

Master System[®]

ECCO THE DOLPHIN



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

ATENÇÃO

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

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

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2.5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.

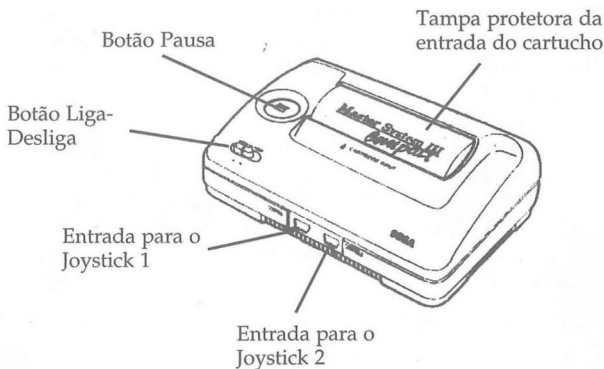
Durante o Jogo:

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

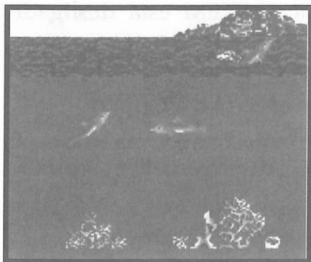
COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

1. Certifique-se que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho ECCO THE DOLPHIN no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. ECCO THE DOLPHIN é para apenas 1 jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Um Mar de Descobertas... e Perigos!



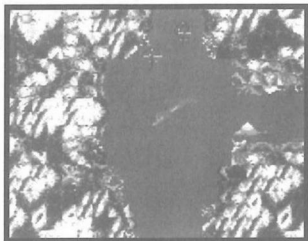
A vida era uma aventura para Ecco, o jovem golfinho. O oceano parecia não ter fim. Em alta velocidade, Ecco podia quebrar as ondas, dando saltos no ar - quase voando. Então, respirando profundamente, Ecco mergulhava na imensidão azul, onde as conchas se escondiam nas frestas de coral no fundo do oceano.

Ecco sabia que os golfinhos não podiam respirar debaixo d'água, mas a espécie de Ecco precisava de ar. Isto era um problema e Ecco queria saber qual era a solução.

O oceano estava cheio de canções. Eram canções fáceis que chegavam até Ecco naturalmente - canções para chamar golfinhos e outros seres do mundo aquático. Havia canções novas que levavam algum tempo para se aprender. Estas canções podiam abrir as conchas e assustar os famintos que rondavam o lar dos golfinhos. E havia canções que falavam sobre a vida e a liberdade!

As melhores eram as canções a respeito dos cardumes de peixes que enchiam os oceanos e eram bons de se comer e aquelas sobre cavernas submersas cheias de ar onde os golfinhos podiam respirar. Mas os golfinhos também tinham canções tristes sobre água-vivas, correntezas e rochedos que os prendiam em águas profundas.

Cinco marcas resplandecentes brilhavam na cabeça de Ecco. Nenhum outro golfinho tinha estas marcas prateadas. Quando estava escuro, a família costumava cantar que as marcas de Ecco correspondiam a cinco pontos brilhantes lá longe no céu. A canção dizia que Ecco era especial, um ser único no oceano.



Mas o céu possuía um terror oculto. Um dia ele atacou, sem avisar: uma enorme rajada de vento, na forma de um redemoinho, misturava água e ar. Destruiu toda a vida existente na Baía onde era o

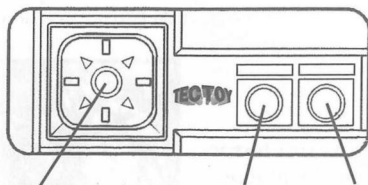
lar de Ecco. Os cantores e as conchas e até mesmo os peixes pequeninos foram atacados violentamente, para, em seguida, desaparecerem!

Só sobrou o Ecco. Num segundo, o lar seguro de Ecco, cheio de vida e música, tornára-se estranho e silencioso. Tudo havia mudado.

