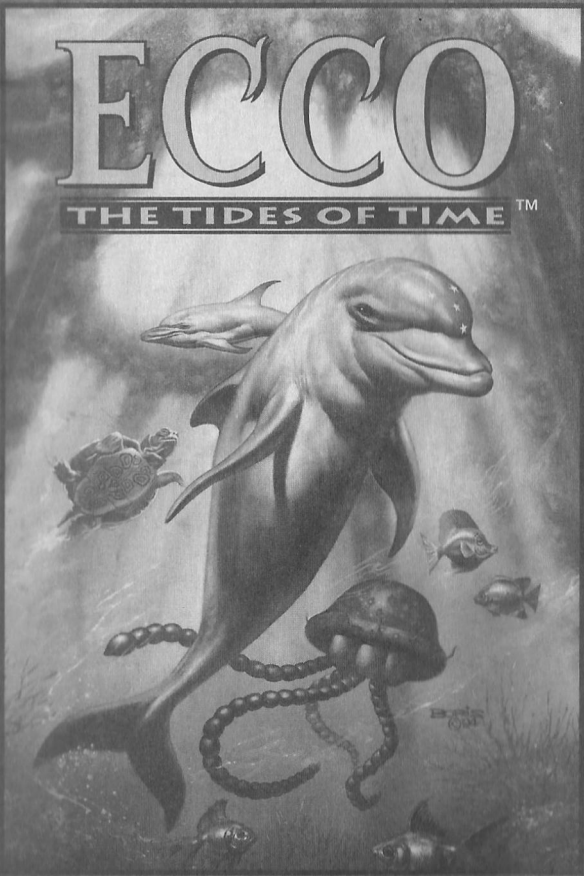


Master System

ECCO

THE TIDES OF TIME™



SEGA

TEC TOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar. Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

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

Durante o Jogo:

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

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- (a) Jogar video games (d) Todas as anteriores
(b) Praticar esportes (e) Nenhuma das anteriores
(c) Curtir a natureza

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

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

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

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

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

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

Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

COLOCANDO O CARTUCHO

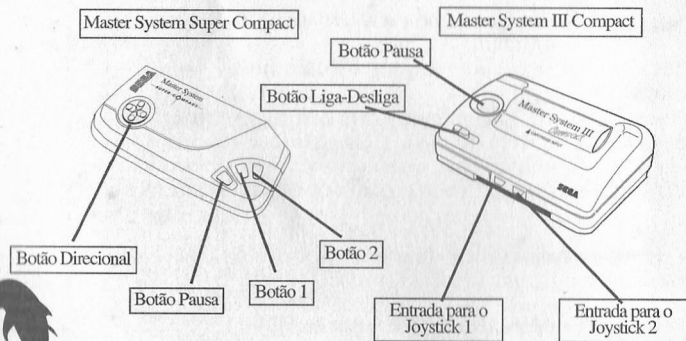
1. Certifique-se de que o Master System está desligado.
2. Coloque o cartucho ECCO, THE TIDES OF TIME™ no console (veja figura), conforme explica o manual do Master System.
3. Ligue o Master System. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. Na Tela do Título, pressione o **Botão 1** para ir para a caverna submersa onde Ecco começará a sua aventura.

- ou -

Espere alguns momentos, e veja a demonstração do jogo para ver como Ecco resolve alguns quebra-cabeças. Quando estiver pronto, pressione o **Botão 1** para voltar para a Tela do Título. Pressione o **Botão 1** novamente para ir para a caverna submersa.

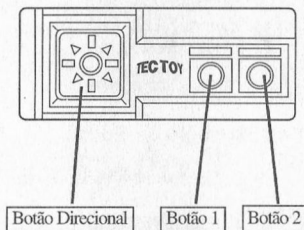
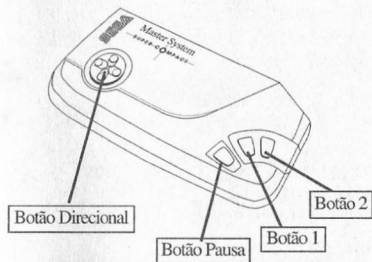
5. ECCO, THE TIDES OF TIME™ é para 1 jogador somente.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o Master System estiver ligado.



