **R-toets** naar **links** om naar het Paswoordscherm te schakelen. Vanaf daar kun je Ecco's speurtocht vanaf een willekeurig moment voortzetten. *(Zie blz. 61-63 voor details.)*



Take Control!

① Directional Button (D-Button)

- Moves Ecco **right** or **left** to leave the submerged cavern at the beginning of the game. **Right** takes Ecco to the start of a new quest; **left** goes to the Password screen.
- Moves the highlight on the Password screen.
- Makes Ecco swim in any direction. Hold down the button for cruising speed, and to make Ecco leap when breaking the surface of the water. Tap the button lightly to swim slowly through dangerous passages. (Press **Button C** to speed up.)
- Exits Ecco's Map and returns to the quest.



Spielsteuerung

① Richtungstaste (D-Taste)

- Dient zum Bewegen von Ecco nach **rechts** oder **links**, um die Unterwasserhöhle am Spielbeginn zu verlassen. Durch Drücken nach **rechts** wird Ecco an den Ausgangspunkt einer neuen Suche gebracht; durch Drücken nach **links** wird auf den Kennwort-Bildschirm umgeschaltet.
- Dient zum Bewegen des Cursors auf dem Kennwort-Bildschirm.
- Läßt Ecco in jede beliebige Richtung schwimmen. Halten Sie die Taste gedrückt, um die Geschwindigkeit zu erhöhen und um Ecco springen zu lassen, wenn er die Wasseroberfläche durchbricht. Tippen Sie die Taste leicht an, um Ecco langsam durch gefährliche Passagen schwimmen zu lassen. (Drücken Sie die **Taste C** zum Beschleunigen des Tempos.)
- Dient zum Verlassen von Eccos Seekarte und zum Fortsetzen der Suche.

Prenez les commandes !

① Bouton directionnel (Bouton D)

- Déplace Ecco vers la **droite** ou la **gauche** pour quitter la caverne submergée au début du jeu. Par une poussée vers la **droite**, Ecco commence une nouvelle aventure, tandis qu'une poussée vers la **gauche** le fait passer à l'écran Mot de passe.
- Déplace la mise en évidence sur l'écran Mot de passe.
- Fait nager Ecco dans la direction voulue. Maintenez le bouton enfoncé pour une vitesse de croisière et pour faire sauter Ecco quand il sort à la surface de l'eau. Tapotez légèrement sur le bouton pour nager lentement dans les passages dangereux. (Appuyez sur le **Bouton C** pour accélérer.)
- Permet de sortir de la Carte d'Ecco et de continuer l'aventure.

¡Toma de control!

① Botón de dirección (Botón D)

- Mueve a Ecco hacia la **derecha** o hacia la **izquierda** para abandonar la caverna sumergida al principio del juego. Hacia la **derecha** lleva a Ecco hasta el principio de una nueva búsqueda; hacia la **izquierda** pasa a la pantalla de contraseña.
- Mueve el resaltamiento de la pantalla de contraseña.
- Hace que Ecco nade en cualquier dirección. Mantenga presionado el botón para ir a velocidad de crucero, y para hacer que Ecco salte en el aire cuando salga a la superficie. Presione el botón con ligeros toques para nadar despacio a través de los pasajes peligrosos. (Presione el **Botón C** para correr.)
- Sale del mapa de Ecco y regresa a la búsqueda.

Ai comandi!

① Pulsante di Direzione (Pulsante D)

- Sposta Ecco a **destra** o a **sinistra** per lasciare la caverna sommersa all'inizio del gioco. La **destra** riporta Ecco all'inizio di una nuova ricerca, e la **sinistra** seleziona lo schermo della parola d'ordine.
- Sposta l'evidenziazione sullo schermo della parola d'ordine.
- Fa nuotare Ecco in qualsiasi direzione. Mantenete premuto il pulsante per una velocità di crociera e per far saltare Ecco fuori dall'acqua. Premete leggermente il pulsante per superare i passaggi acquatici pericolosi. (Premete il **Pulsante C** per aumentare la velocità.)
- Per uscire dalla mappa di Ecco e tornare alla ricerca.

Neem de leiding in handen!

① Richtingstoets (R-toets)

- Ecco naar **rechts** of **links** verplaatsen om de onderwatergrot bij het begin van het spel te verlaten. Naar **rechts** om Ecco naar het begin van een nieuwe speurtocht te brengen. Naar **links** om naar het Paswoordscherm te schakelen.
- Verplaatsen van de gemarkeerde cursor op het Paswoordscherm.
- Ecco in een willekeurige richting laten zwemmen. Houd de toets ingedrukt om sneller te zwemmen, en Ecco bij het breken van het wateroppervlak de lucht in te laten springen. Druk lichtjes op de toets om langzaam door gevaarlijke gangen te zwemmen. (Druk op **toets C** om sneller te zwemmen.)
- Annuleren van de kaart van Ecco en weer terugkeren naar de speurtocht.

② Start Button

- Skips the opening sequence or the game demos and goes to the Title screen.
- Exits the Title screen and goes to the submerged cavern.
- Exits the Password screen and starts the quest from your password level.
- Exits Ecco's Map and returns to the quest.
- Pauses a game during play; resumes a paused game.

② Starttaste

- Dient zum Überspringen der Einleitung oder der Spieldemonstration direkt zum Titelbildschirm.
- Dient zum Weiterschalten vom Titelbildschirm auf die versunkene Höhle.
- Dient zum Verlassen des Kennwort-Bildschirms und zum Starten der Suche vom Kennwort-Level aus.
- Dient zum Verlassen von Eccos Seekarte und zum Fortsetzen der Suche.
- Einmal drücken, um das Spiel zu unterbrechen. Erneut drücken, um das Spiel fortzusetzen.

② Bouton Start

- Permet de sauter la séquence d'ouverture ou les démonstrations du jeu et de passer à l'écran Titre.
- Fait sortir de l'écran Titre et entrer dans la caverne submergée.
- Fait sortir de l'écran Mot de passe et commencer l'aventure à partir du niveau du Mot de passe.
- Fait sortir de la Carte d'Ecco et continuer votre aventure.
- Une poussée interrompt le jeu en cours; une nouvelle poussée le fait reprendre.

② Botón de inicio

- Salta las secuencias de presentación o las demostraciones del juego y va a la pantalla del título.
- Sale de la pantalla del título y va a la caverna sumergida.
- Sale de la pantalla de contraseña y comienza la búsqueda desde el nivel de su contraseña.
- Sale del mapa de Ecco y regresa a la búsqueda.
- Hace una pausa durante el juego; reanuda el juego después de la pausa.

② Pulsante Start

- Per saltare la sequenza iniziale, o le dimostrazioni del gioco, e passare allo schermo del titolo.
- Per uscire dallo schermo del titolo e andare alla caverna sommersa.
- Per uscire dallo schermo della parola d'ordine e cominciare la ricerca dal livello della parola d'ordine.
- Per uscire dalla mappa di Ecco e tornare alla ricerca.
- Per fare una pausa durante il gioco, e per continuare il gioco dopo la pausa.

② Starttoets

- Overslaan van de opening van het spel of de speldemonstraties en direkt naar het Titelscherm schakelen.
- Annuleren van het Titelscherm en direkt naar de onderwatergrot schakelen.
- Annuleren van het Paswoordscherm en de speurtocht vanaf het niveau met het paswoord starten.
- Annuleren van de kaart van Ecco en de speurtocht voortzetten.
- Pauzeren van het spel; nogmaals drukken om het spel voort te zetten.

③ **Button A (Sonar)**

- Makes Ecco sing. The song ripples out in the direction Ecco is facing. Songs can call to other singers and fight off danger. (See pages 42-44 for details.)
- Echoes back information about the surrounding ocean. Hold down **Button A** until Ecco's song returns. Then Ecco's Map will appear, showing important undersea features in the direction Ecco is facing. (See pages 46-48 for more details.)
- Exits Ecco's Map and returns to the quest.
- Exits any text screen.
- Erases a letter on the Password screen.

③ **Taste A (Sonar)**

- Läßt Ecco singen. Die Schallwellen fließen in die Richtung, in die Ecco blickt. Mit Gesängen können andere Sänger gerufen und Gefahren abgewehrt werden. (Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 42-44.)
- Dient zum Empfang von Informationen über den umliegenden Ozean. Halten Sie die **Taste A** gedrückt, bis Eccos Gesang zurückgeworfen wird. Dann erscheint Eccos Seekarte, auf der wichtige Unterwasser-Merkmale eingezeichnet sind, die in Eccos Blickrichtung liegen. (Weitere Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 46-48.)
- Dient zum Verlassen von Eccos Seekarte und zum Fortsetzen der Suche.
- Dient zum Verlassen eines Textbildschirms.
- Dient zum Löschen eines Buchstabens auf dem Kennwort-Bildschirm.

③ **Bouton A (Sonar)**

- Fait chanter Ecco. Son chant provoque des vaguelettes dans la direction où il s'avance, mais il permet aussi d'appeler d'autres chanteurs et de combattre les dangers. (Cf. les détails en pages 42-44.)
- Les échos renvoient des informations à propos de l'océan ambiant. Maintenez le **Bouton A** enfoncé jusqu'à ce que le chant d'Ecco revienne. Une Carte d'Ecco apparaît alors, indiquant les caractéristiques sous-marines importantes dans la direction où s'avance Ecco. (Cf. les détails en pages 46-48.)
- Fait sortir de la Carte d'Ecco et poursuivre votre aventure.
- Fait abandonner n'importe quel écran de texte.
- Efface une lettre sur l'écran Mot de passe.

③ **Botón A (Sonar)**

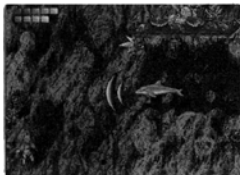
- Hace que Ecco cante. El sonido saldrá dirigido en la dirección que Ecco esté mirando. Las canciones pueden atraer a otros cantores y luchar contra el peligro. (Consulte las páginas 43-45 para detalles.)
- Remite información sobre las inmediaciones del océano. Mantenga presionado el **Botón A** hasta que regrese el canto de Ecco. Entonces aparecerá el mapa de Ecco, mostrando características importantes del mar en la dirección que Ecco esté mirando. (Consulte las páginas 47-49 para más detalles.)
- Sale del mapa de Ecco y regresa a la búsqueda.
- Sale de cualquier pantalla de prueba.
- Borra una letra de la pantalla de contraseña.

③ **Pulsante A (Sonar)**

- Fa cantare Ecco. Il suo canto si espande nella direzione in cui è rivolto. Esso serve a richiamare altri cantanti, e a scacciare il pericolo. (Per i dettagli, vedete alle pagg. 43-45.)
- Attraverso l'eco, rimanda le informazioni sull'oceano circostante. Mantenete premuto il **Pulsante A** finché non sentite il canto di risposta a quello di Ecco. Appare poi la mappa di Ecco, che mostra importanti caratteristiche del fondo marino nella direzione in cui Ecco è rivolto. (Per maggiori dettagli, riferitevi alle pagg. 47-49.)
- Per uscire dalla mappa di Ecco e tornare alla ricerca.
- Per uscire da qualsiasi schermo di testo.
- Per cancellare una lettera sullo schermo della parola d'ordine.

③ **Toets A (Sonar)**

- Ecco laten zingen. Het liedje "golft" in de richting waar Ecco heen kijkt. Met liedjes kun je andere Zangers oproepen en sommige gevaren afstoten. (Zie blz. 43-45 voor details.)
- Echo's geven informatie over de oceaan. Houd **toets A** ingedrukt totdat je de echo van Ecco zijn lied hoort. Daarna zie je Ecco zijn kaart waarop belangrijke informatie van de onderwaterwereld (alleen het gebied dat overeenkomt met de richting waarin Ecco kijkt) wordt getoond. (Zie blz. 47-49 voor nadere details.)
- Annuleren van de kaart van Ecco en terugkeren naar de speurtocht.
- Annuleren van een Tekstschermb.
- Wissen van een letter op het Paswoordschermb.



④ **Button B (Charge)**

- Makes Ecco dart forward in a short-range, high-speed attack. Ecco can charge schools of small fish to grab food, or attack enemies to make them dissolve.
- Exits Ecco's Map and returns to the quest.
- Enters a letter on the Password screen.

⑤ **Button C (Speed Swim)**

- Pumps up Ecco's swimming speed. Press the button repeatedly, and then hold it down to maintain speed.
- Makes Ecco flip. Use the **D-Button** to make Ecco swim toward the surface, then press **Button C** when Ecco jumps. The faster Ecco is going, the more spectacular the spin jump will be.
- Enters a letter on the Password screen.



④ **Taste B (Angriff)**

- Läßt Ecco über kurze Entfernungen mit hoher Geschwindigkeit vorwärtsschnellen. Ecco kann Schwärme kleiner Fische angreifen, um Nahrung aufzunehmen, oder Gegner attackieren, um sie auseinanderzutreiben.
- Dient zum Verlassen von Eccos Seekarte und zum Fortsetzen der Suche.

- Dient zum Eingeben von Buchstaben auf dem Kennwort-Bildschirm.