A partir de agora, Ecco precisará lutar para continuar vivo. Perigos mortais cobrem os oceanos e Ecco precisa encontrar o bando perdido dos golfinhos. Desde as águas quentes do sul até o frio cortante dos mares do norte, Ecco terá que vasculhar os mundos submersos onde habitam as mais terríveis criaturas.

Ecco, totalmente só, enfrentará uma busca traiçoeira para salvar sua família. Somente lutando para sobreviver, Ecco poderá resgatar os cantores do mar e pôr um fim nessa catástrofe que ameaça o mundo inteiro.

Assuma o controle !



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Antes de iniciar o jogo

Botão 1

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

Botão D

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

Botão 2.

- Introduce uma letra na Tela de Senhas.

Durante o jogo

Botão 1

- Sai do Mapa do Sonar de Ecco e retorna à busca.
- Sai de qualquer tela de texto (e pula telas de texto adicionais que possam ser consideradas pouco importantes).
- Faz Ecco disparar para a frente, num ataque de pequeno alcance, em alta velocidade. Ecco pode atacar cardumes de pequenos peixes para obter comida ou atacar os inimigos.

Botão D

- Faz Ecco nadar em qualquer direção. Mantenha o botão pressionado para obter a velocidade de cruzeiro. Dê um toque de leve no botão para nadar devagar através de passagens perigosas. (Pressione o Botão 2 para aumentar a velocidade.)

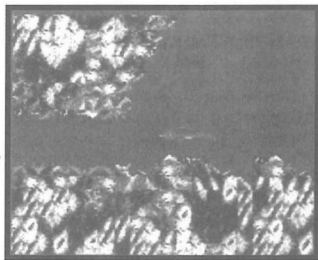
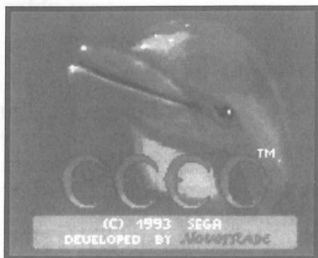
Botão 2

- Aumenta a velocidade de Ecco. Pressione o botão rapidamente para mover as pontas da calda de Ecco e aumentar a velocidade.
- Faz Ecco cantar. A canção ecoa na direção que Ecco estiver olhando. As canções podem chamar outros cantores ou espantar o perigo. (Consulte a página 11 para obter mais detalhes.)
- Faz ecoar de volta informações sobre o oceano ao seu redor. Mantenha pressionado o Botão 1 até que a canção de Ecco retorne. Em seguida aparecerá o Mapa do Sonar de Ecco mostrando características submarinas importantes. (Consulte a página 12 para obter mais detalhes.)

- Faz Ecco dar saltos. Utilize o Botão D para fazê-lo nadar em direção à superfície. Pressione o Botão 2 rapidamente para aumentar a velocidade e faça-o dar uma pirueta no ar. Quanto mais rápido Ecco estiver se movendo, mais espetacular será a pirueta.
- Permite que você leia uma série de telas de texto.

Uma Olhada na Vida de Ecco

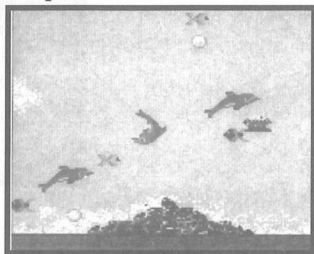
1. Ouça as canções do mar enquanto o logotipo da Sega aparece na tela. Depois de alguns instantes, a Tela de Título será exibida. Então escute Ecco cantando.
2. Espere até ver na Tela de Título uma primeira demonstração do jogo. Observe como Ecco luta com seus inimigos, utiliza o sonar para obter informações a partir de glifos de cristal e rompe as barreiras.
3. Continue observando até ver duas outras demonstrações. (As telas da Sega e de Título aparecem intercaladas entre as duas). Cada demonstração mostra como Ecco resolve os problemas com sua inteligência. Aprenda as táticas que Ecco utiliza para sobreviver.
4. Pressione o Botão 1 a qualquer momento para retornar à Tela de Título. Pressione-o novamente para ir até uma caverna submersa, onde Ecco espera para começar a longa jornada pelos mares.
5. Pressione o Botão D para a direita para começar a busca de Ecco desde o início. Se você tiver uma senha, pressione a o Botão D para a esquerda para ir até a Tela de Senhas. A partir daí, você