ASSUMA O CONTROLE

Master System Super Compact



Nadar Pressione o Botão D.



Pressione e mantenha pressionado o **Botão D** em qualquer direção para nadar através de passagens perigosas. Pressione o **Botão 2** para acelerar.

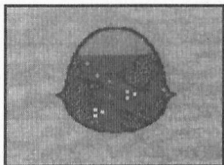
Cantar Pressione o Botão 1, mantenha-o pressionado e pressione o Botão 2 em seguida ou vice-versa.

A música de Ecco soa na direção para a qual ele está olhando. Cante para outros seres e objetos para conseguir informações, cumprir tarefas, repelir



inimigos e se proteger dos perigos. Veja a pág. 11.

**Mapa com música Mantenha pressionado
(ecolocalização) simultaneamente os Botões 1 e 2 .**



A música de Ecco soa e volta, mostrando um mapa das características importantes do fundo do mar. Solte o **Botão 1** quando o mapa aparecer. Veja as págs. 12 - 13 para obter maiores detalhes.

**Sair do mapa de Ecco Pressione simultaneamente os
Botões 1 e 2.**

Atacar Pressione o Botão 1.

Ecco dispara em um veloz ataque a curta distância. Ataque cardumes de peixe para comer; ataque os inimigos ou certas barreiras para transformá-los em uma nuvem de poeira submarina.

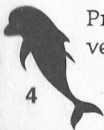


**Ataque sonar Pressione o Botão 1 (ou 2), depois
pressione rapidamente o Botão 2
(ou 1).**

Ecco ataca no seu lugar e dispara tiros de sonar que destroem os inimigos.

**Nadar velozmente Pressione rápida e
repetidamente o Botão 1.**

Pressione o **Botão 1** rápida e repetidamente para aumentar a velocidade.



Saltar **Pressione o Botão D na direção da superfície da água, depois pressione o Botão 1 quando Ecco pular para fora da água.**



Quanto mais rápido Ecco estiver nadando, mais espetacular será o salto!

Sair das telas de texto **Pressione o Botão 1 ou 2.**

UM SALTO NO TEMPO

As águas azuis de Home Bay refletem a paz e a tranquilidade. Mas há algum tempo, Vortex - um inimigo extremamente perigoso e quase invencível - expulsou a família de Ecco de Home Bay. Ecco, então, explorou os terrores das águas desconhecidas para descobrir e derrotar esta ameaça demoníaca que se alimentava de criaturas marinhas.

Esta aventura o levou a enfrentar obstáculos mortais, desde os mares do sul até as geladas correntes dos mares do norte. Ecco lutou contra aranhas gigantes do Ártico, caramujos e outras criaturas estranhas. Ele teve que pedir a ajuda de misteriosos - e algumas vezes enormes - habitantes das profundezas, como sua amiga, a Grande Baleia Azul.

Ecco descobriu Asterite, uma criatura mística, benevolente e de grande sabedoria, que lhe deu poderes incríveis. Ele encontrou os habitantes da Atlântida em sua cidade afundada, e com sua ajuda, voltou no tempo 55 milhões de anos. Ele até mesmo viajou para outro planeta a anos-luz da Terra! Ele lutou contra o Vortex, e salvou o seu cardume!

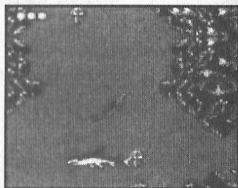


Apesar do pesadelo ter acabado, Ecco permanece com os poderes que recebeu de Asterite. Ele pode respirar debaixo d'água sem ter que encontrar bolsões de ar. A sua canção pode se transformar em um formidável estouro de som. Ele ficou mais forte e mais rápido do que antes.

Hoje Ecco brinca com a sua família, salta no ar, e mergulha até o fundo da lagoa rasa. Ele desconhece o perigo que se esconde nas profundezas do mar - aquele que ele trouxe, sem querer, para a Terra...