⑤ **Taste C (Schnellschwimmen)**

- Dient zum Erhöhen von Eccos Schwimmgeschwindigkeit. Die Taste mehrmals drücken und dann gedrückt halten, um die Geschwindigkeit beizubehalten.
- Läßt Ecco einen Überschlag machen. Benutzen Sie die **D-Taste**, um Ecco zur Oberfläche schwimmen zu lassen, und drücken Sie dann die **Taste C**, wenn Ecco springt. Je schneller Ecco schwimmt, desto spektakulärer ist der Drehsprung.
- Dient zum Eingeben von Buchstaben auf dem Kennwort-Bildschirm.

④ **Bouton B (Charge)**

- Fait foncer Ecco vers l'avant dans une charge à grande vitesse sur courte distance. Ecco peut s'attaquer à un banc de petits poissons pour s'alimenter, ou attaquer des ennemis pour les détruire.
- Fait sortir de la Carte d'Ecco et poursuivre votre aventure.
- Valide une lettre sur l'écran Mot de passe.

⑤ **Bouton C (Nage rapide)**

- Accentue la vitesse de natation d'Ecco. Appuyez de façon répétée et maintenez le bouton enfoncé pour maintenir la vitesse.
- Fait bondir Ecco. Utilisez le **Bouton D** pour faire nager Ecco vers la surface, puis appuyez sur le **Bouton C** quand il saute. Plus rapide est la vitesse d'Ecco, plus spectaculaire sera son vol plané.
- Valide une lettre sur l'écran Mot de passe.

④ **Botón B (Ataque)**

- Hace que Ecco salte hacia adelante a gran velocidad en un ataque a corta distancia. Ecco podrá lanzarse sobre un banco de pequeños peces para coger comida, o atacar a enemigos para disolverlos.
- Sale del mapa de Ecco y regresa a la búsqueda.
- Introduce una letra en la pantalla de contraseña.

⑤ **Botón C (Natación veloz)**

- Acelera la velocidad de natación de Ecco. Presione el botón repetidamente, y luego manténgalo presionado para mantener la velocidad.
- Mueve las aletas de Ecco. Utilice el **Botón D** para hacer que Ecco nade hacia la superficie, luego presione el **Botón C** cuando Ecco salte. Cuanto más rápido vaya Ecco, más espectacular será la pirueta que haga en el aire.
- Introduce una letra en la pantalla de contraseña.

④ **Pulsante B (Carica)**

- Per lanciare Ecco in avanti per un attacco veloce ravvicinato. Ecco può assalire un banco di pesciolini per cibarsi, oppure attaccare i suoi nemici per farli sparire.
- Per uscire dalla mappa di Ecco e tornare alla ricerca.
- Per immettere una lettera sullo schermo della parola d'ordine.

⑤ **Pulsante C (Nuotata veloce)**

- Per aumentare la velocità di Ecco. Premete ripetutamente il pulsante e tenetelo premuto per mantenere la velocità.
- Per far saltare Ecco. Usate il **Pulsante D** per far nuotare Ecco verso la superficie e premete poi il **Pulsante C** quando Ecco salta. Il salto di Ecco è tanto più spettacolare, quanto maggiore è la sua velocità.
- Per immettere una lettera sullo schermo della parola d'ordine.

④ **Toets B (Uitval)**

- Ecco gaat vliegensvlug een korte afstand vooruit voor een supersnelle aanval. Ecco valt scholen kleine vis voor voedsel aan, of stort zich op vijanden zodat zij verdwijnen.
- Annuleren van de kaart van Ecco en terugkeren naar de speurtocht.
- Invoeren van een letter op het Paswoordscherm.

⑤ **Toets C (Snelzwemmen)**

- Ecco's zwemsnelheid wordt opgevoerd. Druk herhaaldelijk op de toets en houd ingedrukt om de bereikte snelheid te behouden.
- Draaien van Ecco. Gebruik de **R-toets** om Ecco naar het wateroppervlak te laten zwemmen en druk vervolgens op **toets C** wanneer Ecco een sprong maakt. Ecco zijn draaiende sprong is hoger naarmate hij een hogere snelheid heeft.
- Invoeren van een letter op het Paswoordscherm.

Disaster!

Live a dolphin's carefree life in the pleasant waters of Ecco's home. Splash and play! Dive deep to explore the curiosities of sea life on the ocean bed. Speed back and forth in silvery races. Sing, and let your songs return in the pictures of Ecco's Map. Teach yourself to leap. Then learn to flip. With a swish of your flukes you can jump higher... and higher...

Wham! The sky flashes red. A great wind rips everything upward, tearing the life from the sea. Up they whirl — singers and shells and all that moves in the ocean. They twist in a spinning funnel, swirling skyward, and they're gone!



Katastrophe!

Führen Sie das sorgenfreie Leben eines Delphins in den angenehmen Gewässern von Eccos Zuhause. Planschen und spielen Sie! Tauchen Sie tief hinab, um die Wunderdinge der Unterwasserwelt auf dem Meeresboden zu erkunden. Schwimmen Sie um die Wette mit Ihren silbrig glänzenden Artgenossen. Singen Sie Lieder, und lassen Sie Ihre Gesänge als Bilder auf Eccos Seekarte erscheinen. Lernen Sie zuerst zu springen und dann Überschläge zu machen. Mit einem Schlag Ihrer Schwanzflosse springen Sie höher... und höher...

Wumm! Der Himmel leuchtet rot. Ein starker Wind reißt alles nach oben und saugt alles Leben aus dem Meer. Alles wird nach oben gewirbelt — Sänger und Muscheltiere und alles, was sich im Ozean bewegt. In einem rotierenden Trichter werden sie himmelwärts gewirbelt, dann sind alle verschwunden!

Le désastre !

Menez l'existence insouciant d'un dauphin dans les eaux agréables de la demeure d'Ecco. Eclaboussez et jouez ! Plongez vers les profondeurs pour explorer les curiosités de la vie marine sur le fond de l'océan. Filez en tous sens sur les flots argentés. Chantez et laissez revenir vos mélodies sous forme d'images sur la Carte d'Ecco. Apprenez aussi à sauter, à bondir hors de l'eau. D'un battement sec de vos nageoires, vous parviendrez à sauter toujours plus haut...

Mais quoi ! Tout à coup, le ciel paraît incendié. Une énorme bourrasque emporte tout, arrachant la vie marine. En tournoyant, les chanteurs, les coquillages, tout est extirpé de l'océan. Tout tourbillonne, tout est emporté en spirale comme par un immense entonnoir. Vers le néant !

¡Tragedia!

Viva una descuidada existencia de delfín en las pacíficas aguas del hogar de Ecco. ¡Chapotee y juegue! Sumérjase bien profundo para explorar las curiosidades de la vida submarina del suelo oceánico. Salga disparado hacia un lado y otro en carreras plateadas. Cante, y deje que sus cantos regresen a las imágenes del mapa de Ecco. Aprenda a brincar. Luego aprenda a aletear. Con una sacudida de sus aletas podrá saltar más alto... y más alto...

¡Bah! El cielo centellea rojo. Un terrible viento trastorna el lugar por entero y arrebata con toda la vida del mar. Un remolino arrastra todo hacia arriba cantores, conchas y todo lo que se mueve en el océano. Se elevan hacia el cielo, retorciéndose en el túnel de un torbellino en espiral, ¡en un instante todos han desaparecido!

Disastro!

Vivete la vita libera dei delfini nelle piacevoli acque in cui vive Ecco. Tuffatevi e giocate nell'acqua. Immergetevi nelle profondità per esplorare i misteri della vita marina sui fondali dell'oceano. Nuotate in velocità avanti e indietro. Cantate, e fate tornare il vostro canto nelle immagini della mappa di Ecco. Imparate a saltare. Imparate anche a fare i salti mortali. Con un colpo di coda potrete lanciervi sempre più in alto.

Bang! Il cielo è attraversato da un lampo. Un vento impetuoso stradica ogni cosa, strappando ogni forma di vita dal mare. Tutto viene risucchiato verso l'alto: i cantanti, le conchiglie ed ogni essere che si muove nell'oceano. Vengono aspirati in su da un vortice, finché scompaiono.

Ramp!

Beleef een zorgeloos dolfijnenleven in de gezellige waters van Ecco. Spetter en speel. Duik in de diepte om de geheimzinnige onderwaterwereld te verkennen. Doe mee aan de zilverachtige dolfijnenraces. Zing en wacht op de echo van je lied voor de kaart van Ecco. Leer te springen. Leer daarna het draaien. Met een zwiep van je staartvin kun je hoger ... en hoger springen ...

Bang! De lucht schittert beangstigend rood. Een enorme storm scheurt alles uit elkaar. Het leven uit de zee wordt de lucht in getild — Zangers van de zee, Schelpdieren en verder alles wat in de oceaan kan bewegen kolkt in het rond. Het lijkt of ze in een trechter gevangen zitten, en worden hoger en hoger de lucht in gebracht, en dan zijn ze verdwenen!

Just as suddenly, silence descends. Only you, Ecco, are left, alone in the watery emptiness that now seems far too big. As you dart here and there, searching the surface and plunging to the bottom, you realize the terrible truth: Everyone has vanished.

Who or what has taken your family? Where have they gone? And why were you spared?

Your wandering begins. No matter how long it takes, or where it takes you, you must find your pod. You will leave this once-safe haven and travel as far as you need to go — even to the ends of the earth.

There is still a great deal to learn, to puzzle through, and to conquer on your immense journey. Find the channel that leads away, and start your quest!

Genauso plötzlich, wie das Unwetter kam, ist es auch wieder weg. Dann senkt sich Stille über das Meer. Nur Sie, Ecco, sind übriggeblieben, allein in der nassen Leere, die Ihnen nun viel zu groß vorkommt. Während Sie hin und her sausen, die Oberfläche absuchend und bis auf den Grund tauchend, erkennen Sie die schreckliche Wahrheit: Alle sind verschwunden.

Wer oder was hat Ihnen die Familie geraubt? Wohin sind sie verschwunden? Und warum sind Sie allein verschont geblieben?

Ihre Suche beginnt. Ganz gleich, wie lange es dauern wird oder wohin Sie das Schicksal auch verschlägt, Sie müssen Ihre Herde wiederfinden. Sie werden diesen einst so sicheren Hafen verlassen und in unbekannte Fernen ziehen — wenn es sein muß, bis ans Ende der Welt.

Auf Ihrer weiten Reise werden Sie so manche Lektion lernen, so manches Rätsel lösen und so manchen Kampf bestehen müssen. Entdecken Sie den Kanal, der Sie fortführt, und begeben Sie sich auf die Suche!

Tout aussitôt, un silence plane. Vous seul — Ecco — subsistez, isolé dans un vaste vide liquide, trop immense. Après quelques explorations en surface et en profondeur, vous saisissez la terrible vérité: Tout s'est évanoui.

Qui reste-t-il de votre joyeuse famille ? Où sont-ils passés ? Pourquoi êtes-vous le seul survivant ?

Vos pérégrinations commencent. Vous l'avez décidé: peu importe le temps nécessaire ou les difficultés rencontrées, vous retrouverez votre famille. Vous quitterez ce qui était votre havre de paix et vous irez où il le faudra, au besoin jusqu'aux confins de la terre.

Au cours de votre long voyage, vous avez encore beaucoup à apprendre, à découvrir et à surmonter. Prenez votre temps et lancez-vous dans l'aventure !

Con la misma rapidez que todo desaparece vuelve la calma. Solamente has quedado tú, Ecco, solo en la soledad de las aguas que ahora te parecen demasiado grandes. Según vas comprobando aquí y allí, buscando en la superficie y precipitándote hacia el fondo, te vas dando cuenta de la terrible realidad: Todo el mundo ha desaparecido.

¿Quién o qué ha llevado a tu familia? ¿Dónde han ido a parar? ¿Y por qué no te llevaron a ti?

Entonces comienzas a tomar conciencia. No importa el tiempo que tardes, o dónde te lleve, deberás encontrar a los tuyos. Dejarás esto que una vez fue un paraíso seguro y viajarás tan lejos como sea necesario, aunque sea a los confines del océano.

Todavía hay mucho que aprender, para resolver, y triunfar en su inmenso viaje. Encuentre el canal que le conducirá hacia afuera, y comience su búsqueda!

All'improvviso, il silenzio. Nel mare infinito siete rimasti solo voi ed Ecco. Mentre balzate da un posto all'altro, esplorando la superficie e piombando nel fondo, vi si rivela l'orribile verità: non c'è più nessuno.

Che è successo ai vostri famigliari? Chi o cosa li ha presi? Dove sono finiti? E perché solo voi vi siete salvati?

Ha ora inizio il vostro vagabondaggio. Non importa quanto durerà, né dove vi porterà. Dovete trovare il vostro branco, lasciando ciò che è stata finora la vostra sicurezza, anche se dovete raggiungere i confini della terra.

Avete ancora molto da imparare e da meditare per concludere vittoriosamente il vostro interminabile viaggio. Trovate la via che vi porti altrove e cominciate la vostra ricerca.