pode iniciar as aventuras de Ecco de qualquer um dos diversos níveis do mar. (Leia a página 16 para obter mais detalhes.)

Catástrofe!

Viva a vida despreocupada de um golfinho nas agradáveis águas do lar de Ecco. Mergulhe fundo para explorar as curiosidades da vida marinha. Aumente e diminua a velocidade em corridas incríveis. Cante e deixe que suas canções retornem em ilustrações do Mapa do Sonar de Ecco. Aprenda como saltar. Depois aprenda a dar piruetas. Com um ricocheteio nas pontas de sua calda, você pode pular mais alto... mais alto...



Uau! Um clarão vermelho no céu. Um vento forte arrasta tudo para cima, destruindo a vida no mar. Todos se retorcem num funil rodopiante, em direção ao céu e, num instante, desapareceram!

Somente você, Ecco, foi deixado sozinho no vazio aquático que agora parece tão imenso. À medida em que você corre você se dá conta da terrível verdade: Todos desapareceram. Quem ou o que levou sua família embora? Para onde foram? E por que você foi poupado?

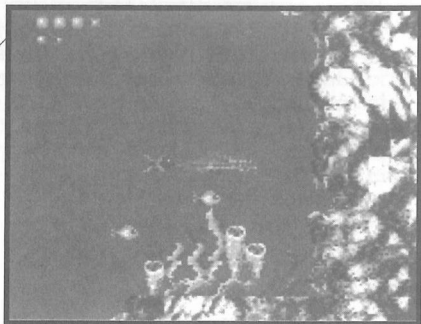
Você começa a vagar sem rumo. Não importa quanto tempo vai levar ou aonde você vai parar, você tem que encontrar seu bando. Você abandonará este abrigo que já foi seguro um dia e viajará tão longe quanto for necessário!

Há ainda muita coisa para aprender, enigmas a decifrar e objetivos a conquistar em sua imensa jornada. Encontre a saída e inicie sua busca!

Sobrevivência nos Mares

Para permanecer sadio

Medidor de Saúde



Os perigos abundam no mar. Muitas coisas podem machucá-lo, e aí, você perde força. Se sua saúde acabar, você terá que reiniciar o nível em que estiver.

Para permanecer sadio:

- Ataque um cardume de peixes pequenos para conseguir comida.
- Encontre moluscos curativos conhecidos como as conchas. Descubra como obter e utilizar seus dons energizantes.

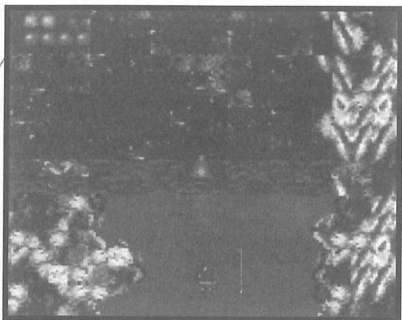
Mantenha-se saudável ou você logo será dominado pelo próximo inimigo escondido ou que o atacar.

As conchas



Respiração

Medidor da Respiração



Você precisa respirar para permanecer vivo.