... a Rainha Vortex, apesar de enfraquecida, não foi destruída. Ela seguiu Ecco de volta para o seu jovem planeta. Agora, mergulhada nas águas mornas da Terra, Ela pode se alimentar enquanto gera jatos e mais jatos de jovens redemoinhos Vortex.

A sua alimentação aumenta a sua força, criando uma corrente vertical contra a qual os pequenos peixes lutam em vão. Ela está criando uma nova raça de redemoinhos Vortex, e a sua presença na Terra traz um presságio de destruição para todas as criaturas!

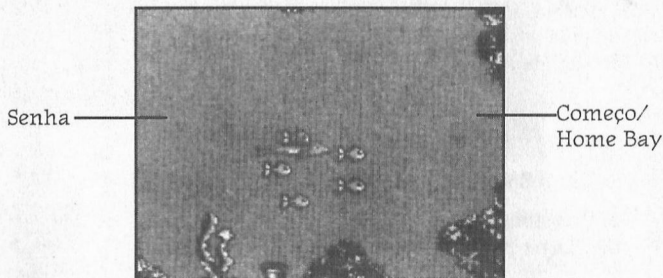


Ecco deve livrar o mundo deste terrível mal. Mesmo enquanto ele pula nas ondas, o futuro está se aproximando. Mas será este um futuro negro controlado pelo Vortex - sem vida, miserável e frio? Ou a Terra terá alguma chance de ter um futuro promissor, com bastante vida energética?

Ecco deve parar o Vortex! Ele é a "pedra que dá um salto no tempo". E agora enfrentará uma aventura ainda mais perigosa do que qualquer outra. Ecco precisará salvar não só o seu cardume de golfinhos, mas a Terra e todos os seus seres vivos!



COMEÇANDO A AVENTURA DE ECCO



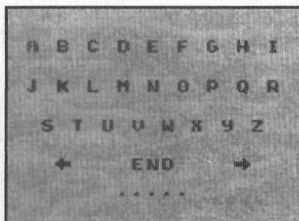
Em uma tranqüila caverna submersa, Ecco espera para começar a sua longa viagem através dos mares de todos os tempos.

- ◆ Pressione o Botão D para a direita para começar a aventura de Ecco desde o começo.
- ◆ Se você tiver uma Senha de um jogo anterior, pressione o Botão D para a esquerda para ir para a tela da Senha, e escreva a Senha (veja a pág. 8). A partir daí, você irá continuar as aventuras de Ecco do ponto onde você parou.



USANDO SENHAS

Cada fase do oceano tem um nome e uma Senha mostrada na tela de texto que aparecerá quando você começar a fase. (Você poderá anotar esta informação no Caderno de Senhas do Ecco na pág. 19.)



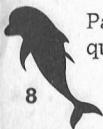
Para escrever uma Senha:

1. Use o Botão D para selecionar a letra que você quer.
2. Pressione o Botão 1 ou 2 para adicionar esta letra à Senha na parte inferior da tela.
3. Selecione a última letra e mantenha pressionado o Botão 1, então pressione o Botão 2.

Para corrigir uma Senha:

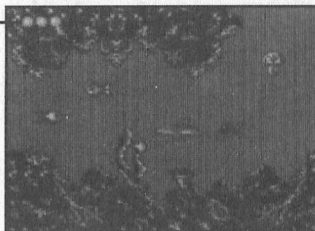
1. Pressione o Botão D para selecionar a seta da direita ou a da esquerda.
2. Pressione o Botão 1 ou 2 para selecionar uma letra.
3. Use o Botão D para selecionar outra letra para substituir a letra que foi selecionada na Senha.
4. Pressione o Botão 1 ou 2 para adicionar a letra selecionada à Senha.
5. Pressione o Botão 1 quando a Senha estiver completa.

Para sair da tela de Senha, selecione END (FIM) e pressione qualquer Botão. Você voltará para Home Bay.



MANTENDO-SE SAUDÁVEL

Medidor
de Saúde



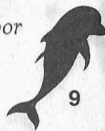
Para restaurar a saúde de Ecco:

- ⚡ Ataque cardumes de peixe para comer.
- ⚡ Cante para as Ostras Curandeiras e colete as suas bolhas para restaurar o Medidor de Saúde (e de Ar) de Ecco.
- ⚡ Cante para os fósseis na caverna para restaurar o medidor de saúde de Ecco.