Dan net zo onverwachts is het weer stil. Alleen jij, Ecco, bent er nog. In je uppie zwem je door het water waarvan er nu veel te veel lijkt te zijn. Je gaat een stukje die kant uit, kijkt eens boven water en duikt weer in de diepte. Je realiseert je de afschuwelijke waarheid: iedereen is verdwenen!

Wie of wat heeft je familie weggehaald? Waar zijn ze? En waarom ben alleen jij nog over?

Je begint te piekeren. Maar hoe lang het ook zal duren, en waar je dan ook heen zal moeten, je school zal je vinden. Je verlaat daarom de ooit zo veilige omgeving en reist en reist zover als je moet — zelfs tot de uiteinden van de aarde.

Er is nog ontzettend veel te leren, te doorstaan en te veroveren tijdens je reis. Zoek het kanaal waarmee je tocht begint en start de speurtocht.

Surviving the Seas

Like fish and coral, dangers abound in the sea. Many things can hurt you. When they do, you lose strength. If your health runs out, you'll sink, and you'll have to start the level over or continue from the last barrier Glyph you passed.

① Health Meter

To stay healthy:

- Charge into a school of small fish for food.
- Find healing clams, known as the Shelled Ones. Figure out how to get and use their energizing gifts.

Keep yourself healthy, or you'll soon be overcome by the next lurking or attacking foe.

② The Shelled Ones

Überlebenskampf im Meer

Gefahren gibt es im Meer so viele wie Fische und Korallen. Sie können sich an vielen Dingen verletzen. Wenn dies geschieht, verlieren Sie Energie. Falls Ihr Energievorrat zur Neige geht, gehen Sie unter, und Sie müssen den Level erneut beginnen oder das Spiel ab dem zuletzt passierten Hindernis-Glyph fortsetzen.

① Energieanzeige

Erhaltung der Energie:

- Stoßen Sie in einen Schwarm kleiner Fische hinein, um Nahrung aufzunehmen.
- Suchen Sie heilende Venusmuscheln. Finden Sie heraus, wie Sie an ihre energispendenden Gaben herankommen und sie benutzen können.

Erhalten Sie Ihren Energievorrat, anderenfalls laufen Sie bald Gefahr, von dem nächsten lauernden oder angreifenden Gegner überwältigt zu werden.

② Venusmuscheln

Survivre dans les mers

Qu'il s'agisse de poissons ou de récifs de corail, les dangers sont nombreux dans les eaux. Nombre d'objets risquent de vous blesser et de vous faire perdre de l'énergie. Si celle-ci s'épuise, vous coulez et vous devez recommencer le niveau ou à continuer à partir du glyph de la dernière barrière où vous êtes passé.

① Indicateur d'énergie

Pour préserver votre énergie:

- Foncez sur un banc de menu fretin pour vous alimenter.
- Recherchez les palourdes guérisseuses, appelées les Conques. Découvrez comment les attraper et les utiliser comme surcroît d'énergie.

Maintenez-vous en parfaite santé; faute de quoi vous serez vaincu par l'ennemi qui vous guette et attend de vous attaquer.

② Les Conques

Supervivencia en los mares

Como los peces y los corales, los peligros abundan en el mar. Muchas cosas podrán causarle daño. Cuando esto ocurra, usted perderá fuerzas. Si su salud se desvanece, se hundirá, y deberá comenzar el nivel de nuevo o continuar desde la última barrera de glifos que hubiera pasado.

① Escala de vitalidad

Para mantenerse en forma:

- Láncese contra un banco de pequeños peces para coger comida.
- Busque almejas rehabilitadoras conocidas como conchas. Piense como obtener y utilizar sus regalos vigorizantes.

Mantenga la buena salud, o pronto se verá vencido en la siguiente emboscada o ataque del enemigo.

② Las conchas

Per sopravvivere nel mare

Il mare è pieno di pericoli, e contiene molte cose che possono farvi del male. Se ciò accade, perdetevi forza. Quando finite la vostra forza, affondate e dovete ricominciare dallo stesso livello, o continuare dall'ultima barriera di Glifi che avete superato.

① Indicatore di salute

Per mantenervi in salute:

- Cibatevi assalendo un banco di pesci.
- Trovate i benefici molluschi, noti con il nome di Shelled Ones. Cercate di capire come ottenere ed utilizzare i loro doni energetici.

Mantenetevi sani, perché altrimenti sarete vittima del prossimo nemico in agguato, o che vi attacca.

② Le conchiglie

Overleven op zee

Niet als voor vis en koraal, zijn er voor jou ontelbare gevaren. Veel dingen zullen je bezeren, waardoor je kracht afneemt. Je zinkt naar de bodem als je gezondheid zeer slecht is, en je zult het niveau opnieuw moeten verduren of doorgaan vanaf het laatste barrière-teken dat je voorbij bent gekomen.

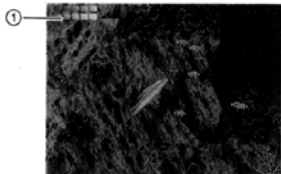
① Gezondheidsmeter

Gezond blijven:

- Ga naar een school kleine vis en eet je buikje rond.
- Zoek helende Schelpdieren, die bekend staan als de "Shelled Ones". Gebruik je instinkten en kom te weten hoe je hun energierijke gaven kunt krijgen en gebruiken.

Blijf gezond of een van de loerende vijanden of aanvallers zal je binnenkort te grazen nemen.

② De "Shelled Ones"



Breathing

You need to breathe to stay alive. You can dive to the deepest parts of the ocean, and into the darkest waters, but you must always be close to air. Without it, your breath ebbs away. If you run out of breath, your questing ends, and you must start the level over or continue from the last barrier Glyph you passed.

① Breath Meter

Atmen

Sie müssen Luft holen, um am Leben zu bleiben. Sie können zwar bis in die tiefsten Tiefen des Ozeans und in die dunkelsten Wasser hinabtauchen, doch Sie müssen immer in der Nähe von Atemluft bleiben. Wenn Sie nicht Atem holen, schwindet Ihr Luftvorrat dahin. Falls Ihnen die Luft ausgeht, ist Ihre Suche zu Ende, und Sie müssen den Level von neuem beginnen oder das Spiel vom zuletzt passiert Hindernis-Glyph an fortsetzen.

① Luftvorratsanzeige

Respirer

Evidemment, vous devez respirer pour rester en vie. Rien ne vous interdit de plonger vers les profondeurs de l'océan, mais vous devez toujours rester à portée de l'air libre. Sans quoi, vous perdez votre souffle et votre aventure s'achève. Vous aurez alors à recommencer le niveau ou à continuer à partir du glyphe de la dernière barrière où vous êtes passé.

① Indicateur d'oxygène

Respiración

Para mantenerse con vida tendrá que respirar. Podrá sumergirse hasta lo más profundo del océano, y en las más oscuras aguas, pero siempre deberá tener aire cerca. Sin él, su aliento se agotará. Si se queda sin aliento, su búsqueda finalizará y deberá comenzar el nivel de nuevo o continuar desde la última barrera de glifos que hubiera pasado.

① Escala de aliento

Respirazione

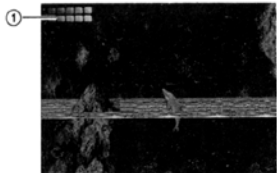
Per rimanere vivo dovete respirare. Potete immergervi nelle acque più profonde dell'oceano, ma avrete sempre bisogno d'aria. Quando essa vi mancherà, la vostra ricerca avrà fine e dovrete ricominciare dallo stesso livello, o continuare dall'ultima barriera di Glifi che avete superato.

① Indicatore di respirazione

Ademen

Je moet ademen om in leven te blijven. Je kunt naar de diepste plekjes van de oceaan en in de donkerste waters duiken, maar zorg dat je altijd bij lucht in de buurt bent. Als je geen lucht meer hebt, wordt je speurtocht beëindigd en moet je het niveau opnieuw verduren of doorgaan vanaf het laatste barrière-teken dat je voorbij bent gekomen.

① Luchtmeter



You can breathe in two ways:

- Leap out of the water, either into the open air or into an air pocket you find in the rocky submerged caverns. You'll regain full breath immediately. *(See page 46 for help on finding air pockets.)*
- Push your nose above water, especially in tight submerged pockets where you can't jump. You'll gradually recover breath. Try to regain full breath, but stay on watch for dangers that may force you to move on before your breath meter is full.

Keep your lungs filled with life-giving breath. Never take a chance on getting caught without an air supply.

Sie können auf zwei Arten Luft holen:

- Springen Sie aus dem Wasser entweder in die offene Luft oder in eine Lufttasche, die Sie in den felsigen Unterwasserhöhlen finden. Auf diese Weise können Sie sofort tief Luft holen. *(Hinweise zum Aufspüren von Lufttaschen finden Sie auf Seite 46.)*
- Halten Sie Ihre Nase über Wasser, insbesondere in engen Lufttaschen, wo Sie nicht springen können. Auf diese Weise können Sie langsam Atem schöpfen. Versuchen Sie, Ihren Luftvorrat voll aufzufüllen, doch seien Sie stets wachsam. Wenn Gefahr droht, müssen Sie weiterschwimmen, bevor Ihr Luftvorrat aufgefüllt ist.

Halten Sie Ihre Lungen mit lebenspendender Luft gefüllt. Gehen Sie niemals das Risiko ein, ohne Luftversorgung irgendwo hängenzubleiben.

Il y a deux façons de respirer:

- Sautez hors de l'eau, soit à l'air libre, soit dans une poche d'air que vous découvrirez dans certaines cavernes submergées. Vous retrouverez immédiatement votre respiration normale. *(Pour vous aider à trouver les poches d'air, consultez la page 46.)*
- Poussez votre museau en dehors de l'eau, surtout dans les étroites poches immergées où vous ne pourrez pas sauter et vous retrouverez progressivement votre souffle. Essayez de remplir complètement vos poumons, mais méfiez-vous des dangers qui pourraient vous obliger à vous déplacer avant d'avoir rempli votre indicateur d'oxygène.

Maintenez vos poumons gonflés d'oxygène tonifiant et ne prenez pas le risque de finir à bout de souffle.

Podrá respirar de dos maneras:

- Salga fuera del agua, bien en la superficie o en una bolsa de aire que encuentre en las cavernas rocosas sumergidas. Recuperará el aliento completo inmediatamente. *(Consulte la página 47 para hallar ayuda sobre cómo encontrar las bolsas de aire.)*
- Asume su nariz por encima del agua, especialmente en intrincadas bolsas de aire sumergidas donde no pueda saltar. Recuperará su aliento gradualmente. Trate de recuperar completamente el aliento, pero manténgase alerta por si algún peligro le obliga a moverse antes de que su escala de respiración esté completa.

Mantenga sus pulmones llenos de aliento vitalizador. No corra el peligro de ser sorprendido sin su suministro de aire.

Potete respirare in due modi:

- Balzate fuori dall'acqua, all'aria aperta o in una sacca d'aria tra le caverne rocciose sommerse. Riprenderete immediatamente fiato. *(Per trovare le sacche d'aria, riferitevi alla pag. 47.)*
- Tenete il naso sopra il livello dell'acqua, soprattutto nelle sacche d'aria sommerse, dove non potete saltare fuori. Riapporterete gradualmente il fiato. Cercate di ricuperare completamente il fiato, ma state attenti ai pericoli che possono impedirvi di riempire l'indicatore di respirazione.

Cercate di mantenere sempre i vostri polmoni pieni d'aria. Non fatevi mai trovare a corto.

Je kunt op twee manieren ademen:

- Spring uit het water in de lucht of in een luchtzak, die je soms in de onderwatergrotten vindt. Je luchtmeter wordt gelijk helemaal gevuld. *(Zie blz. 47 voor hulp bij het zoeken van luchtzakken.)*
- Steek je neus boven water, vooral in kleine luchtzakken onderwater waar je niet kunt springen. Je luchtmeter wordt geleidelijk aan gevuld. Probeer veel lucht te happen maar pas op de gevaren waarvoor je mogelijk op de vlucht moet voordat je luchtmeter goed gevuld is.

Houd je longen gevuld met de onontbeerlijke lucht. Neem geen risico, en zorg dat je nooit zonder lucht kan worden gegrepen.

Singing

Use your dolphin songs to survive and thrive on your long journey. Sing to the sea life, to other singers and shells, to Glyphs (*pages 50-52*) and to anything you don't understand. Learn to listen to your songs; they all have different meanings.

Singen

Benutzen Sie Ihre Delphingesänge, um auf Ihrer langen Reise zu überleben und voranzukommen. Richten Sie Ihren Gesang an die Meeresbewohner, an andere Sänger und Muscheln, an Glyphen (*Seite 50-52*) und an alles, was Sie nicht verstehen. Lernen Sie, Ihre Gesänge zu deuten; sie haben alle unterschiedliche Bedeutungen.

Chanter

Utilisez vos chants de dauphins pour survivre et profiter de votre long voyage. Chantez en direction de la vie marine, des autres chanteurs ou des coquillages, des Glyphes (*cf. pages 50-52*) ou de toute autre chose inconnue. Mais apprenez aussi à écouter vos chansons car elles ont des significations différentes.