Você pode mergulhar até as partes mais profundas do oceano e até

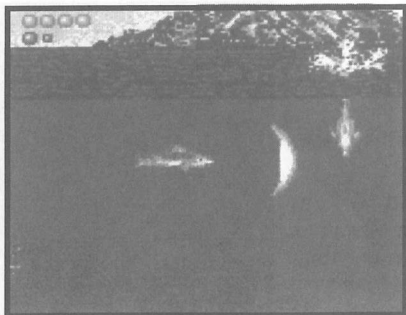
as águas mais escuras, mas você deve sempre encontrar ar. Sem ele, sua respiração se esgota. Se você ficar sem ar, sua busca termina e você deverá reiniciar o nível em que estiver.

Você pode respirar de três formas:

- Dê um salto para fora da água tanto no ar como num bolsão de ar que você encontrar nas cavernas submersas. Você recuperará a respiração integral imediatamente. (Consulte a página 12 para obter ajuda na busca dos bolsões de ar).
- Empurre sua cabeça acima da água, especialmente em bolsões submersos apertados onde você não puder pular. Tente recuperar o fôlego mas tome cuidado com os perigos que podem forçar você a mover-se para frente antes que seu Medidor de Respiração esteja cheio.
- Abra as conchas para liberar o poder de cura que elas contêm. Você recuperará o fôlego integral imediatamente.

Mantenha seus pulmões cheios com a respiração que lhe dá vida. Nunca se arrisque a ser pego sem suprimento de ar.

Para Cantar



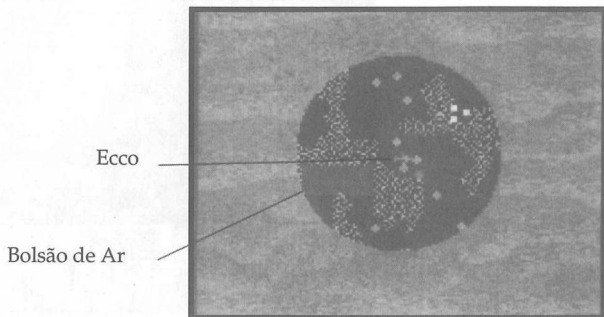
Utilize suas canções de golfinho para sobreviver e ter sucesso em sua longa jornada pelo mar. Cante à vida marinha, aos outros cantores, às conchas, aos glifos (página 13) e a qualquer coisa que você não entender.

As canções são poderosas. Elas podem...

- Chamar outros cantores que responderão com suas canções próprias. Você poderá obter dicas, pedidos de ajuda ou informações importantes através delas. Pressione o Botão 2 para ler as telas de texto. (Pressione o Botão 1 para pular as telas se você já as tiver lido.)
- Livrá-lo dos inimigos caso tenha aprendido a canção correta.
- Ajudá-lo a obter novas canções, informações e poderes especiais que estão espalhados pelos labirintos do mar.

As canções são o sonar do Ecco. Use-as constantemente para explorar o mundo dos golfinhos. Não tenha medo de experimentar; as canções podem realizar coisas surpreendentes.

Mapeamento através das Canções



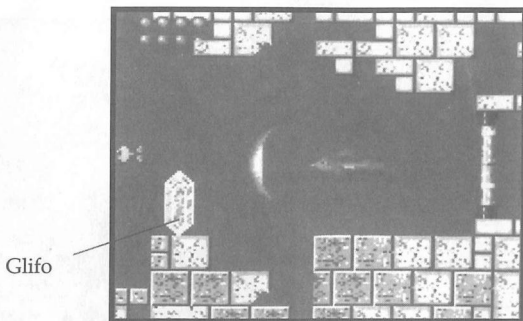
As canções ecoam de volta até você e trazem informações de longo alcance. Isto se chama "ecolocalização". Quando você mantém pressionado o Botão 2, sua canção flui através das correntes e cavernas retornando até você com um mapa das redondezas. (Pressione o Botão 1 para sair do Mapa do Sonar do Ecco e voltar à sua busca.)