Os perigos são muitos no mundo de Ecco. Inimigos agressivos irão atacar. Águas-vivas, conchas espinhudas, serpentes marinhas e muitos outros perigos inesperados machucarão Ecco quando ele entrar em contato com eles.

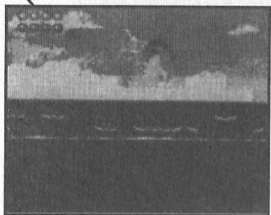
Se o Medidor de Saúde desaparecer completamente, Ecco irá desaparecer da sua vista, e você terá de recomeçar a fase.

Mantenha Ecco saudável, ou logo você será derrotado por inimigos que estão esperando para atacar.



RESPIRANDO

Medidor
de Ar



Ecco precisa respirar para manter-se vivo. Quando Ecco está debaixo d'água, as unidades no seu Medidor de Ar desaparecerão. Ele precisa encontrar uma fonte de ar para recuperar a sua respiração. De outro modo, se ele ficar sem ar, a sua aventura acaba e você precisará recomeçar a fase.

Para restaurar o ar de Ecco:

- ☛ Salte para fora da água. Ecco irá recuperar a sua respiração total imediatamente.
- ☛ Empurre o nariz de Ecco para fora da água para recuperar o ar gradativamente. Este método demora mais para preencher o Medidor de Ar de Ecco. Enquanto estiver descansando ele é um alvo fácil para os inimigos, portanto fique alerta na vizinhança de Ecco.
- ☛ Cante para uma Ostra Curandeira para recuperar o Medidor de Ar (e de Saúde) de Ecco.

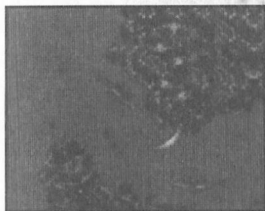
Mantenha o Medidor de Ar de Ecco sempre cheio. Não corra o risco de ser pego sem um suprimento de ar.

Ecco não terá um Medidor de Ar quando o jogo começar pois ainda tem os poderes que lhe foram dados por Asterite.

O Medidor de Ar de Ecco não é usado nos estágios de viagem. Ele poderá permanecer debaixo d'água indefinidamente sem precisar de ar. Veja na pág. 16.



CANTANDO (USANDO O SONAR)



Use as canções de Ecco para sobreviver e crescer na sua longa viagem. Cante para as criaturas marinhas, para outros cantores, para os Glyphs (veja na pág. 14) e para qualquer coisa que você não entenda. Aprenda a escutar as suas próprias músicas; elas têm muitos significados diferentes.

Para cantar, pressione e mantenha pressionado Botão 1 e pressione o Botão 2 em seguida (ou vice-versa).

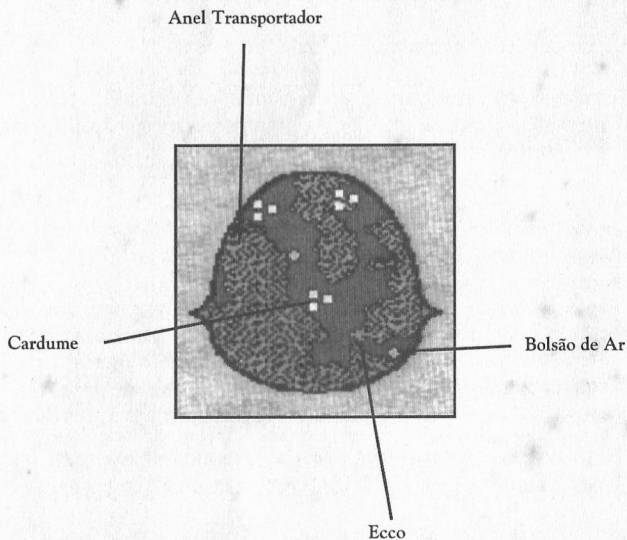
- ☛ As canções são poderosas. Elas chamam outros cantores, que responderão com as suas próprias músicas. Você poderá conseguir pistas, pedidos de ajuda ou direções importantes. (Pressione o Botão 1 ou 2 para sair de uma tela de mensagem.)
- ☛ Algumas canções alertam sobre a presença de alguns Seres Famintos (Tubarões), águas-vivas e outros inimigos.
- ☛ As canções elucidam novas canções, poderes especiais e informações sobre os Glyphs espalhados pelos labirintos do mar.
- ☛ As canções podem ajudar Ecco a resolver quebra-cabeças. Quando estiver em dúvida, teste as suas redondezas com canções.

As canções são o sonar de Ecco. Use-as freqüentemente para explorar o mundo dos golfinhos. Teste as músicas; elas podem fazer coisas incríveis.

Mas esteja sempre pronto para atacar um inimigo, ou para fugir de perigos que se aproximam rapidamente.



MAPEANDO COM CANÇÕES (ECOLOCALIZAÇÃO)



Canções que ecoam de volta para você trazem muitas informações. Isto é chamado de "ecolocalização". Quando você mantém pressionado o Botão 1, as canções de Ecco vibram nas correntes e cavernas, retornando com um mapa das redondezas de Ecco.



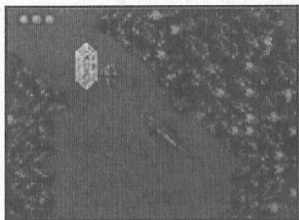
Para ver o mapa de Ecco, pressione e mantenha pressionado simultaneamente os Botões 1 e 2:

- ☛ Um mapa do sonar irá aparecer, mostrando a posição de Ecco, passagens submersas e saídas para a superfície.
- ☛ Ecco aparecerá como um golfinho branco.
- ☛ Tubarões famintos, águas-vivas venenosas, conchas espinhudas e outros inimigos e objetos perigosos aparecerão como pontos vermelhos.
- ☛ Áreas azul claro indicam cavernas submersas.
- ☛ Os amigos de Ecco e cardumes de peixes aparecem como quadrados brancos.
- ☛ Os Glyphs são mostrados como grandes cristais brancos.
- ☛ Anéis de transporte aparecerão como círculos com pontos amarelos. (Veja a pág. 16 para obter mais informações sobre transporte.)
- ☛ Meta esferas aparecerão como pequenos cristais brancos.
- ☛ Pressione o Botão 1 ou o Botão 2 para sair do mapa de Ecco.

Faça da ecolocalização um hábito. Dispare canções que ecoam em todas as direções e tenha uma visão completa do fundo do oceano. Se você não conseguir encontrar algo de que precise (como um bolsão de ar ou uma rota de escape) em uma direção, ela pode estar próxima em outra. "Veja além dos seus olhos com a sua canção".



GLYPHS



Os Glyphs são cristais misteriosos espalhados pelas profundezas do oceano, enfiados em nichos estreitos e submersos, e levados pelas correntes. Os segredos que os Glyphs protegem são tão velhos quanto o próprio mar.

Os Glyphs contêm os segredos do salto no tempo. Cante para eles (veja a pág. 5) ou toque-os para ganhar os seus poderes.

- Os Glyphs **Chave** são dourados. Eles trazem novas canções que Ecco precisará para passar pelos Glyphs de Barreira e continuar a viagem.
- Os Glyphs de **Informação** dão pistas e mensagens.
- Os Glyphs de **Barreira** repelem Ecco. Aprenda canções especiais (tocando outros Glyphs) para removê-los e conseguir passar.

Procure por Glyphs em todo lugar que Ecco viajar, e procure-os com suas canções. Tente não perder nenhum deles; a maior parte deles é importante!

Resolva os enigmas dos Glyphs lembrando o que você aprendeu. Mantenha-se calmo, e demore quanto tempo precisar. As pistas estarão provavelmente em mensagens de outros Glyphs.

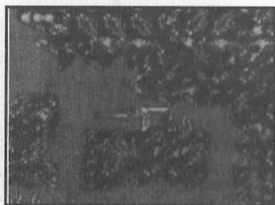
Não se desespere - uma solução sempre estará ao alcance da mão, e você poderá achá-la!



RESOLVENDO PROBLEMAS

O mundo de Ecco é um lugar tão bonito quanto perigoso.

A maior parte das criaturas marinhas são inimigas de Ecco! Use as canções para desviar dos atacantes, ou atacá-los e dissolvê-los em poeira marinha. Alguns inimigos, como a Medusa Gigante, são tão rápidos e ameaçadores que somente a sua sabedoria ou uma dica dos Glyphs poderão salvá-lo.



Rochas, conchas e barreiras de ilhas impedirão o progresso de Ecco. Ele poderá ser pego em canais profundos longe da superfície onde está o seu ar da vida. Terremotos, quedas de rochas e outros desastres irão atrapalhar a aventura de Ecco.

Para cada obstáculo, há uma solução. Ela poderá estar em uma mensagem de outra criatura, aninhada no chão do oceano ou esperando em um dos Glyphs. Ela pode estar até mesmo no céu!

Procure por rochas móveis e vida marinha incomum. Descubra como usá-las. Tente atacar para quebrar barreiras.

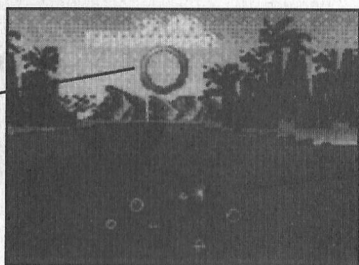
Evite os inimigos nadando lentamente. Sempre nade cuidadosamente em águas inexploradas, e use a ecolocalização para mapear o caminho de Ecco. Ir devagar é, às vezes, o meio mais rápido de seguir em frente!

Ataque, empurre e cante! E lembre-se: nem sempre o caminho mais curto é por baixo d'água.



VIAGEM 3-D

Anel
Transportador



Ecco

As águas estão cheias de anéis transportadores feitos para Ecco pelos antigos habitantes da Atlântida. Ecco pode pular pelos anéis para atingir longas distâncias em poucos minutos.

Comece esta maravilhosa viagem 3-D:

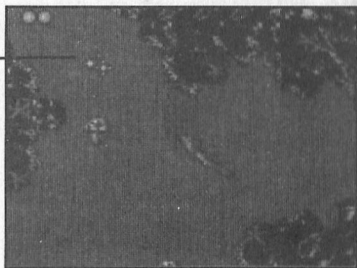
- ☛ Nade até um anel transportador que você encontrará na água. Ecco deverá nadar ou saltar através dos anéis transportadores, ambos submersos ou suspensos no ar, para alcançar o seu próximo destino.
- ☛ Se Ecco tiver sucesso em um determinado número de anéis transportadores, ele alcançará a próxima fase. Se ele perder todos os ícones de Anel, ele deverá tentar novamente.
- ☛ Ecco respira sem fazer esforço durante o transporte e não precisa do Medidor de Ar.

Para ter sucesso com os anéis, você precisará de um pouco de prática, mas as recompensas valem o esforço.



MUTAÇÃO

Meta
Esfera



Toque as meta esferas para transformar Ecco em outras formas de vida e usar os seus poderes especiais.

- ❖ Quando está transformado, Ecco tem a forma e os atributos de outra criatura, mas perde os seus próprios poderes. E não se esqueça: Ecco não pode cantar enquanto estiver transformado!
- ❖ Um Ecco transformado poderá tocar em uma meta esfera diferente ou na superfície da água para recuperar a sua forma de golfinho.
- ❖ Acidentes, colisões ou machucados também poderão fazer Ecco perder a sua forma transformada.

"Algumas vezes, para escapar do seu inimigo, você precisará transformar-se nele."



Senhas

Mantenha uma anotação das Senhas para as fases que você alcançar. Use as Senhas para começar o jogo da última fase que você jogou, ou para voltar para uma fase que você quer jogar novamente.

NOME DA FASE

SENHA

1. Crystal Springs

U E P M C

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.



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 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 consertos por pessoa não autorizada.

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

TELEFONE: (011) 861-5421

© 1996 Sega

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



CONHEÇA A AMAZONIA

SEGA