Cantando

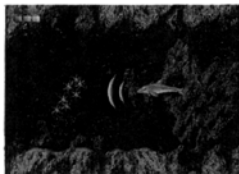
Utilice los cantos de su delfín para sobrevivir y progresar en su largo viaje. Cante a la vida del mar, a otros cantores y conchas, a los glifos (*páginas 51-53*) y a cualquier cosa que no entienda. Aprenda a escuchar sus propias canciones; todas ellas tienen significados diferentes.

Canti

Usate i vostri canti di delfino per sopravvivere e restare sani durante il vostro lungo viaggio. Cantate ad ogni forma marina vivente, ad altri cantanti e conchiglie, ai Glifi (*pagg. 51-53*), e a qualsiasi cosa che non capite. Imparate ad ascoltare i vostri canti, perché hanno tutti significati diversi.

Zingen

Gebruik je dolfijnenliederen om te overleven en met je ellenlange speurtocht door te gaan. Zing voor het zeeleven of naar andere Zangers en Schelpdieren, naar tekens (*blz. 51-53*), en naar andere dingen waar je niets van begrijpt. Leer naar je eigen liedjes te luisteren; zij hebben allen een andere betekenis.



Songs are powerful. They can:

- Call to other singers, who will respond with songs of their own. You may get clues, pleas for help or important directions. (Press **Button A** to exit a message screen.)
- Ward off deadly Hungry Ones and other enemies if you've learned the right song.
- Get new songs, special powers and information from Glyphs scattered throughout the mazes of the sea.

Songs are Ecco's sonar. Use them constantly to explore the dolphins' world. Don't be afraid to experiment; songs can do surprising things.

Gesänge sind wirkungsvoll. Damit können Sie:

- andere Sänger rufen, die mit ihren eigenen Gesängen antworten. Sie können Anhaltspunkte, Hilfesuche oder wichtige Anweisungen erhalten. (Drücken Sie die **Taste A**, um einen Mitteilungsbildschirm zu verlassen.)
- gefährliche Hungrige und andere Gegner abwehren, wenn Sie den richtigen Gesang gelernt haben.
- neue Gesänge, besondere Kräfte und Informationen von Glyphen erhalten, die über das Labyrinth des Meeres verstreut sind.

Gesänge dienen als Ecco's Sonar. Benutzen Sie sie ständig, um die Welt der Delphine zu erkunden. Scheuen Sie sich nicht, zu experimentieren; Gesänge können erstaunliche Dinge vollbringen.

Les chants sont puissants. Ils vous permettent:

- D'appeler d'autres chanteurs qui répondront par leur mélodie propre. Ils peuvent recéler des indices, des appels au secours ou des directions importantes. (Appuyez sur le **Bouton A** pour quitter un écran de message.)
- D'éviter les Affamés et autres ennemis dangereux si vous connaissez le chant exact.
- D'obtenir de nouveaux chants, des informations et des pouvoirs spéciaux auprès des Glyphes, disséminés dans les labyrinthes de la mer.

Les chants font office de sonar pour Ecco. Utilisez-les constamment pour explorer le monde des dauphins. N'ayez pas peur de vous livrer à des expériences, car les chants peuvent accomplir des choses étonnantes.

Las canciones son potentes. Pueden serlo:

- Llame a otros cantores, que le responderán con canciones propias. Puede que obtenga pistas, llamadas de socorro o direcciones importantes. (Presione el **Botón A** para salir de una pantalla de mensaje.)
- Defiéndase de los mortíferos hambrientos y otros enemigos si ha aprendido las canciones correctas.
- Aprenda nuevas canciones, obtenga poderes especiales e información de los glifos esparcidos por los laberintos del océano.

Las canciones son el sonar de Ecco. Utilícelas constantemente para explorar el mundo de los delfines. No tema probarlas; las canciones pueden realizar cosas sorprendentes.

I canti sono potenti. Essi possono:

- Richiamare altri cantanti, che risponderanno con i propri canti. Potete anche trarne degli indizi, o degli aiuti o informazioni importanti. (Per uscire dallo schermo di un messaggio, premete il **Pulsante A**.)
- Tenere lontani i famelici assassini ed altri nemici, se conoscete il canto giusto.
- Insegnarvi nuovi canti, darvi speciali poteri e informazioni sui Glifi in agguato nei labirinti del mare.

I canti sono il sonar di Ecco. Usateli costantemente per esplorare il mondo dei delfini. Non abbiate paura di sperimentare. I canti possono dare risultati sorprendenti.

Liedjes hebben kracht. Ze kunnen:

- Andere Zangers oproepen, die je met hun lied beantwoorden. Je krijgt mogelijk wat tips, of je hulp wordt gevraagd of je krijgt belangrijke richtingaanwijzingen. (Druk op **toets A** om een mededelings scherm te annuleren.)
- Schrik de Hongerige en andere vijanden af met een lied. Je moet wel weten welk lied en hoe te zingen.
- Leer nieuwe liedjes, verzamel speciale krachten en informatie van tekens die her en der in de zee verspreid liggen.

Liedjes zijn de sonar voor Ecco. Gebruik ze zo vaak als mogelijk om de dolfijnenwereld te verkennen. Wees niet bang om wat te experimenteren; liedjes kunnen wonderen doen.

Mapping with Songs

- 1 Ecco
- 2 Spike
- 3 Air Pocket
- 4 Glyph

Songs that echo back to you bring long-range information. This is called "echolocation." When you hold down **Button A**, your song reverberates through the currents and caverns, returning to you with a map of your surroundings. (Press any button to exit Ecco's Map and return to your quest.)

Kartographieren mit Gesängen

- 1 Ecco
- 2 Stachel
- 3 Lufttasche
- 4 Glyph

Schallwellen, die zu Ihnen zurücklaufen, bringen weitreichende Informationen mit sich. Dies nennt man "Echolotung". Wenn Sie die **Taste A** gedrückt halten, hallt Ihr Gesang durch Strömungen und Höhlen und kehrt mit einem Abbild Ihrer Umgebung zu Ihnen zurück. (Durch Drücken einer beliebigen Taste können Sie Eccos Seekarte verlassen und Ihre Suche fortsetzen.)

Cartographie par le chant

- 1 Ecco
- 2 Piquant
- 3 Poche d'air
- 4 Glyphe

Les chants qui reviennent vers vous apportent de précieuses informations. Ceci porte ici le nom de "écholocalisation". Si vous maintenez le **Bouton A** enfoncé, vos chants se répercutent dans les courants et les cavernes et ils reviennent à vous sous forme de carte des environs. (Appuyez sur un bouton quelconque pour abandonner la Carte d'Ecco et revenir à votre aventure.)

Situación mediante canciones

- 1 Ecco
- 2 Espigón
- 3 Bolsa de aire
- 4 Glifo

Los ecos que reciba de sus canciones le traerán información de gran alcance. Esto se llama "situación por ecos". Cuando mantenga presionado el **Botón A**, su canción emitirá una reverberación a través de las corrientes y cavernas, que luego regresará a usted con un mapa de las inmediaciones. (Presione cualquier botón para salir del mapa y regresar a la búsqueda.)

Fate una mappa cantando

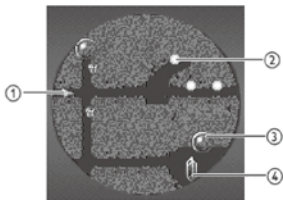
- 1 Ecco
- 2 Arpione
- 3 Sacca d'aria
- 4 Glifo

I canti che vi rimandano l'eco vi portano informazioni da lontano. Questa funzione è chiamata "individuazione eco". Quando mantenete premuto il **Pulsante A**, il vostro canto riverbera dalle correnti e dalle caverne e vi ritorna con una mappa di ciò che vi circonda. (Per lasciare la mappa e continuare la vostra ricerca, premete qualsiasi pulsante.)

In kaart brengen met liedjes

- 1 Ecco
- 2 Makreelhaak
- 3 Luchtzak
- 4 Teken

De echo van liedjes bevatten informatie over verderaf gelegen gebieden. Dolfijnen noemen dit "echolotatie". Wanneer je **toets A** ingedrukt houdt, galmt je lied door de stromen en holen, en krijg je de nagalmingen weer terug met een kaart van de omgeving. (Druk op een willekeurige toets om Ecco zijn kaart te annuleren en weer met je speurtocht verder te gaan.)



Ecco's Map shows you:

- Your position and passages through the rocky walls.
- Prowling enemies and dangerous objects (shown as orange circles).
- Glyphs and other interesting objects.
- Healing clams and air pockets (shown as bubbles).
- Barriers and moveable rocks and shells (shown as orange blocks).

Make echolocation a habit.

Send out echoing songs in all directions to get a full view of the ocean scene. If you can't find something you need (such as an air pocket or escape route) in one direction, it may be close by in another. "Look beyond your eyes with your song."

Eccos Seekarte zeigt Ihnen folgendes:

- Ihre Position und die Passagen durch die Felswände.
- Umherstreifende Gegner und gefährliche Objekte (dargestellt als orangefarbene Kreise).
- Glyphen und andere interessante Objekte.
- Heilende Venusmuscheln und Lufttaschen (dargestellt als Blasen).
- Hindernisse und bewegliche Felsen und Muscheln (dargestellt als orangefarbene Blöcke).

Lassen Sie die Echolotung zur Gewohnheit werden. Senden Sie wiederhallende Gesänge in alle Richtungen aus, um einen vollen Überblick über den Meeresschauplatz zu erhalten. Falls Sie das Gesuchte (z.B. eine Lufttasche oder einen Fluchtweg) in einer Richtung nicht finden können, liegt es möglicherweise in einer anderen Richtung ganz in Ihrer Nähe. "Sehen Sie mit Ihrem Gesang weiter als mit Ihren Augen."

La carte d'Ecco vous indique:

- Votre position et les passages à travers les parois rocheuses.
- Les ennemis à l'affut et les objets dangereux (indiqués par des cercles oranges).
- Les Glyphes et autres objets intéressants.
- Les palourdes guérisseuses et les poches d'air (indiquées par des bulles d'air).
- Les barrières et rochers mobiles ainsi que les coquillages (indiqués par des blocs oranges).

Prenez l'habitude de l'écholocalisation. Envoyez des chants en écho dans toutes les directions pour bénéficier d'une vue complète de l'océan. Si vous ne pouvez trouver ce qui est nécessaire (une poche d'air ou un chemin dérobé, par exemple) dans une direction, vous pourrez parfois trouver un raccourci par ailleurs. "Regardez plus loin que le bout de votre museau, grâce à vos chants."

El mapa de Ecco le mostrará:

- Su posición y pasajes a través de los muros rocosos.
- Enemigos emboscados y objetos peligrosos (mostrados como círculos anaranjados).
- Glifos y otros objetos interesantes.
- Almejas de vitalidad y bolsas de aire (mostrados como burbujas).
- Barreras, rocas móviles y conchas (mostradas como bloques anaranjados).

Haga un hábito de la situación por ecos. Emita canciones de ecos en todas las direcciones para obtener una completa imagen de la escena oceánica. Si no puede encontrar algo que necesite (tal como una bolsa de aire o ruta de escape) en una dirección, quizá esté cerca en otra. "Mire con sus canciones más allá de donde sus ojos se lo permitan".

La mappa di Ecco vi mostra:

- La vostra posizione e i passaggi che attraversano le pareti di scogli.
- I nemici in agguato e gli oggetti pericolosi (mostrati in forma di cerchi arancioni).
- I Glifi ed altri oggetti di interesse.
- I molluschi benefici e le sacche d'aria (mostrate come bolle).
- Le barriere, gli scogli e le conchiglie rimovibili (mostrati come blocchi arancioni).

Abituatevi all'individuazione con l'eco. Lanciate i vostri canti d'eco in tutte le direzioni per ottenere una chiara visione dell'oceano. Se in una direzione non trovate niente di cui avete bisogno (come una sacca d'aria o una via di scampo), può darsi che ci sia qualcosa d'altro in un'altra direzione. Guardate al di là di quanto possono vedere i vostri occhi con i vostri canti.

Ecco zijn kaart laat je het volgende zien:

- Je positie en doorgangen door rotsachtige muren.
- Rondsluipende vijanden en gevaarlijke voorwerpen (die als oranje cirkels op het scherm verschijnen).
- Tekens en andere hoogst-interessante voorwerpen.
- Helende schelpdieren en luchtzakken (die als bellen op het scherm verschijnen).
- Barrières en verplaatsbare rotsen en schelpen (die als oranje blokken op het scherm worden getoond).

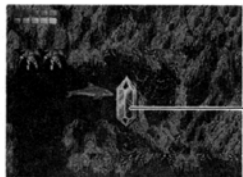
Maak een gewoonte van "echolokatie". Stuur je liedjes in diverse richtingen om een goed overzicht van de oceaan te krijgen. Als je iets wat je nodig hebt niet in een richting kunt vinden (bijvoorbeeld een luchtzak of een vluchtroute), ligt het mogelijk dichtbij maar in een andere richting. "Gebruik je liedjes en zie meer dan met je eigen ogen".