O Mapa de Ecco lhe mostra:

- Sua posição.
- Passagens através das muralhas de pedra.
- Inimigos à sua espreita, barreiras de conchas e outros perigos (objetos vermelhos).
- Glifos e outras coisas interessantes (objetos brancos).
- Bolsões de ar (áreas em azul claro).
- Moluscos curativos (círculos amarelos).
- Barreiras e rochas removíveis (blocos amarelos).

Faça da ecolocalização um hábito. Envie canções ecoantes para obter uma visão total da cena oceânica. "Veja além dos seus próprios olhos através de sua canção."

Glifos



Os glifos são cristais misteriosos espalhados pelas profundezas do oceano. Os segredos que eles guardam são quase tão antigos quanto o próprio mar. Descubra como ganhar seus poderes e conhecimentos cantando para eles ou então tocando neles.

Alguns glifos lhe oferecerão mensagens. Outros, novas canções que você precisará para continuar a jornada. Os glifos de porta empurram você para fora até você descobrir como removê-los. Os glifos de chave de ouro destravam a passagem para o nível seguinte. Glifos com informações em branco ajudam você a solucionar os mistérios do mar.

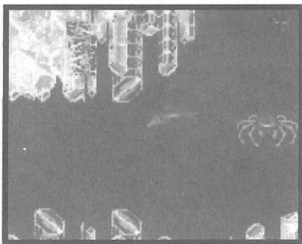
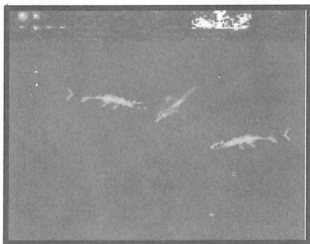
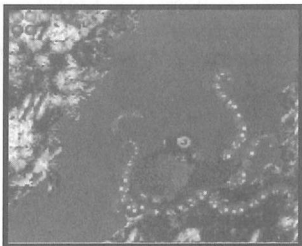
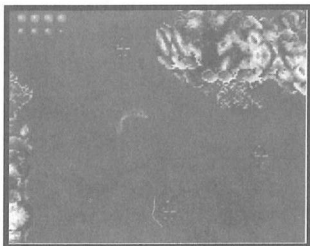
Onde quer que você vá, observe se há glifos e procure-os através da ecolocalização. Tente não perder nenhum deles.

Não se afobe. Fique calmo. Solucione as charadas lembrando-se daquilo que você aprendeu. Não fique frustrado - sempre há uma solução e você tem condições de descobri-la.

Os Inimigos

O mar é um lugar bonito, mas também perigoso. A maior parte da vida submarina é inimiga sua. Utilize suas canções para livrar-se dos que lhe atacam ou disparar contra eles. Alguns inimigos, tal como o polvo, são tão rápidos que somente sua inteligência ou a dica dada por um glifo poderá salvá-lo.

Movimente-se sempre com cuidado em águas não exploradas. Mover-se devagar é, às vezes, a maneira mais rápida de prosseguir.

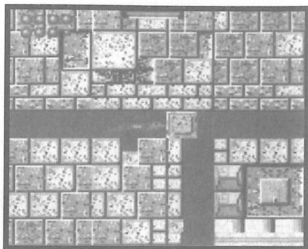


Barreiras e Correntes

Rochas, conchas e barreiras de ilha bloquearão o seu caminho. Você poderá ser pego em correntes superpoderosas que são rápidas demais para se atravessar nadando.

Para cada obstáculo, há uma solução. Poderá ser uma rocha removível ou uma forma de vida marinha incomum. A

solução pode estar numa mensagem guardada dentro de um glifo. Procure sempre resolver os problemas. Tente disparar contra as barreiras. Empurre as rochas para sua frente para lutar contra as correntes. E tenha sempre em mente que a rota mais curta nem sempre está debaixo d'água.

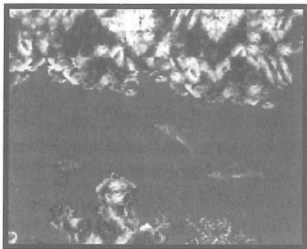


Para Salvar Golfinhos Perdidos

Há dois golfinhos perdidos nas profundezas íngremes. Você deve encontrá-los e guiá-los de volta até águas seguras, um de cada vez.

Quando você localizar um golfinho perdido, primeiro cante para ele, em seguida deslize devagar um pouco para a frente e ligeiramente acima dele.

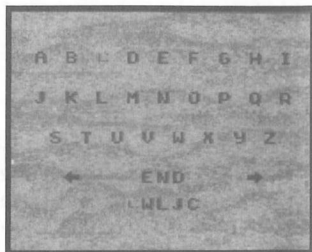
Tente nada na direção que ele está indo mas, se ele virar, tudo bem. Espere alguns segundos e ele virará de novo. Quando ele começar a imitar seus movimentos, ele estará pronto para seguir você. Então você poderá conduzi-lo de volta à mãe dele.



Salve os golfinhos perdidos. Você ganhará habilidades e canções que o ajudarão pelo resto de sua busca. (Você só pode salvar um golfinho de cada vez.)

Utilização das Senhas

Quase todos os níveis possuem um nome e uma senha. Eles aparecerão quando você começar aquele nível. Mais tarde, você poderá usar as senhas para iniciar o jogo num nível que você já jogou.



Observação: As senhas mudam toda vez que você reiniciar um nível. Para retornar a um nível, você poderá usar qualquer uma das senhas referentes àquele nível.

Para começar um jogo a partir de um nível qualquer, pressione o Botão 1 na Tela Título e em seguida mova Ecco para a esquerda na caverna submersa. A Tela de Senhas aparecerá.

Para digitar uma senha:

1. Use o Botão D para iluminar uma letra no quadro.
2. Pressione o Botão 2 para acrescentar aquela letra à senha localizada na parte inferior da tela.
3. Pressione o Botão 1 quando a senha estiver completa. (Se a senha estiver errada, você poderá mudá-la.)

Para editar uma senha:

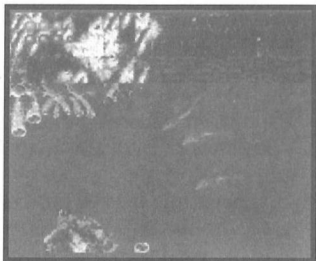
1. Use o Botão D para iluminar a seta da esquerda ou da direita.
2. Pressione o Botão 1 ou 2 para iluminar uma letra da senha.
3. Use o Botão D para selecionar outra letra do quadro.
4. Pressione o Botão 2 para acrescentar aquela letra à senha na posição iluminada.

Obs.: Para sair da tela de Senhas sem digitar uma senha, mova o cursor iluminado até a palavra "END" e pressione o Botão 2.

A Família do Ecco

O Ecco é um golfinho de nariz inchado cuja espécie se destaca por quase não ter medo algum dos humanos. Eles se aproximam de navios e barcos e é maravilhoso observá-los brincando. São graciosos e ágeis, levantando-se um por vez para "soltar o ar" e raramente empurram-se uns aos outros, de forma bruta, por uma posição.

Os golfinhos de nariz inchado se agrupam em pequenas unidades sociais com cerca de 15 golfinhos. Enquanto se alimentam, cada golfinho segue seu próprio caminho, subindo na água duas ou três vezes por minuto. Ocasionalmente antes de mergulhar, os golfinhos "sacodem a calda" agitando espalhafatosamente



as pontas da calda na superfície da água. Geralmente, eles mergulham por menos de um minuto mas o tempo que permanecem debaixo d'água já chegou a ser medido em até 10

minutos! Às vezes, golfinhos dão saltos para fora d'água elevando-se a 5 metros ou mais no ar.