Glyphs

Glyphs are mysterious crystals scattered in the ocean depths. The secrets they hold are nearly as old and timeless as the sea itself. Figure out how to gain their powers and knowledge by singing to them or by touching them.

Some Glyphs give you messages. Others impart new songs you'll need to continue the journey. Barrier Glyphs push you away until you discover how to move them. Power Glyphs can bestow invincibility (you can't be injured while the power lasts) and fill up your health and breath meters.

① Glyph



Glyphen

Glyphen sind geheimnisvolle Kristalle, die in den Tiefen des Ozeans verstreut sind. Die Geheimnisse, die sie bergen, sind fast so alt und zeitlos wie das Meer selbst. Finden Sie durch Anzingen oder Berühren heraus, wie Sie die Kräfte und das Wissen der Glyphen gewinnen können.

Manche Glyphen enthalten Mitteilungen. Andere vermitteln Ihnen neue Gesänge, die Sie benötigen, um Ihre Reise fortzusetzen. Von Hindernis-Glyphen werden Sie abgestoßen, bis Sie herausfinden, wie sie zu bewegen sind. Kraft-Glyphen können Ihnen Unbesiegbarkeit verleihen (Sie können für die Dauer der Krafterwirkung nicht verletzt werden) und Ihren Energie- und Luftvorrat auffüllen.

① Glyph

Les Glyphes

Les Glyphes sont des cristaux mystérieux, disséminés dans les profondeurs océaniques. Les secrets qu'ils contiennent sont aussi anciens et intemporels que les mers elles-mêmes. Découvrez comment profiter de leur pouvoir et de leurs connaissances en chantant dans leur direction ou en les touchant.

Certains Glyphes vous donnent des messages; d'autres vous communiquent de nouveaux chants dont vous aurez besoin pour continuer votre route. Les Glyphes de Barrière vous repoussent jusqu'à ce que vous trouviez le moyen de les déplacer. Les Glyphes de Puissance vous procurent l'invincibilité (vous ne serez pas blessé aussi longtemps que dure votre pouvoir) et ils remplissent vos indicateurs d'énergie et d'oxygène.

① Glyph

Glifos

Los glifos son unos misteriosos cristales esparcidos por las profundidades del océano. Los secretos que guardan son casi tan antiguos y eternos como el mismo mar. Piense como obtener sus poderes y conocimiento cantándoles o tocándolos.

Algunos glifos le dan mensajes. Otros imparten nuevas e importantes canciones que usted necesitará para continuar su viaje. Glifos en barrera le impedirán el paso hasta que descubra cómo moverlos. Los glifos vigorizantes pueden proporcionarle invencibilidad (usted no podrá ser herido mientras dure la energía que le proporcionan) y le llenarán las escalas de salud y de aliento.

① Glifo

Glifi

I Glifi sono dei misteriosi cristalli sparsi nelle profondità dell'oceano. I segreti che contengono sono antichi come lo stesso mare. Acquistate la loro potenza e conoscenza con i vostri canti, o toccandoli.

Alcuni Glifi vi danno dei messaggi. Altri vi insegnano dei canti di cui avrete bisogno per continuare il vostro viaggio. I Glifi barriera vi respingono finché non scoprite come spostarli. I Glifi di potenza possono rendervi invincibili (sarete immuni finché dura il loro potere) e vi riempiono gli indicatori di salute e di aria.

① Glifo

Tekens

Tekens zijn mysterieuze kristallen die je her en der in de diepten van de oceaan kunt vinden. De geheimen die zij bevatten zijn bijna net zo oud en tijdloos als de zee. Zoek uit hoe je hun krachten en kennis kan verkrijgen en zing naar ze of raak ze even aan.

Sommige tekens geven je een mededeling. Andere geven je nieuwe liedjes die je voor je reis nodig hebt. Barrière-tekens drukken je weg totdat je te weten bent gekomen hoe jij hun weg kunt drukken. Kracht-tekens kunnen je tijdelijk onzichtbaar maken (je kunt zolang je de speciale kracht hebt niet door een vijand worden bezeerd) en vullen je gezondheid- en luchtmeters.

① Teken

Watch for Glyphs wherever you go, and look for them with echolocation. Try not to miss any.

Take your time. Stay calm. Solve riddles by remembering what you've learned. Don't get frustrated — there's always a solution, and you can find it!

Halten Sie überall nach Glyphen Ausschau, und suchen Sie sie mit Hilfe der Echolotung, damit Sie keinen einzigen übersehen.

Nehmen Sie sich Zeit. Bleiben Sie ruhig. Wenden Sie Ihr erlerntes Wissen an, um Rätsel zu lösen. Lassen Sie sich nicht frustrieren — es gibt für alles eine Lösung, und Sie können sie finden!

Où que vous alliez, observez bien les Glyphes et recherchez-les par votre "écholocalisation". Essayez de ne pas les rater.

Prenez votre temps. Gardez votre sang-froid ! Trouvez solution aux énigmes en vous rappelant ce que vous avez appris. Ne vous énervez pas, car il y a toujours une solution si vous cherchez bien !

Busque los glifos por donde quiera que vaya, y búsquelos con el situador por ecos. Trate de no dejar pasar ni uno.

Tómese el tiempo necesario. Mantenga la calma. Resuelva los problemas recordando lo que ha ido aprendiendo. No se frustre siempre hay una solución, ¡y usted puede encontrarla!

Cercate dappertutto i Glifi, localizzandoli con l'eco. Fate in modo di non perderne alcuno.

Non abbiate fretta. Restate calmi. Superate ogni difficoltà ricordando ciò che avete imparato. Non perdetevi d'animo. C'è sempre una via d'uscita, e potete trovarla!

Kijk naar tekens uit waar je ook maar bent, zoek ze op met "echolokatie". Doe je uiterste best en mis geen enkel teken.

Geen paniek. Doe het rustig aan. Los raadsels op met je verworven kennis. Raak niet al te gefrustreerd — er is altijd een oplossing en je kunt er achter komen!

Enemies

The sea is a beautiful yet dangerous place. Most undersea life is your enemy! Use your songs to ward off attackers, or charge to scare them away or dissolve them into sea foam. Some enemies, like the octopus, are so quick that only your wits or a hint from a Glyph can save you.

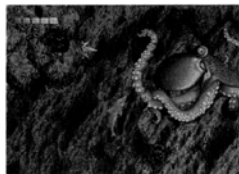
Avoid enemies by swimming slowly. Always move cautiously in unexplored waters. Going slow is sometimes the fastest way to move ahead.



Gegner

Das Meer ist eine schöne, aber auch eine gefährliche Welt. Die meisten Meeresbewohner sind Ihre Gegner! Benutzen Sie Ihre Gesänge, um Angreifer abzuwehren, oder greifen Sie selbst an, um sie zu verjagen oder in Meerschäum aufzulösen. Manche Gegner, wie der Oktopus, sind so schnell, daß nur Ihr Verstand oder ein Hinweis von einem Glyphen Sie retten kann.

Vermeiden Sie Gegner, indem Sie langsam schwimmen. Bewegen Sie sich in unbekanntem Gewässern stets vorsichtig. Manchmal kommt man durch Verlangsamung des Tempos schneller voran.



Les ennemis

L'océan est un monde merveilleux, mais dangereux. La plupart des créatures sous-marines vous sont hostiles ! Utilisez donc vos chants pour éviter les attaquants ou chargez-les pour les effrayer ou les dissoudre en écume. Certains ennemis, comme la poulpe, sont si agiles que seule votre adresse ou un conseil d'un Glyphes pourra sauver votre vie.

Évitez les ennemis en nageant lentement. Déplacez-vous avec vigilance dans les eaux inexplorées. Une allure de tortue est parfois le moyen le plus sûr d'avancer.



Enemigos

El mar es bello y a la vez peligroso. ¡La mayoría de la vida submarina es su enemiga! Utilice sus canciones para protegerse de sus atacantes, o láncese contra ellos para espantarlos o disolverlos entre la espuma del mar. Algunos enemigos, como el pulpo, son tan rápidos que solamente con su hocico o con la energía recibida de un glifo podrá salvarse de él.

Evite a los enemigos nadando despacio. Muévase cautelosamente siempre que se encuentre en aguas inexploradas. Yendo despacio es algunas veces la manera más rápida de avanzar.

Nemici

Il mare è bellissimo, ma anche pericoloso. Quasi tutto ciò che vive sott'acqua vi è nemico! Usate il canto per difendervi da chi vi attacca, oppure attaccatelo per spaventarlo in modo che fugga o si dissolva. Alcuni nemici, come le piovre, sono così veloci che vi potrete salvare soltanto grazie alla vostra astuzia, o al suggerimento di un Glifo.

Evitate i nemici nuotando lentamente. Nelle acque sconosciute, muovetevi sempre con grande cautela. A volte si fa più presto andando piano.

Vijanden

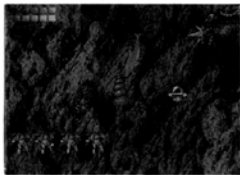
De zee is prachtig maar ook gevaarlijk. Het gros van het leven onderwater is je vijand! Gebruik je liedjes om aanvallers af te schrikken, verjaag ze of zorg dat ze in het zeeschuim oplossen. Sommige vijanden, bijvoorbeeld de inktvis, zijn zo snel dat alleen jouw slimmigheid of een tip van een teken je kan redden.

Vermijd vijanden door langzamer te zwemmen. Wees altijd op je hoede in waters waar je nog nooit eerder in hebt gezwommen. Soms ga je langzaam het snelst vooruit.

Barriers and Currents

Rocks, shells and island barriers will block your progress. You may be caught in overpowering currents that are too swift to swim through.

For every obstacle, there's a solution. It may be in a message or waiting in a Glyph. Search for moveable rocks, free-floating shells and unusual sea life. Then figure out how to use them. Try charging to break barriers. Push rocks ahead of you to fight through currents. And remember: the shortest route is not always underwater.



Hindernisse und Strömungen

Felsen, Muscheln und Insel-Barrieren blockieren Ihren Weg. Sie können in überwältigende Strömungen hineingeraten, die zu schnell sind, um hindurchzuschwimmen.

Für jedes Hindernis gibt es eine Lösung. Sie kann in einer Mitteilung zu finden sein oder in einem Glyph schlummern. Suchen Sie nach beweglichen Felsen, frei umhertreibenden Muscheln und ungewöhnlichen Meerestieren, und finden Sie dann heraus, wie Sie sie benutzen können. Versuchen Sie, Barrieren zu durchbrechen, in dem Sie sie rammen. Schieben Sie Felsen vor sich her, um Strömungen zu überwinden. Und merken Sie sich folgendes: der kürzeste Weg ist nicht immer der Wasserweg.

Les barrières et les courants

Des rochers, des coquillages et des barrières diverses font obstacle à votre progression. Vous risquez aussi d'être emporté par des courants, trop rapides pour les traverser.

A tout obstacle, il existe une solution. Elle peut se trouver dans un message ou dans l'attente d'un Glyph. Recherchez les rochers mobiles, les coquillages flottant librement et les créatures marines inhabituelles et imaginez comment en tirer parti. Essayez aussi de foncer pour briser les barrières et de pousser des rochers devant vous pour lutter contre les courants. Et souvenez-vous: le chemin le plus court n'est pas toujours sous l'eau.

Barreras y corrientes

Rocas, conchas y barreras de islas bloquearán su avance. Quizá se vea atrapado en corrientes demasiado turbulentas que le resulten imposibles de atravesar.

Para cada obstáculo, hay una solución. Puede ser en forma de mensaje o puede estar esperándole en un glifo. Trate de encontrar rocas móviles, conchas flotando libres y vida marina inusual. Luego piense como utilizarlos. Trate de romper barreras cargando contra ellas. Empuje rocas de delante suyo para luchar contra las corrientes. Y recuerde: la ruta más rápida no siempre está bajo el agua.

Barriere e correnti

Gli scogli, le conchiglie e le isole sono gli ostacoli sul vostro percorso. Potreste essere travolto da rapide correnti difficili da superare.

Ogni difficoltà ha la sua via d'uscita. Essa può avere la forma di un messaggio, o di un Glifo in attesa. Cercate gli scogli spostabili, le conchiglie galleggianti o un insolito segno di vita marina. Escogitate il modo di sfruttarli. Provate ad aprirvi il varco caricando le barriere di scogli. Spingete di fronte a voi i sassi per lottare contro le correnti. E non dimenticate che il cammino più breve non è sempre sott'acqua.

Barrières en stromen

Rotsen, schelpen en eilandbarrières blokkeren je vooruitgang. Soms kom je ook in een sterke stroom terecht waar je niet tegen op kunt en dus van je plan wordt gebracht.

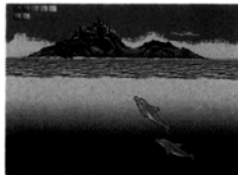
Voor ieder obstakel is er een oplossing. Misschien ligt de oplossing in een teken. Zoek naar verplaatsbare rotsen, drijvende schelpen en ander ongebruikelijk zeeleven. Vind daarna uit hoe je hun kunt gebruiken. Val aan en breek door de barrières. Druk een rots voor je uit zodat je beter tegen sterke stromen op kunt. En onthoud: de kortste weg is niet altijd onder water.

Rescuing Lost Dolphins

Six young dolphins have foundered in the craggy depths. You must find them all and guide them back to safe waters.

When you locate a lost dolphin, glide slowly over him, close to his back and a little ahead of him. Try to swim in the direction he's going, but if he turns, that's OK. Wait a few seconds, and he'll turn around again. When he begins swimming like you, he's ready to follow. Then you can lead him back to his pod.

Save ALL the lost dolphins. You'll gain abilities and songs that will help you for the rest of the quest. (You can only save one dolphin at a time.)



Rettung verirrter Delphine

Sechs junge Delphine haben sich in den zerklüfteten Tiefen verirrt. Sie müssen alle finden und in sichere Gewässer zurückführen.

Wenn Sie einen verirrten Delphin gefunden haben, gleiten Sie langsam über ihn, dicht über seinem Rücken und etwas vor ihm. Versuchen Sie, in seine Richtung zu schwimmen, doch wenn er die Richtung ändert, ist es auch nicht schlimm. Warten Sie einfach ein paar Sekunden, bis er wieder umkehrt. Wenn er anfängt, so wie Sie zu schwimmen, ist er bereit, Ihnen zu folgen. Dann können Sie ihn zu seiner Herde zurückführen.

Retten Sie ALLE verirrten Delphine. Sie gewinnen dadurch Fähigkeiten und Gesänge, die Ihnen für den Rest Ihrer Suche von Nutzen sein werden. (Sie können nur jeweils einen Delphin zur Zeit retten.)

A la rescousse des dauphins perdus

Six jeunes dauphins ont sombré dans des anfractuosités profondes. Vous devez tous les retrouver et les ramener vers des eaux plus calmes.

Quand vous localisez un dauphin perdu, glissez lentement au-dessus de lui, près de son dos et un peu en avant par rapport à lui. Essayez de nager dans sa direction, mais s'il tourne, ne vous préoccupez pas. Attendez quelques instants et il tournera de nouveau. Quand il commencera à nager comme vous, il sera prêt à vous suivre et vous pourrez le ramener auprès de sa famille.

Sauvez TOUS les dauphins perdus, car vous augmenterez vos facultés et vos chants qui vous seront utiles pour le reste de votre voyage. (Vous ne pouvez sauver qu'un seul dauphin à la fois.)

Rescate de delfines perdidos

Seis jóvenes delfines se han quedado atrapados en las desquebrajadas profundidades. Deberá encontrarlos a todos y guiarlos hasta aguas seguras.

Quando localice un delfín perdido, acérquese a él con cuidado, próximo a su aleta trasera y un poco por delante de él. Trate de nadar en la dirección que él vaya, pero si gira, no importa. Espere unos cuantos segundos, y él volverá a su camino de nuevo. Cuando comience a nadar como usted, estará listo para seguirle. Luego usted podrá guiarlo hasta su grupo.

Rescate a TODOS los delfines perdidos. Usted ganará habilidades y canciones que le ayudarán durante el resto de la búsqueda. (Solamente podrá salvar un delfín de cada vez.)

Salvate i delfini dispersi

Sei giovani delfini si sono persi nei crepacci del fondo. Dovete trovarli tutti e guidarli in acque sicure.

Quando trovate un delfino disperso, planategli lentamente sopra, accostandovi al dorso e standogli un po' più avanti. Provate a nuotare nella direzione in cui è diretto, ma va bene anche se gira. Aspettate alcuni secondi e vedrete che si girerà di nuovo. Quando incomincerà a nuotare come voi sarà pronto a seguirvi. Potrete allora ricondurlo al suo branco.

Salvate TUTTI i delfini dispersi. Acquisterete così abilità e canti che vi saranno di aiuto nel seguito della vostra ricerca. (Potete salvare soltanto un delfino alla volta.)

Red verdwaalde dolfijnen

Zes jonge dolfijntjes zijn in een rotsige diepte gestort. Je moet ze allemaal vinden en weer terug naar veiligere waters leiden.

Wanneer je een verdwaalde dolfijn hebt gevonden, glij je langzaam over hem heen, dicht bij zijn rug en ietwat voor hem. Probeer in de richting waarin hij zwemt te zwemmen, maar als hij draait, is het OKE. Wacht een paar seconden en hij zal weer draaien. Zodra hij netzoals jij zwemt, is hij aan je gewend en zal je volgen. Jij kunt hem dan weer veilig thuis brengen.

Red ALLE verdwaalde dolfijnen. Je verwerft hier namelijk extra bekwaamheden en liedjes mee die je bij het resterende gedeelte van je speurtocht zullen helpen. (Je kunt slechts één dolfijn tegelijkertijd redden.)

Using Passwords

Almost every level has a name and a password. You'll see these on the screen that appears when you start the level. Later, you can use the passwords to begin the game at a level you've already played. (Press **Button A** to exit the text screen.)

Note: Passwords change each time you restart a level. To return to a level, you can use any of its passwords; they all take you to the beginning of the scene.

To begin a game from somewhere in mid-journey, press **Start** at the Title screen, and then move Ecco to the **left** in the submerged cavern. The Password screen will appear.



Verwendung von Kennwörtern

Fast jeder Level ist mit einem Namen und einem Kennwort versehen, welche auf dem Bildschirm angezeigt werden, der zu Beginn jedes Levels erscheint. Sie können diese Kennwörter später benutzen, um das Spiel mit einem Level zu beginnen, den Sie bereits gespielt haben. (Drücken Sie die **Taste A**, um den Textbildschirm zu verlassen.)

Hinweis: Das Kennwort ändert sich jedesmal, wenn Sie einen Level neu beginnen. Um zu einem Level zurückzukehren, können Sie eines ihrer Kennwörter benutzen, die Sie alle an den Anfang des Schauplatzes bringen.

Um ein Spiel an irgendeinem Punkt der Reise fortzusetzen, drücken Sie **Start** auf dem Titelschirm, und dann bewegen Sie Ecco in der Unterwasserhöhle nach **links**. Daraufhin erscheint der Kennwort-Bildschirm.

Utilisation des mots de passe

Pratiquement chaque niveau comporte un nom et un mot de passe. Vous les verrez sur l'écran, apparaissant quand vous commencez le niveau. Par la suite, vous pourrez utiliser les mots de passe pour commencer le jeu à un niveau où vous avez déjà joué. (Appuyez sur le **Bouton A** pour quitter l'écran de texte.)

Remarque: Les mots de passe changent chaque fois que vous recommencez un niveau. Pour revenir à un niveau, vous pouvez utiliser n'importe lequel de ses mots de passe; tous vous ramèneront au début de la scène.

Pour commencer un jeu à un point donné au milieu du voyage, appuyez sur **Start** à l'écran Titre et déplacez alors Ecco vers la **gauche** dans la caverne immergée. L'écran Mot de passe apparaîtra.

Utilización de las contraseñas

Casi todos los niveles tienen un nombre y una contraseña. Los verá en la pantalla que aparece cuando comienza un nivel. Más tarde, podrá utilizar las contraseñas para iniciar un juego en un nivel que ya haya jugado. (Presione el **Botón A** para salir de la pantalla de prueba.)

Nota: Las contraseñas cambian cada vez que vuelve a comenzar un nivel. Para regresar a un nivel, podrá utilizar cualquiera de sus contraseñas; todas le llevarán al principio de la escena.

Para comenzar un juego en algún lugar de en medio de la búsqueda, presione el botón de **inicio** en la pantalla del título, y luego mueva a Ecco hacia la **izquierda** en la caverna sumergida. Aparecerá la pantalla de contraseña.

Uso delle parole d'ordine

Quasi tutti i livelli hanno un nome e una parola d'ordine. Li potete vedere sul loro schermo iniziale. Potete in seguito usare le parole d'ordine per cominciare il gioco dal livello in cui eravate. (Per uscire dallo schermo del testo, premete il **Pulsante A**.)

Nota: Le parole d'ordine cambiano ogni volta che ricominciate da un livello. Per tornare ad un livello, potete usare una qualsiasi delle sue parole d'ordine. Tutte vi riportano alla sua scena iniziale.

Per cominciare un gioco da metà, premete **Start** sullo schermo del titolo e spostate poi Ecco a **sinistra** nella caverna sommersa. Appare allora lo schermo della parola d'ordine.

Gebruik van paswoorden

Bijna ieder niveau heeft een naam en een paswoord. Je ziet deze op het scherm dat verschijnt voordat je in het niveau begint. Later kun je deze paswoorden aan het begin van het spel gebruiken om het spel bijvoorbeeld met een niveau te beginnen dat je reeds hebt gespeeld. (Druk op **toets A** om het tekstscherm te annuleren.)

Opmerking: Paswoorden veranderen iedere keer dat je een niveau opnieuw begint. Om terug te keren naar een niveau, gebruik je een van de paswoorden; alle paswoorden brengen je naar het begin van de scène.

Om het spel ergens in de speurtocht te starten, druk je op **Start** wanneer je het Titelscherm ziet. Verplaats Ecco vervolgens naar **links** in de onderwatrogrot. Het Paswoordscherm verschijnt.

To enter a password:

1. Use the **D-Button** to highlight a letter.
2. Press **Button B** or **C** to add that letter to the password at the bottom of the screen.
3. Press **Start** when the password is complete.

To edit a password:

1. Use the **D-Button** to highlight the left or right arrow.
2. Press **Button B** or **C** to highlight a letter in the password; 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 that letter to the password.

Zum Eingeben eines Kennworts:

1. Benutzen Sie die **D-Taste**, um einen Buchstaben hervorzuheben.
2. Drücken Sie die **Taste B** oder **C**, um den Buchstaben zu dem Kennwort am unteren Bildschirmrand hinzuzufügen.
3. Drücken Sie **Start**, wenn das Kennwort vollständig ist.

Zum Editieren eines Kennworts:

1. Benutzen Sie die **D-Taste**, um den linken oder rechten Pfeil hervorzuheben.
2. Drücken Sie die **Taste B** oder **C**, um einen Buchstaben des Kennworts hervorzuheben; löschen Sie den Buchstaben durch Drücken der **Taste A**.
3. Benutzen Sie die **D-Taste**, um einen neuen Buchstaben aus dem Zeichensatz in der oberen Bildschirmhälfte auszusuchen.
4. Drücken Sie die **Taste B** oder **C**, um den Buchstaben in das Kennwort einzufügen.

Pour entrer un Mot de passe:

1. Utilisez le **Bouton D** pour mettre une lettre en évidence.
2. Appuyez sur le **Bouton B** ou **C** pour ajouter cette lettre au mot de passe dans le bas de l'écran.
3. Appuyez sur **Start** quand le mot de passe est écrit.

Pour créer un Mot de passe:

1. Utilisez le **Bouton D** pour mettre en évidence la flèche gauche ou droite.
2. Appuyez sur le **Bouton B** ou **C** pour mettre en évidence une lettre dans le mot de passe; appuyez sur le **Bouton A** pour effacer cette lettre.
3. Utilisez le **Bouton D** pour mettre en évidence une autre lettre dans le haut de l'écran.
4. Appuyez sur le **Bouton B** ou **C** pour ajouter cette lettre au mot de passe.

Para introducir una contraseña:

1. Utilice el **Botón D** para resaltar una letra.
2. Presione el **Botón B** o **C** para añadir esa letra a la contraseña de la parte inferior de la pantalla.
3. Presione el botón de **inicio** cuando haya completado la contraseña.

Para editar una contraseña:

1. Utilice el **Botón D** para resaltar la flecha derecha o izquierda.
2. Presione el **Botón B** o **C** para resaltar una letra en la contraseña; presione el **Botón A** para cancelarla.
3. Utilice el **Botón D** para seleccionar otra letra de la parte superior de la pantalla.
4. Presione el **Botón B** o **C** para añadir esa letra a la contraseña.

Per immettere una parola d'ordine:

1. Usate il **Pulsante D** per evidenziare una lettera.
2. Premete il **Pulsante B** o **C** per aggiungere quella lettera alla parola d'ordine sulla parte inferiore dello schermo.
3. Premete **Start** dopo aver completato la parola d'ordine.

Per correggere una parola d'ordine:

1. Usate il **Pulsante D** per evidenziare la freccia destra o sinistra.
2. Premete il **Pulsante B** o **C** per evidenziare una lettera della parola d'ordine. Premete il **Pulsante A** per cancellarla.
3. Usate il **Pulsante D** per selezionare un'altra lettera sulla parte superiore dello schermo.
4. Premete il **Pulsante B** o **C** per aggiungere quella lettera alla parola d'ordine.

Invoeren van een paswoord:

1. Gebruik de **R-toets** om een letter te markeren.
2. Druk op **toets B** of **C** om die letter aan het paswoord toe te voegen onderaan het scherm.
3. Druk op **Start** wanneer je het hele paswoord hebt ingevoerd.

Veranderen van een paswoord:

1. Gebruik de **R-toets** om de linker- of rechterpijl te markeren.
2. Druk op **toets B** of **C** om een letter in het paswoord te markeren; druk op **toets A** om deze letter te wissen.
3. Gebruik de **R-toets** om een andere letter bovenaan het scherm te kiezen.
4. Druk op **toets B** of **C** om deze letter aan het paswoord toe te voegen.

Ecco's Family

Ecco is a bottlenose dolphin, whose family (or species) is remarkable for being almost totally unafraid of humans. They readily approach ships and boats, and are wonderful to watch at play. They are graceful and agile, rising in turns to "blow," and they seldom if ever rudely jostle each other for position.

Bottlenoses group in small social units of about 15 dolphins or less. While feeding, each dolphin follows its own track, rising up in the water two or three times a minute. Occasionally before diving, dolphins will "lobtail," loudly flapping their flukes on the water's surface. Usually, they dive for less than a minute, but their underwater stays have been clocked at as long as 10 minutes! At times, individual dolphins will suddenly "breach," hurling themselves 16 feet or more into the air.



Eccos Familie

Ecco gehört zur Familie (oder Art) der Tümmler, die bemerkenswerterweise fast keine Angst vor Menschen haben. Ohne Scheu nähern sie sich Schiffen und Booten und lassen sich in ihrem Spiel wunderbar beobachten. Sie sind geschmeidig und agil, steigen abwechselnd nach oben, um zu "blasen", und streiten sich so gut wie nie um eine Position.

Tümmler leben in kleinen Gruppen von bis zu 15 Artgenossen zusammen. Beim Fressen folgt jeder Tümmler seiner eigenen Spur, wobei er zwei- bis dreimal pro Minute an die Wasseroberfläche hochsteigt. Gelegentlich führen Tümmler vor dem Tauchen Sprünge aus, wobei sie mit ihrer Schwanzflosse laut auf die Wasseroberfläche klatschen. Gewöhnlich tauchen sie nicht länger als eine Minute, man hat aber auch schon Tauchzeiten von bis zu 10 Minuten gemessen! Manchmal schnellen einzelne Tümmler plötzlich aus dem Wasser und schleudern sich 5 Meter oder höher in die Luft.

La famille d'Ecco

Ecco est un dauphin à gros nez dont la famille (l'espèce) a la particularité de ne pas avoir peur des humains. Ils s'approchent sans crainte des bateaux et il est agréable d'observer leurs ébats. Animaux agiles et gracieux, ils viennent tour à tour respirer en surface sans se bousculer.

Ces "gros nez" vivent en groupes d'une quinzaine au maximum. Quand ils se nourrissent, ils suivent chacun leur chemin, remontant dans l'eau 2 à 3 fois par minute. Parfois, avant de plonger, les dauphins effectuent la "culbute" par un mouvement sec de leurs nageoires à la surface de l'eau. Habituellement, ils restent en plongée pendant moins d'une minute, mais certains parviennent à s'y tenir jusqu'à 10 minutes ! Il arrive aussi qu'un dauphin effectue un "saut périlleux", en surgissant jusqu'à 5 mètres de hauteur.

La familia de Ecco

Ecco es un delfin de los de hocico de botella, cuya familia (o especie) es notable por no temer prácticamente en absoluto a los humanos. Se acercan a los barcos grandes y pequeños, y es una maravilla observarlos cuando juegan. Son graciosos y ágiles, emergiendo a turnos para "soplar", y raramente o nunca se empujan de forma brusca entre ellos para nadar en una posición.

Los hocico de botella se agrupan en pequeñas unidades sociales de 15 delfines o menos. Cuando se alimentan, cada delfín sigue su propio camino, subiendo a la superficie dos o tres veces por minuto. De vez en cuando, antes de sumergirse, los delfines "chapotean" agitando ruidosamente la aleta trasera en la superficie del agua. Por lo general, se sumergen durante menos de un minuto, ipero se les ha llegado a cronometrar un tiempo de inmersión de hasta 10 minutos! En ocasiones, los delfines individualmente "saltan de súbito", saltando en piruetas de hasta 5 metros o más de altura en el aire.

La famiglia di Ecco

Ecco è un delfino del tipo "tursiopo", la cui famiglia (o specie) si distingue per la quasi totale mancanza di paura degli uomini. Questo tipo di delfini si avvicina subito alle navi e alle barche ed è una gioia vederli giocare. Sono graziosi ed agili e si slanciano nell'aria spruzzando. Raramente combattono tra di loro.

Questi delfini vivono generalmente in gruppi di un massimo di 15. Per cibarsi, ognuno segue il proprio percorso, emergendo due o tre volte al minuto. A volte, prima di rituffarsi, fanno una giravolta agitando energicamente le pinne al livello dell'acqua. Stanno generalmente immersi per meno di un minuto, ma si sa anche di delfini che sono rimasti sott'acqua per 10 minuti! Alcuni, poi, balzano improvvisamente fino a 5 metri sopra l'acqua.

Ecco's familie

Ecco is een "tuimelaar", en zijn familie (het soort met de flesvormige snoet) is helemaal niet bang voor mensen. Ze gaan op boten en schepen af en zijn ontzettend leuk om naar te kijken wanneer ze samen spelen. Ze bewegen sierlijk en zijn zeer lenig, om de beurt omhoog springend om te "blazen". Ze zijn ook zeer vriendelijk voor elkaar en er zijn weinig gevechten voor een machtspositie in de groep.

Tuimelaars leven in kleine groepjes van maximaal zo'n 15 dolfijnen. Wanneer ze eten, volgt iedere dolfijn min of meer zijn eigen weg en stijgt ongeveer twee of drie keer per minuut uit het water. Voor een duik zie je de dolfijn vaak uit het water komen en met zijn vinnen op het wateroppervlak slaan. Normaal gesproken is hun duik korter dan een minuut, maar er zijn gevallen dat ze maar liefst 10 minuten onder water blijven! Als je geluk hebt kan je een individuele dolfijn plotseling uit het water zien opspringen en zichzelf ongeveer 5 meter hoog in de lucht werpen.

Dolphins make their home all over the globe in warm and temperate waters. One of their secrets to being able to live world-wide is their less-than-picky appetite. Bottlenoses eat 15 to 33 pounds of food a day, usually feeding in shallow waters on inshore bottom-dwelling fish. They'll also pleasurably dine on eels, catfish, sharks, rays, hermit crabs and shrimp.

Cooperation seems to be the rule with bottlenoses. On record is the story of a dolphin pod that chased a school of bluefish into a shallow bay. They stationed two guards to keep the fish captive, while the rest took turns chowing down. In another report, two dolphins were seen supporting a third, that was stunned, and assisting it to the surface to breathe.

Delphine sind in allen Meeren in warmen und gemäßigten Klimazonen zu Hause. Ein Grund für ihre weltweite Verbreitung ist die Tatsache, daß sie nicht so pingelig beim Fressen sind. Tümmler verzehren täglich etwa 7 bis 15 kg Nahrung. Dabei fressen sie meistens Fische, die sich in flachem Wasser in Grundnähe aufhalten. Sie verspeisen aber auch gern Aale, Welse, Haie, Rochen, Einsiedlerkrebse und Garnelen.

Zusammenarbeit scheint bei Tümmlern die Regel zu sein. Man hat schon beobachtet, wie eine Delphinherde einen Schwarm Blaubarsche in eine seichte Bucht getrieben hat. Sie stationierten zwei Wachposten, die darauf aufpaßten, daß die Fische nicht entkamen, während der Rest abwechselnd Futterte. In einem anderen Fall wurde berichtet, wie zwei Delphine einem benommenen dritten Delphin halfen und ihn zum Atmen an der Wasseroberfläche hielten.

Les dauphins ont élu domicile dans les eaux chaudes et tempérées du monde entier. Le secret de leur capacité à vivre presque partout, c'est leur excellent appétit. Les "gros nez" engloutissent de 7 à 15 kilos de nourriture par jour, essentiellement des poissons qui vivent eux-mêmes dans les eaux peu profondes près des côtes. Pour leurs repas de fête, ils aiment se régaler d'une anguille, un poisson-chat, un bernard-l'ermite, voire d'un petit requin, une raie ou quelques crevettes.

La coopération semble être la règle de vie parmi les "gros nez". On raconte qu'un dauphin avait chassé tout un banc de poissons bleus dans une crique peu profonde. Deux gardiens avaient été placés à l'entrée pour les tenir captifs pendant que le reste du groupe se régalaît à loisir. Une autre histoire veut que deux dauphins en ont épaulé un troisième, blessé, pour remonter à la surface et respirer.

Los delfines viven en todas las regiones del mundo en aguas templadas y moderadas. Uno de sus secretos para poder vivir en cualquier parte del mundo es su poco menos que voraz apetito. Los hocico de botella comen entre 7 y 15 kilos de comida al día, alimentándose por lo general en aguas poco profundas con los peces del fondo de los lugares costeros. También se alimentan con gran deleite de anguilas, calamares, tiburones, rayas, cangrejos hermitaños y camarones.

La cooperación suele ser la regla entre los hocico de botella. En registro está la historia de un grupo de delfines que condujeron a un banco de peces azules hasta una bahía poco profunda. Colocaron dos guardianes para que no escapasen los peces, mientras el resto iba a por otro banco. En otra ocasión, dos delfines fueron vistos sujetando a un tercero que se encontraba aturdido, y lo llevaban hasta la superficie para respirar.

I delfini vivono nelle acque tiepide e temperate di tutto il mondo. Uno dei segreti della loro abilità di sopravvivere dappertutto consiste nel non essere delicati di stomaco. Consumano da 7 a 15 chili di cibo, che trovano generalmente nelle acque basse. Sono ghiotti di anguille, pesci gatto, pescecani, razze, paguri e gamberetti.

La cooperazione sembra di regola tra i delfini. Si sa di delfini che hanno spinto un banco di pesci in acque basse, con due che facevano la guardia mentre il resto si cibava. Si sono anche visti due delfini che ne aiutavano un altro, stordito, portandolo fino alla superficie per respirare.

Dolfijnen leven in diverse, warme en middelmatige waters. Een van de redenen dat ze op zoveel verschillende plekken te vinden zijn is hun voedsel. Ze zijn niet zo kieskeurig en eten 7 tot 15 kilo per dag. Ze eten voornamelijk bodemvis uit ondiepe wateren. Aal, zeewolf, haai, roggen, krabben en garnalen slaan ze echter beslist niet af.

Samenwerking is de regel voor tuimelaars. We zullen je hiervan een voorbeeld geven. Er was een dolfijnschool die een school blauwvis in een ondiepe baai joeg. Ze plaatsten twee bewakers zodat de vis niet uit de baai kon zwemmen en ondertussen deden de andere dolfijnen zich te goed aan die vis. Zo heeft ook iemand gezien dat twee dolfijnen een derde de kluts kwijtgeraakte dolfijn "ondersteunden" en hem naar het wateroppervlak brachten zodat de derde dolfijn weer bij zijn positieve kon komen.

Dolphin Facts

- The scientific name of bottlenose dolphins is *Tursiops truncatus*, meaning "cut-off face." Bottlenoses belong to the superfamily *Delphinoidea*, named after a legend in which the god Apollo rose from the sea in dolphin form. The ancients commemorated this event in the constellation Delphinus, a group of five stars in the shape of a dolphin that can still be seen in the northern skies.
- The earliest known ancestors of bottlenose dolphins were the squalodonts, the first true toothed whales, which flourished about 30 to 35 million years ago.
- The average length of bottlenose dolphins is 10 feet, their average weight is about 440 pounds (they can reach up to 600 pounds), and their average life span is 25 to 30 years.



Fakten über Delphine

- Die wissenschaftliche Bezeichnung für Tümmler lautet *Tursiops truncatus*, was so viel wie "abgeschnittenes Gesicht" heißt. Tümmler gehören zur Oberfamilie der *Delphinoidea*, benannt nach einer Sage, in der sich der Gott Apollo in Gestalt eines Delphins aus dem Meer erhob. Die Menschen der Antike setzten diesem Ereignis ein Denkmal in dem Sternbild Delphinus, einer Gruppe von fünf Sternen in der Form eines Delphins, die am nördlichen Sternhimmel zu sehen ist.
- Die ältesten bekannten Vorfahren der Tümmler waren die Squalodonten, die ersten echten Zahnwale, deren Blütezeit etwa 30 bis 35 Millionen Jahre zurückliegt.
- Tümmler erreichen im Durchschnitt eine Länge von 3 m, ein Gewicht von ca. 200 kg (sie können bis zu 270 kg schwer werden) und ein Lebensalter von 25 bis 30 Jahren.

Quelques données sur les dauphins

- Le nom scientifique du dauphin à gros nez est *Tursiops truncatus*, ce qui veut dire "visage tronqué". Ils appartiennent à la famille des *Delphinidés*; une légende veut en effet que le dieu Apollon soit sorti de l'eau sous la forme d'un dauphin. Les anciens commémoraient cet événement dans la constellation Delphine, un groupe de cinq étoiles en forme de dauphin, visible dans les cieux de l'hémisphère nord.
- Les premiers ancêtres connus des dauphins à gros nez sont les squalodontes, les premières baleines "hyperodonts" à dents, qui vivaient il y a 30 à 35 millions d'années.
- La longueur moyenne des dauphins à gros nez est de 3 mètres environ; adultes, ils pèsent près de 200 kilos (mais certains vont jusqu'à 270) et leur durée de vie varie de 25 à 30 ans.

Referencias sobre los delfines

- El nombre científico de los delfines de hocico de botella es *Tursiops truncatus*, que quiere decir "cara cortada". Los hocico de botella pertenecen a la superfamilia *Delphinoidea*, tomando el nombre de una leyenda que cuenta que el dios Apolo surgió de las aguas en forma de delfín. En tiempos antiguos conmemoraban este evento en la constelación Delphinus, un grupo de cinco estrellas con la forma de un delfín que aún puede observarse en los cielos del norte.
- Los ancestros más primitivos conocidos de los hocico de botella fueron los squalodontes, las primeras verdaderas ballenas con dientes, que prosperaron hace unos 30 a 35 millones de años.
- La longitud media del hocico de botella es de unos 3 metros, el peso medio de aproximadamente 200 kilos (pueden alcanzar 270 kilos), y tienen un promedio de vida de 25 a 30 años.

Fatti sui delfini

- Il nome scientifico dei delfini del tipo "tursiopo" è *Tursiops truncatus*, che vuol dire faccia mozza. Essi fanno parte della grande famiglia *Delphinoidea*, che deriva il suo nome dalla leggenda del sorgere di Apollo dalle acque del mare sotto forma di delfino. Tale evento è celebrato dall'antichità nella costellazione del delfino, un gruppo di cinque stelle a forma di delfino che si può tuttora vedere nel cielo dell'emisfero nord.
- I primi antenati di questi delfini di cui si ha notizia sono gli squalodonti, che sono le primissime balene dentate, vissute all'incirca 30/35 milioni d'anni fa.
- Questi delfini misurano in genere 3 metri, pesano quasi 200 chili (anche se possono arrivare fino ai 270) e vivono in genere dai 25 ai 30 anni.

Feiten over dolfijnen

- De wetenschappelijke naam van tuimelaars of flesvormige snoet dolfijnen is *Tursiops truncatus*, wat "afgesneden snuit" betekent. Tuimelaars behoren tot de *Delphinoidea* familie, die naar de legende is genaamd waarin de god Apollo als een dolfijn vanuit de zee oprees. In de geschiedenis werd deze gebeurtenis aan de flonkerende sterrengroep Delphinus gerelateerd. Deze groep van vijf sterren, in de vorm van een dolfijn, kun je ook nu nog in de noorden hemel zien.
- De squalodonten zijn de voorvaders van de tuimelaars. Dit waren de eerste echte walvissen met tanden die 30 tot 35 miljoen jaar geleden rijkelijk de oceanen bevolkte.
- De gemiddelde lengte van een tuimelaar is 3 meter en ze wegen ongeveer 200 kilo (het maximale gewicht is ca. 270 kilo). Ze leven gemiddeld 25 tot 30 jaar.

- Although mostly shallow-water feeders, dolphins are known to "sound" to depths of 1000 feet or more. Dolphins off the west coast of Africa are said to dive to 2000 feet over the steep edge of the continental shelf.
- Bottlenoses have been measured in bursts of speed of up to 17 mph.
- Dolphins communicate with a wide range of sounds. They whistle, clap, grunt, chuckle, squeak, rasp, pop and belch. Bottlenoses can also produce a rapid series of clicks, up to 1000 separate sounds per second. They "see" even the most complex shapes with their sonar. Each individual dolphin has a personal "signature whistle," just like we each have our own name.
- Bottlenoses often school with other species, such as shortfin pilot whales. They sometimes accompany great right whales and humpback whales on their migrations.
- Obwohl Delphine ihre Nahrung meistens in flachem Wasser suchen, weiß man von ihnen, daß sie Tiefen von mehr als 300 m "erforschen". Von Delphinen vor der Westküste Afrikas wird berichtet, daß sie bis auf 600 m Tiefe den steil abfallenden Rand des Kontinentalschelfs hinabtauchen.
- Man hat bei Tümmlern schon Sprints von bis zu 27 km/h gemessen.
- Delphine verfügen zur Übermittlung von Signalen über eine breite Geräuschpalette. Sie können pfeifen, klatschen, grunzen, lachen, quieken, schnarren, knallen und rülpsen. Tümmler können auch eine schnelle Folge von Klickgeräuschen ausstoßen, bis zu 1 000 separate Töne pro Sekunde. Mit Hilfe ihres Sonars können sie die kompliziertesten Formen "sehen". Jeder einzelne Delphin besitzt einen persönlichen "Erkennungs-Pfeifton", so wie jeder von uns einen eigenen Namen besitzt.
- Tümmler gesellen sich oft zu anderen Arten, z.B. zu Kurzflossen-Lotsenwalen. Manchmal begleiten sie große Bartenwale und Buckelwale auf ihren Wanderungen.
- Si les dauphins se nourrissent essentiellement en eaux peu profondes, il leur arrive d'"explorer" les profondeurs au-delà de 300 mètres. Au large des côtes de l'Afrique occidentale, ils vont, paraît-il, jusqu'à 600 mètres en longeant l'arête du plateau continental.
- On a calculé que les gros nez sont capables de pousser des sprints d'une vitesse de 27 km/h.
- Les dauphins communiquent par un large éventail de sons. Ils sifflent, grognent, rigolent, caquettent, grincent, éruent et battent des mâchoires. Ils sont aussi capables de produire une rafale de bruits secs — jusqu'à 1 000 sons séparés par seconde. Grâce à leur sonar, ils "voient" les formes les plus complexes et chacun émet un "sifflement personnel" qui le différencie des autres, un peu comme nous avons chacun notre nom.
- Les dauphins à gros nez vivent souvent avec d'autres espèces, comme des baleines appelées "gouverneurs". Ils accompagnent parfois d'autres catégories de baleines dans leurs longues migrations.
- A pesar de que se alimentan mayoritariamente en aguas poco profundas, se conoce que los delfines pueden "sumergirse" a profundidades de hasta 300 metros o más. Los delfines de la costa oeste de África, se dice que pueden sumergirse hasta 600 metros sobre el borde empinado de la plataforma continental.
- A los hocio de botella se les ha cronometrado velocidades punta de hasta 27 km/h.
- Los delfines se comunican mediante una variada gama de sonidos. Silban, dan palmadas, gruñen, se ríen, chillan, rechinan, taponean y eruplan. Los hocio de botella también pueden producir una rápida serie de chasquidos, de hasta 1.000 sonidos separados por segundo. Pueden "ver" incluso las formas más complejas con su sonar. Cada delfín tiene una "firma pitido" personal, tal y como nosotros tenemos nuestro propio nombre.
- Los hocio de botella se unen con frecuencia a otras especies, tales como las ballenas piloto. Algunas veces acompañan a las ballenas gibosas y otras en sus emigraciones.
- Anche se si cibano generalmente in acque basse, possono avventurarsi fino a 300 metri di profondità. I delfini della costa occidentale dell'Africa raggiungono anche i 600 metri, sui ripidi fianchi della piattaforma continentale.
- I delfini possono raggiungere anche velocità di 27 chilometri all'ora.
- I delfini comunicano con un'ampia gamma di suoni. Fischiano, battono le pinne, grugniscono, ridacchiano, squittiscono, stridono, fanno rumori scoppiettanti e... ruttano. Possono anche emettere 1.000 suoni distinti al secondo. Con il loro sonar possono "vedere" anche le forme più complicate. Ogni delfino ha il suo fischio personale, che è come la sua firma, esattamente come noi abbiamo un nome.
- I delfini si associano spesso ad altre specie di pesci, come le balenottere. A volte accompagnano anche le grandi balene nelle loro migrazioni.
- De meeste dolfijnen, die vis uit ondiepe wateren eten zijn tot op een diepte van 300 meter of meer te "horen". Dolfijnen bij de westkust van Afrika kunnen echter over de steile rand van de continentale rotslaag tot 600 meter duiken.
- Tuimelaars kunnen een topsnelheid van ca. 27 kilometer per uur bereiken.
- Dolfijnen gebruiken een scala aan geluiden voor het communiceren. Ze fluiten, klappen, brommen, klikken, knarsen, krassen, knallen en boeren. Tuimelaars kunnen tevens een reeks snelle klikken geven, met maximaal 1 000 afzonderlijke geluiden per seconde. Ze "zien" zelfs de meest gecompliceerde vormen met hun sonar. Iedere dolfijn heeft een persoonlijke fluit als een soort van handtekening, netzoals wij een naam hebben.
- Tuimelaars leven vaak met andere soorten samen, bijvoorbeeld de dwergwalvis. Ze vergezellen af en toe grote walvissen en bultrugwalvissen bij hun wintertrek.

- In self defense, bottlenoses have been seen ramming large sharks hard enough to push them out of the water.
- In an aquarium, a dolphin watched a human diver cleaning the viewing window. The dolphin then copied the diver, using a seagull feather held in its beak as a scraper. The bottlenose was so efficient and conscientious at the task that the human worker was never called on again!
- Man hat schon beobachtet, wie Tümmeler zur Selbstverteidigung große Haie so heftig rammen, daß sie aus dem Wasser geschleudert wurden.
- In einem Aquarium hat ein Delphin einmal einen Taucher beim Reinigen der Fensterscheiben beobachtet. Der Delphin ahmte dann den Taucher nach, wobei er eine Möwenfeder als Schaber in seinem Maul hielt. Der Tümmeler war so effektiv und gewissenhaft bei dieser Arbeit, daß der menschliche Saubermann nie wieder damit beauftragt wurde!
- Pour se défendre, les "gros nez" s'élancent parfois contre des requins avec une telle force qu'ils les poussent hors de l'eau.
- Dans un aquarium, un dauphin observait un jour un plongeur humain en train de nettoyer la vitre. Il a alors imité le plongeur, en frottant avec une plume de mouette tenue dans son museau. L'animal s'est avéré bientôt si efficace et consciencieux qu'on n'a plus dû faire appel à l'être humain !
- En defensa propia, a los hocico de botella se les ha visto lanzarse contra grandes tiburones con fuerza suficiente como para sacarlos del agua.
- En un acuario, un delfín miraba como un buzo humano limpiaba la luna de cristal por donde los miraban. El delfín se puso entonces a copiar al buzo utilizando como limpiador una pluma de gabiota sujeta a su hocico. El hocico de botella lo hizo tan eficaz y concienzudamente que el trabajador humano no necesitó volver a ser llamado nunca más.
- Si sono anche visti dei delfini che per difendersi cozzavano a tutta velocità contro dei pescecani, facendoli schizzare fuori dall'acqua.
- In un acquario, un delfino che ha visto un subacqueo che puliva la vetrata, lo ha imitato usando una penna di gabbiano. Ha fatto un lavoro così efficiente che da allora non c'è stato più bisogno dell'uomo!
- Tijdens zelfverdediging zijn tuimelaars behoorlijk sterk. Ze kunnen bijvoorbeeld grote haaien uit het water stoten.
- In een aquarium zag een dolfijn een duiker het glas schoonmaken. De dolfijn imiteerde de duiker en hield een veer van een zeemeew in zijn snuit als wisser. De tuimelaar was zo goed in het ruitwassen dat de duiker zijn baantje verloor!

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 Ihren Sega CDs

- Die Sega CD ist ausschließlich für die Verwendung in dem Mega-CD System gedacht.
- Achten Sie darauf, daß die Oberfläche der CDs 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 Ihnen 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 à projection sur grand-écran.

Manejo de su compact disc Sega

- El compact disc Sega está ideado para ser usado exclusivamente con el sistema Mega-CD.
- Asegúrese de mantener la superficie de los compact discs libre de polvo y rayaduras.
- No los deje expuestos a la luz solar directa o junto a un radiador u otras fuentes de calor.
- Asegúrese de efectuar alguna pausa ocasional durante una reproducción prolongada, para que descanse tanto usted como el compact disc Sega.

Aviso a los poseedores de televisiones de proyección: Los fotogramas o imágenes fijas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen o marcar el luminóforo del CRT. Evite 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 vicino a termosifoni o fonti di calore.
- Effettua delle pause di tanto in tanto, se giochi a lungo. In questo modo potrai riposare te stesso ed il Compact Disc Sega.

Avvertenza per i possessori di televisori a proiezione: I fermi-immagine o le immagini 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.



We use recycled paper.
Wij verwenden Recyclingpapier.
Nous utilisons du papier recyclé.
Usamos papel reciclado.
Utilizziamo carta riciclata.
Wij gebruiken kringlooppapier.
Vi använder returpapper.
Kaylamme palautettavas paperia.

SEGA MEGA-CD

Patents: U. S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076;
Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155;
Japan No. 82-205605 (Pending)

672-1497-50

Printed in Japan