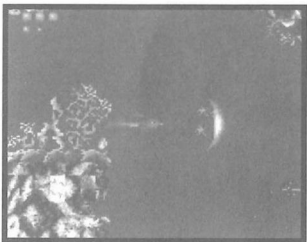
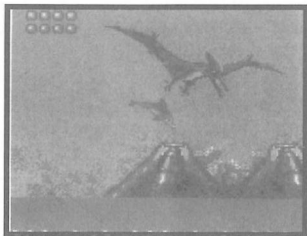
Os golfinhos fazem seu lar por todo o globo em águas quentes e temperadas. Um de seus segredos para conseguirem viver no mundo todo é seu pequeno apetite. Os golfinhos de nariz inchado comem de 7 a 15 quilos de comida por dia, geralmente alimentando-se de peixes que vivem em praias de águas rasas. Com prazer também comem em seu jantar enguias, bagres, tubarões, raias, caranguejos e camarões.

A colaboração parece ser a regra entre os golfinhos de nariz inchado. Há o registro de uma história de um bando de golfinhos que perseguia um cardume de pomátomos (um peixe da costa atlântica dos E.U.A.) numa baía rasa. Posicionaram dois golfinhos de guarda para impedir que os peixes escapassem, enquanto os demais formavam fila para comê-los. Em outro relato, três golfinhos foram vistos em grupo, dois deles carregando o terceiro, que estava atordoado, e ajudando-o a chegar até a superfície para respirar.

Fatos sobre os Golfinhos

- O nome científico do golfinho de nariz inchado é *Tursiops truncatus*, que quer dizer "cara truncada." Os golfinhos de nariz inchado pertencem à superfamília Delphinoidea, cujo nome deriva de uma lenda na qual o deus Apolo elevou-se do mar na forma de golfinho. Os antigos celebravam este evento na constelação de Delphinus, um grupo de cinco estrelas com a forma de um golfinho que pode ser visto no céu do Norte.
- Os ancestrais primitivos conhecidos dos golfinhos de nariz inchado são os esqualodontos, as primeiras baleias dentadas de verdade, que surgiram a mais ou menos 30 a 35 milhões de anos atrás.

- O comprimento médio de um golfinho de nariz inchado é de 3 metros, seu peso médio é de cerca de 200 quilos (podem chegar a até 280 quilos) e sua expectativa de vida é de 25 a 30 anos.
- Embora, em sua maioria, se alimentem em águas rasas, os golfinhos são conhecidos por "sondar" até profundidades de 300 metros ou mais. Diz-se que os golfinhos da costa ocidental da África mergulham até 600 metros na margem íngreme da plataforma continental.
- Já se mediu a velocidade de golfinhos de nariz inchado ultrapassando a 30 km/h.
- Cada golfinho possui um assobio que é uma espécie de "assinatura pessoal", assim como cada um de nós tem o seu próprio nome.
- Os golfinhos se comunicam através de uma ampla gama de sons. Eles assobiam, dão estalos, dão grunhidos, fazem sons que parece uma risada, dão guinchos, produzem sons ásperos, borbulham e arro-tam. Os golfinhos de nariz inchado podem produzir uma rápida série de estalidos, com até 1000 sons distintos por segundo.
- Os golfinhos "vêm" até as mais complexas formas com seu sonar.
- Os golfinhos de nariz inchado freqüentemente andam em bandos com outras espécies tais como as baleias piloto de barbatana fina. Às vezes acompanham baleias corcundas em suas migrações.



- Para sua autodefesa, os golfinhos de nariz inchado já foram vistos golpeando grandes tubarões com força suficiente para empurrá-los para fora da água.
- Num aquário, um golfinho observava um mergulhador humano limpando a janela de visualização. O golfinho começou então a imitar o mergulhador usando uma pena de gaviota que ele segurava em seu bico como se fosse um limpador. O golfinho de nariz inchado era tão eficiente e metuculoso na tarefa que o trabalhador humano nunca mais foi chamado!

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

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

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

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

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



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.
Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores
Manaus - AM - CEP 69048-660 - Indústria Brasileira
CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP
CEP 05038-000 - Tel.: (011) 831-2266

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS