



INSTRUCTION MANUAL

ECCO

THE TIDES OF TIME

MEGA DRIVE

SEGA

ADVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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

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

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

Couverture

Table des matières

Le grand fleuve du temps

Installation

Commandes de jeu

La quête d'Ecco

Utilisation des mots de passe

Rester plein d'énergie.

Respirer

Chanter (à l'aide du sonar)

Se diriger à l'aide des chansons

(écholocalisation)

Glyphes

Résoudre les problèmes

Sauver les orques perdues

Téléporter

Pulsars

Métamorphose

Le livre d'Eccco

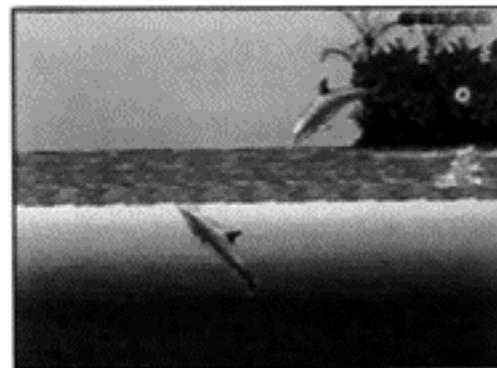
Indices des profondeurs

Mots de passe

Le grand fleuve du temps

La houle soulève doucement les eaux de Home Bay, de leur belle couleur bleu sombre des jours de paix. Ecco nage et s'amuse dans les vagues. L'eau est chaude, la mer est calme et regorge de poissons.

Et, pour couronner le tout, Ecco est de nouveau réuni avec les siens, tous sains et saufs. En fait, c'est Ecco qui fait toutes ces vagues en sautant, remuant et exécutant toutes ces acrobaties, déifiant ses camarades à la course et à des concours de voracité!



Comme il lui semble loin maintenant le Vortex, ce terrible ennemi, secret, presque invincible, et pourtant des plus dangereux. Pourtant, cela ne fait pas si longtemps que ce monstre, dans un tourbillon bouillonnant, emporta la famille d'Ecco loin de Home Bay. Ecco dut alors braver la peur des eaux inconnues pour retrouver et vaincre cette menace démoniaque qui se nourrit des créatures de la mer.

Au cours de son aventure, Ecco fut entraîné dans les dangers les plus terribles. Depuis les turbulences des golfes du sud aux latitudes glacées des mers du nord, il s'est battu avec des vers paralysants, des araignées arctiques géantes, des trilobites et bien d'autres créatures aussi étranges les unes que les autres. Il eut recours à l'aide de mystérieuses, et parfois même inquiétantes, créatures des profondeurs océanes telle son amie Big Blue, la grande baleine bleue.

Lors de sa mission, Ecco a découvert l'astérite, créature mystique et pleine de bonté et de sagesse, qui lui a conféré des pouvoirs extraordinaires. Il a rencontré les Atlantéens, habitants de la cité engloutie, et grâce à leur aide, il a pu revenir quelques 55 millions d'années en arrière. Ecco est même allé sur une autre planète ! Il a affronté le Vortex et a réussi à sauver les siens!

Sa quête est maintenant terminée, mais Ecco a conservé ses pouvoirs extraordinaires donnés par l'astérite. Il peut respirer sous l'eau sans avoir à rechercher des poches d'air. Son chant peut produire l'effet d'une explosion, et il est plus fort et plus rapide que jamais.

Ecco savoure pleinement les joies de la famille. Il saute et rebondit sur la surface de l'eau, plonge et replonge dans les eaux peu profondes du lagon, inconscient du danger tapi au fond de la mer – celui-là même qu'il a reconduit sur terre...

...En effet, la reine des Vortex, bien qu'affaiblie, n'est pas morte. Elle a quitté sa ruche, du fond de l'espace, pour suivre Ecco jusqu'à cette nouvelle planète pleine de richesses. Et maintenant, plongée dans les eaux chaudes de la Terre, elle est à la recherche d'un abîme profond dans lequel elle peut se dissimuler et se nourrir des créatures de la terre tandis qu'elle donnera naissance à toute une nouvelle génération de Vortex.

La riche nourriture des océans lui redonne sa force qui se traduit par un courant contre lequel les petits poissons sont impuissants. Elle est en train de créer une nouvelle race de Vortex et sa présence sur Terre condamne tous les habitants de la terre à une mort certaine!

Ecco doit débarrasser le monde de ce monstre dévorant. Alors qu'il joue dans les vagues, l'avenir se dessine déjà. Mais faut-il que les Vortex dominant le monde de demain pour en faire un monde misérable, froid et sans vie ? N'y a-t-il pas pour la Terre un futur plein de vie et de chaleur ?

Ecco doit absolument arrêter les Vortex. Il est "la pierre qui fend en deux le fleuve du temps". Sa nouvelle mission est de loin la plus dangereuse qu'il ait jamais entreprise. Il ne s'agit pas seulement de sauver les siens, mais aussi la Terre et tous les êtres vivants qui l'habitent !



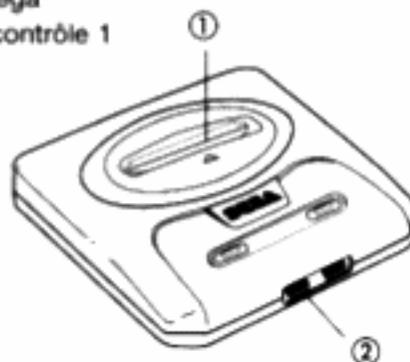
INSTALLATION

1. Installez votre Mega Drive Sega selon les instructions décrites dans le manuel d'accompagnement. Assurez-vous que la machine est éteinte.
2. Connectez un contrôleur Sega au port de commande 1.
3. Insérez la cartouche de jeu dans la fente prévue à cet effet et appuyez à **fond**.
Assurez-vous que la machine est toujours éteinte avant d'insérer ou de retirer la cartouche.
4. Allumez la machine. Le logo Sega s'affiche suivi de l'écran titre.
Si l'écran Sega n'apparaît pas, éteignez la machine. Vérifiez votre installation Mega Drive, assurez-vous que la cartouche est bien enfoncée et rallumez la machine.
5. A partir de l'écran titre, appuyez sur **Start** pour vous rendre à la grotte sous-marine, point de départ des aventures d'Ecco.

- ou -

Attendez quelques instants et regardez la séquence de démonstration pour voir la façon dont Ecco résoud certaines énigmes. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur **Start** pour revenir à l'écran titre. Appuyez de nouveau sur **Start** pour démarrer le jeu et vous rendre à la grotte sous-marine.

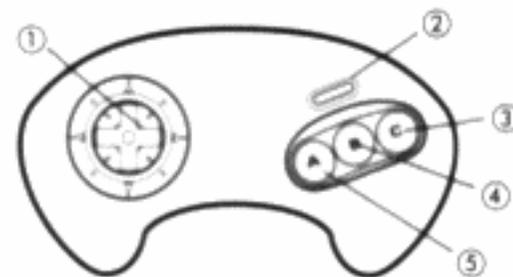
- ① Cartouche Sega
- ② Manette de contrôle 1

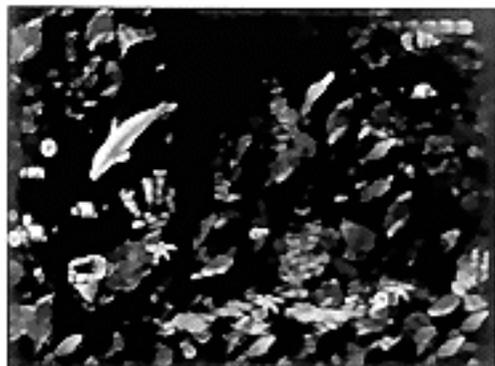


- **Nager Appuyez sur le pavé directionnel (pavé-D) dans une` direction quelconque.**

- ① Pavé-D (directionnel)
- ② Bouton Start
- ③ Bouton A
- ④ Bouton B
- ⑤ Bouton C

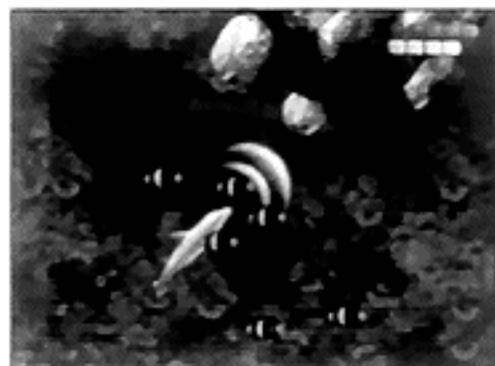
Continuez d'appuyer sur le **pavé-D** pour maintenir une vitesse de croisière, et faire sauter Ecco au-dessus de la surface de l'eau. Tapotez doucement le **pavé-D** pour nager plus lentement lors les passages dangereux. Appuyez sur le **bouton C** pour accélérer.





- **Chanter Appuyez sur le bouton A.**
(avec sonar)

Le chant d'Ecco se propage dans la direction qu'il suit. Utilisez la fonction Chanter pour communiquer avec d'autres créatures ou objets et obtenir des informations, pour réaliser une tâche, pour repousser l'ennemi et éviter les dangers.

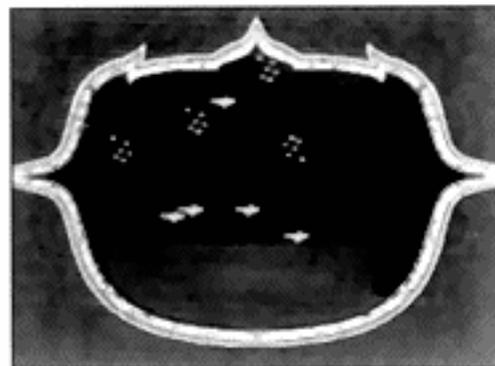


- **Explosion Appuyez deux fois sur le sonar 360I le bouton A.**

Ecco peut utiliser cette fonction sonar 360I lorsqu'il chante vers un Pulsar. Cette arme de choc vous sera utile pour repousser l'ennemi dans toutes les directions d'un seul coup, plus particulièrement lors d'une attaque soutenue.

- **Se diriger Maintenez le bouton par le chant A enfoncé (écholocalisation)**

La propagation des chants d'Ecco fait apparaître la carte physique des profondeurs des océans.



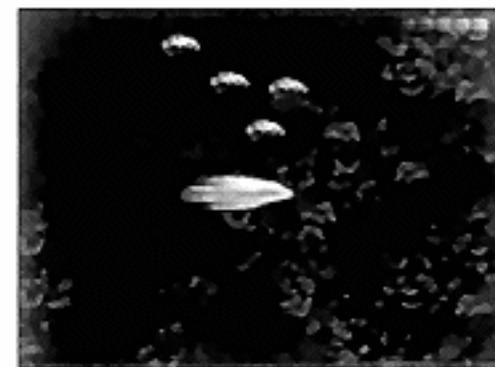
- **Effacer la Appuyez carte d'Ecco sur un bouton quelconque.**
- **Charger Appuyez sur le bouton B.**

Sur une courte portée, Ecco se lance pour attaquer à toute vitesse. Chargez des bancs de poissons pour le ravitaillement ; chargez l'ennemi pour le détruire dans un nuage de mousse marine.

- **Double-charge . . . Appuyez deux fois sur le bouton B.**

Appuyez une fois pour charger un ennemi, puis réappuyez tout de suite après pour éviter qu'il ne réapparaisse.

- **Charge-sonar. . . Appuyez sur le bouton B puis rapidement sur le bouton A.**

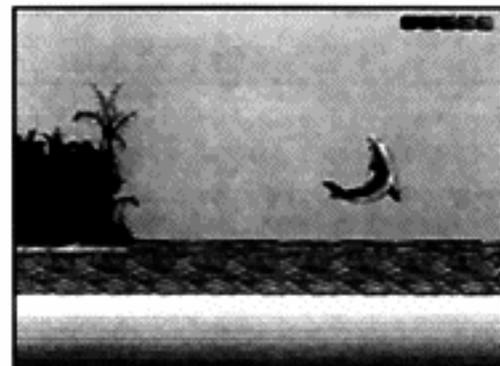


- **Nage rapide Appuyez sur le bouton C.**

Appuyez plusieurs fois sur le bouton C pour augmenter la vitesse, et maintenez-le enfoncé pour conserver la vitesse acquise.

- **Saut Appuyez sur le pavé-D en direction de la surface, puis appuyez sur le bouton C lorsqu'Ecco saute hors de l'eau.**

Plus Ecco nage vite, plus le saut sera spectaculaire.



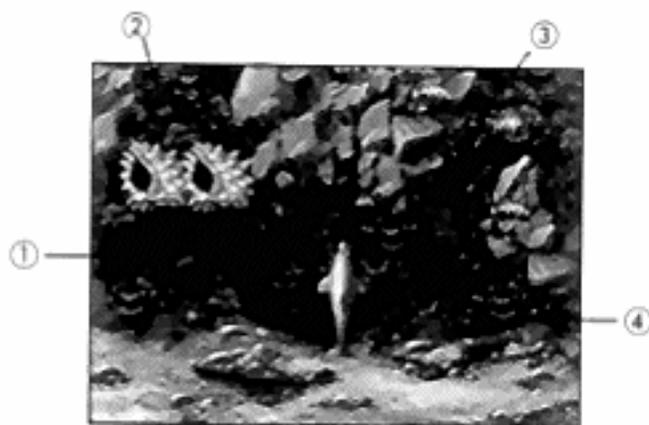
- **Effacer les Appuyez sur le bouton écrans texte A, B ou C.**

Pause, Appuyez sur le bouton Start. le jeu

La mission d'Ecco

Dans le calme de la grotte sous-marine, Ecco attend de commencer son long périple à travers les mers et en dehors du temps. Pour le faire démarrer, choisissez parmi les quatre possibilités suivantes:

- ① MOT DE PASSE
- ② DIFFICILE
- ③ FACILE
- ④ NORMAL



- Poussez le pavé-D vers la droite pour faire démarrer la mission d'Ecco depuis le début, c'est-à-dire le niveau NORMAL.

Le niveau NORMAL réajuste automatiquement le niveau de jeu en facilitant ou en compliquant la mission d'Ecco selon votre adresse. Certains facteurs déterminants sont: le temps que vous mettez à terminer un niveau de jeu, combien de niveaux de jeu vous réalisez, et combien d'anneaux téléporteurs vous avez franchi avec succès.

- Poussez le **pavé-D** vers le haut à droite pour faire démarrer la mission d'Ecco au niveau FACILE.
- Poussez le **pavé-D** vers le haut à gauche pour faire démarrer la mission d'Ecco au niveau DIFFICILE.
- Si vous avez déjà un mot de passe acquis lors d'un jeu précédent, poussez le **pavé-D** vers la gauche pour afficher l'écran Mot de passe à partir duquel vous pouvez prendre les aventures d'Ecco en cours.

Utilisation des mots de passe

Chaque niveau d'océan possède un mot de passe que vous verrez affiché sur l'écran texte qui apparaît lorsque vous commencez un niveau. Notez ces informations dans le livre d'Ecco, section Mots de passe (voir pages

Utilisez les mots de passe pour prendre un jeu en cours. Appuyez sur **Start** à partir de l'écran titre. Poussez le **pavé-D** vers la gauche pour faire démarrer Ecco qui se trouve dans la grotte sous-marine. L'écran Mot de passe apparaît.

Pour entrer un mot de passe :

1. Utilisez le **pavé-D** pour mettre en valeur la lettre de votre choix.
2. Appuyez sur le **bouton B ou C** pour ajouter la lettre au mot de passe inscrit en bas de l'écran.
3. Appuyez sur **Start** lorsque le mot de passe est complet.

Pour modifier un mot de passe :

1. Utilisez le **pavé-D** pour mettre en valeur la flèche gauche ou droite et la faire clignoter.
2. Appuyez sur le **bouton B ou C** pour mettre en valeur une lettre du mot de passe, et appuyez sur le bouton A pour l'effacer.
3. Utilisez le **pavé-D** pour sélectionner une autre lettre en haut de l'écran.
4. Appuyez sur le **bouton B ou C** pour l'ajouter au mot de passe.



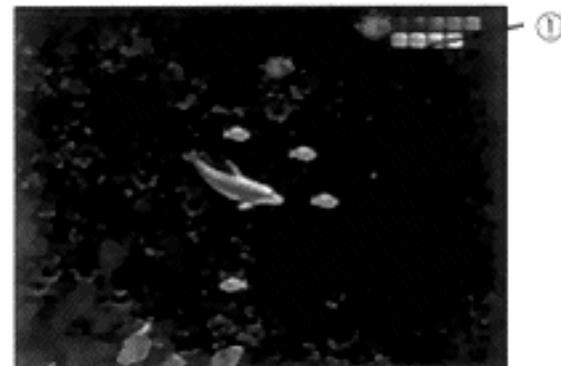
Rester plein d'énergie

Ecco vit dans un monde dangereux rempli d'ennemis féroces qui attaquent sans cesse. Méduses à la dérive, coquillages épineux, vers de mers et maints autres dangers imprévus risquent de blesser Ecco lorsque ce dernier les attaque sans être préparé.

Pour redonner à Ecco toute son énergie:

Chargez des bancs de poissons pour le ravitaillement. Chaque poisson avalé donne à Ecco deux points supplémentaires qui s'ajoutent aux unités affichées sur le compteur d'énergie.

- ① Compteur d'énergie



Lorsque Ecco a toute sa capacité d'énergie, Ecco peut parer quatre attaques. A la cinquième attaque, il perd une unité. A partir de là, Ecco ne peut résister qu'à deux autres attaques avant de perdre une autre unité. Si le compteur disparaît complètement, Ecco disparaît de l'écran et vous devrez reprendre le niveau depuis le début.

Conservez à Ecco toutes ses forces ou il deviendra la proie facile de ses féroces ennemis.

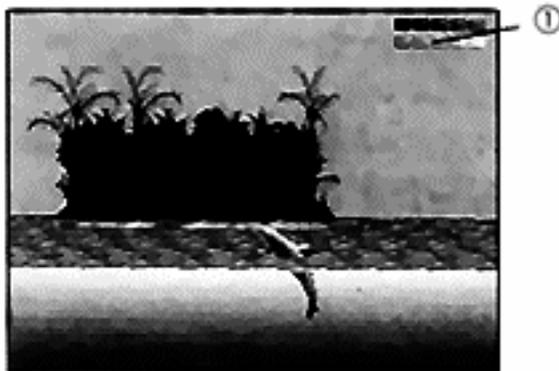
Certains niveaux possèdent des glyphes-repères qui vous permettent de reprendre un niveau en cours après avoir perdu toutes les unités d'énergie.

Si vous faites une pause dans le jeu, les compteurs d'énergie et d'air apparaissent sous forme de barres verticales.

Respirer

Ecco a besoin de respirer pour rester en vie. Lorsqu'il nage sous l'eau, il utilise les unités d'air dont le nombre affiché au compteur diminue. Il doit trouver une source d'air pour reprendre sa respiration. S'il n'a plus d'air, Ecco disparaît et sa mission est interrompue. Vous devrez reprendre le niveau depuis le début.

① Compteur d'air



Pour recharger les batteries d'air d'Ecco :

- Faites sauter Ecco hors de l'eau. Il peut alors respirer à fond et le compteur affiche le maximum d'unités.
- Faites passer sa tête à la surface de l'eau pour qu'il reprenne progressivement sa respiration. Avec cette méthode, il lui faut plus longtemps pour regagner le maximum d'unités. Lorsqu'il est au repos, Ecco devient une cible facile pour ses ennemis et vous devez rester extrêmement vigilant.
- Trouvez une poche d'air sous l'eau (indiquée sous forme de bulles sur la carte d'Ecco), et maintenez Ecco dans ce courant de bulles pour lui permettre de gagner progressivement des unités d'air.

Maintenez toujours un maximum d'unités d'air. Ne vous laissez jamais surprendre avec une capacité d'air insuffisante.

Au début du jeu, Ecco ne possède pas d'unités d'air car il bénéficie encore des pouvoirs attribués par l'astérite.

Certains niveaux possèdent des glyphes-repères qui vous permettent de reprendre un niveau en cours après avoir perdu toutes les unités d'air.

Ecco n'a pas besoin d'unités d'air dans les niveaux de téléportage. Il peut rester sous l'eau indéfiniment sans avoir besoin de respirer.

Si vous faites une pause dans le jeu, les compteurs d'air et de santé apparaissent sous forme de barres verticales.

Chanter (à l'aide du sonar)

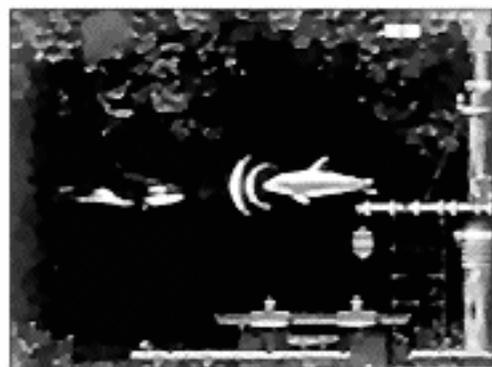
Utilisez les chants d'Ecco pour survivre et rester vainqueur tout au long de son périple. Chantez au monde de la mer, aux autres chanteurs et coquillages, aux glyphes et à tout ce qui vous laisse perplexe. Ecoutez attentivement les paroles de vos chansons, elles vous révéleront des informations intéressantes.

Pour chanter, tapotez doucement sur le bouton A.

- Les chants sont puissants. Ils appellent d'autres chanteurs, qui vous répondront avec leurs propres chansons. Vous obtiendrez ainsi des indices, entendrez des appels à l'aide et recueillerez d'importants renseignements. (Appuyez sur le **bouton A, B ou C** pour quitter l'écran message affiché.)
- Les chants éloignent les terribles Affamés (les requins), méduses et autres ennemis. Mais restez toujours prêt à attaquer et charger un ennemi, ou à fuir à toute vitesse devant un danger rapide.

- Les chants permettent d'interpréter de nouvelles chansons, pouvoirs spéciaux et renseignements donnés par les glyphes dissimulés dans le dédale des océans.
- Les chants aident Ecco à résoudre des énigmes. Lorsque vous êtes dans le doute, analysez la situation qui vous entoure à l'aide des chansons.

Les chants sont le sonar d'Ecco. Utilisez-les aussi souvent que vous le désirez pour explorer le monde des dauphins. Faites des essais, il vous révéleront des choses surprenantes.



Se diriger à l'aide des chansons (Echolocalisation)

- ① Dangers
- ② Médusa
- ③ Une méduse
- ④ Un glyphe
- ⑤ Une bulle d'air
- ⑥ Ecco

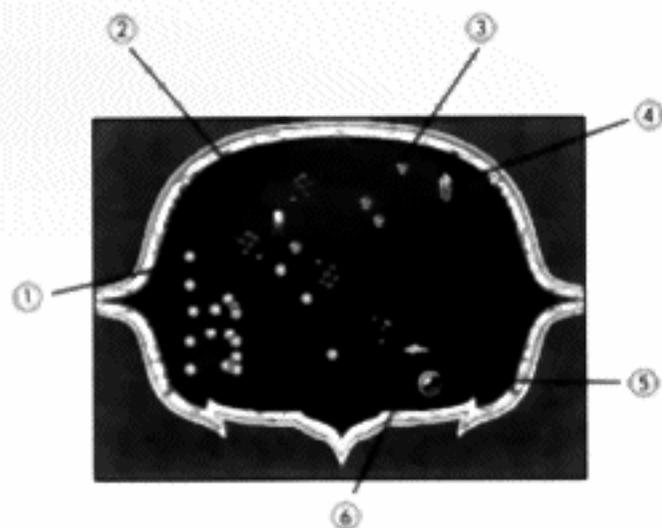
L'écho des chansons qui parvient jusqu'à vous est porteur d'informations, c'est ce que nous appelons ici, l'écholocalisation. Lorsque vous maintenez le **bouton A** enfoncé, le chant d'Ecco se propage et suit les courants, traverse les grottes, et revient avec une carte illustrant l'endroit où se trouve Ecco.

Pour visualiser la carte d'Ecco, appuyez sur le bouton A et maintenez-le enfoncé.

- Une carte sonar apparaît indiquant la position d'Ecco, les passages sous-marins et les sorties vers la surface.
- Requins en maraude, méduses à la dérive, coquilles flottantes et autres ennemis sont faciles à identifier.
- Tout danger, tel que coquillages hérissés de piquants ou autres, est représenté sous forme de cercle orange.
- De grandes bulles transparentes indiquent les poches d'air sous-marines.
- Des groupes de petits points colorés sont les bancs de poissons que vous pouvez utiliser pour le ravitaillement.

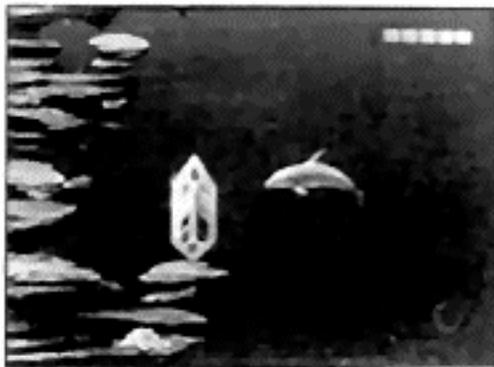
- Les glyphes sont représentés sous forme de grands cristaux.
- Les anneaux téléporteurs apparaissent sous forme de cercles dotés d'une flèche jaune en bas.
- Les pulsars sont indiqués sous forme de courbes dessinées à partir d'un point central.
- Les métasphères sont représentées sous forme de cercles lumineux pleins.
- Allez chercher un anneau d'étoiles et découvrez leur pouvoir.
- Appuyez sur un bouton quelconque pour quitter la carte.

Utilisez l'écholocalisation régulièrement. Envoyez des chants faire écho dans toutes les directions pour obtenir le paysage complet des mers et des océans. Si vous ne trouvez pas ce que vous recherchez (par ex. : une poche d'air ou une voie de sortie) dans une direction précise, elle est peut-être toute proche, dans une autre direction. "Interprétez votre chanson au-delà des paroles".



Glyphes

Les glyphes sont de mystérieux cristaux disséminés dans les profondeurs des océans, logés dans des niches submergées, flottant à la dérive dans des tubes d'eau et reposant dans des grandes coupelles de pierre dans le ciel. Les glyphes sont les gardiens de secrets plus anciens que la nuit des temps.



Ils détiennent les secrets des fleuves du temps. Chantez-leur une chanson (bouton A) ou touchez-les (bouton B) pour bénéficier de leurs pouvoirs.

- **Les glyphes-clés** fournissent des indices et des messages, ou encore communiquent de nouveaux chants nécessaires à la continuation du voyage.
- **Les glyphes-énigmes** doivent être réunis avec d'autres de la même sorte pour réussir à libérer leurs pouvoirs.
- **Les glyphes-barrières** repoussent Ecco. A vous d'essayer de trouver un moyen de les franchir.
- **Les glyphes-craquelés** guérissent rapidement mais ne peuvent être franchis que lorsqu'ils sont fendus.
- **Les glyphes-cassés** doivent être reconstitués morceau par morceau. Ecco pourra alors recevoir leurs dons.

- Les **glyphes-repères** apparaissent dans certains niveaux. Faites appel aux chants d'Ecco pour les réveiller. Lorsqu'ils sont activés, ces glyphes s'allongent et conservent l'acquis de tout ce que vous réalisez dans ce niveau. Si Ecco échoue, c'est-à-dire s'il épuise toutes ses unités d'énergie ou d'air, vous avez le choix de continuer le même niveau ou de reprendre depuis le début. Quelle que soit votre décision, Ecco doit réveiller de nouveau le glyphe -repère pour le maintenir actif. (Vous ne pouvez continuer le même niveau que si le glyphe est maintenu dans sa forme allongée.)

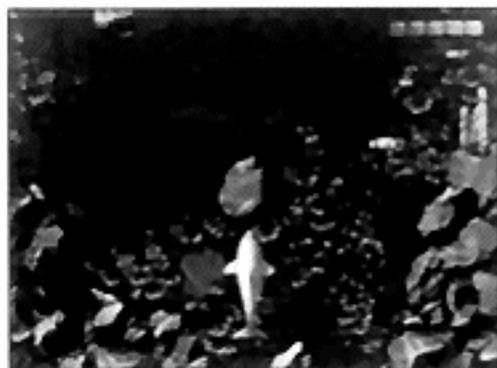
Soyez attentifs aux glyphes qui peuvent se trouver sur la route d'Ecco, ou essayez de les trouver en utilisant les chansons. Essayez de n'en manquer aucun, ils sont tous très importants !

Essayez de résoudre les énigmes des glyphes en vous remémorant les éléments que vous avez appris. Restez calme et prenez votre temps. Vous aurez des indices sous forme de messages donnés par d'autres glyphes ou d'actions positives réalisées dans d'autres niveaux.

Ne désespérez pas – il existe toujours une solution, et vous pouvez la trouver.

Résoudre les problèmes

Le monde d'Ecco est d'une beauté incroyable mais également des plus dangereux . La plupart des créatures qui peuplent les mers sont ses ennemies. Utilisez les chants d'Ecco pour repousser ses attaquants, ou chargez pour les pulvériser dans un nuage de mousse de mer. Certains de ses ennemis, telle la redoutable Médusa, méduse géante, sont si rapides et menaçants que seul votre vivacité d'esprit ou un indice donné par un glyphe peut vous sauver d'un mauvais pas.



Rochers, coquillages et barrières de récifs sont autant d'obstacles qu'Ecco rencontre sur son chemin. Il risque aussi d'être pris dans des courants extrêmement puissants, ou dans de profonds chenaux d'où il ne peut faire surface pour reprendre sa respiration. Tremblements de terre, chutes de rochers et autres catastrophes menacent à tout instant la mission d'Ecco.

Mais tout obstacle est surmontable. La solution se trouve peut-être dans un message donné par une autre créature, nichée au fond des océans, dans un glyphe, ou bien encore dans le ciel !

Recherchez les rochers qui bougent et toute forme de vie marine inhabituelle. Comment les trouver ? Essayez de charger pour briser les barrières, ou battez-vous contre les courants.

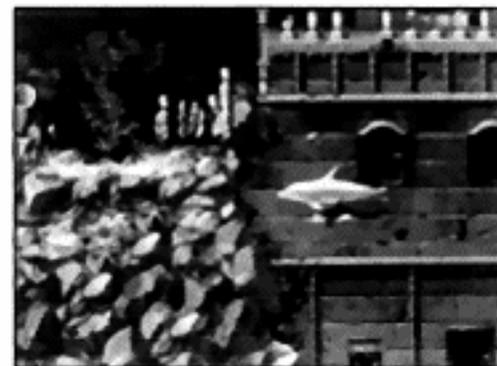
Évitez les ennemis en nageant trop lentement. Déplacez vous toujours avec prudence dans les eaux inconnues et utilisez l'écholocalisation pour visualiser la carte d'Ecco et son itinéraire. Une allure plus lente est quelquefois le moyen le plus rapide de progresser !

Cognez, poussez et chantez ! Et souvenez-vous ! Le plus court chemin ne passe pas toujours sous l'eau !

Sauver les orques perdus

Madame Orca est inquiète car elle a perdu ses petits ! Ecco a pour mission de les retrouver et de les ramener auprès de leur mère.

Dès que vous avez localisé un orque égaré, faites glisser Ecco au-dessus de lui, sur son dos, jusqu'à le dépasser un petit peu. Essayez de nager dans la même direction. Si l'orque tourne, attendez quelques secondes qu'il revienne.



Lorsqu'il répond à Ecco en chantant et commence à nager avec lui, il est alors prêt à le suivre. Ecco peut maintenant le ramener à sa famille.

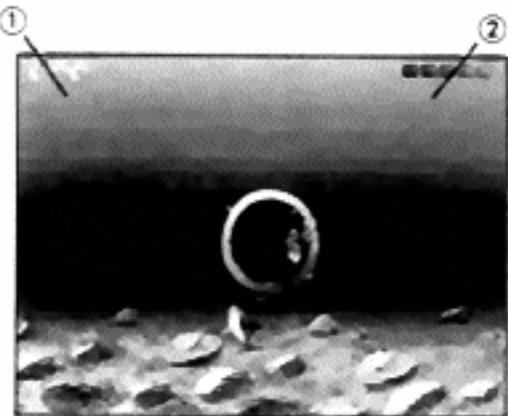
Sauvez TOUS les orques perdus. Ecco sera récompensé à juste titre, ce qui l'aidera à surmonter de futurs obstacles.

Ecco peut garder un orque rescapé en remorque tandis qu'il en recherche un autre.

Téléporter

Les eaux regorgent d'anneaux téléporteurs spécialement conçus pour Ecco par les Atlantes. Ecco peut, en franchissant les anneaux, couvrir des distances fabuleuses en quelques instants.

- ① Icônes anneaux téléporteurs
- ② Computeur d'énergie



Les anneaux téléporteurs transportent instantanément Ecco vers des terres et des océans lointains.

- Franchissez un anneau téléporteur que vous rencontrez dans l'eau. Ecco commencera alors une fantastique course d'obstacles en 3D. Il doit nager ou sauter à travers les anneaux, sous l'eau ou dans les airs, pour atteindre sa prochaine destination.
- Lorsqu'Ecco franchit un anneau, ce dernier tinte joyeusement et le projette plusieurs kilomètres de là en direction de son but.
- Lorsqu'Ecco manque un anneau, il résonne d'un bruit sourd et l'une des icônes Anneaux affichées dans le coin supérieur gauche de l'écran disparaît.

- Si Ecco réussit à franchir un nombre d'anneaux suffisant, il atteint alors le niveau suivant. S'il perd toutes ses icônes Anneaux, il doit essayer de nouveau.
- Des coquillages flottants libèrent un poison qui fera perdre à Ecco des unités d'énergie. Eloignez toujours Ecco de ces bulles rouges toxiques pour le protéger. S'il perd toute son énergie, vous devrez reprendre le niveau depuis le début.
- Ecco respire sans problème lorsqu'il est téléporté, il n'a pas besoin d'unités d'oxygène.

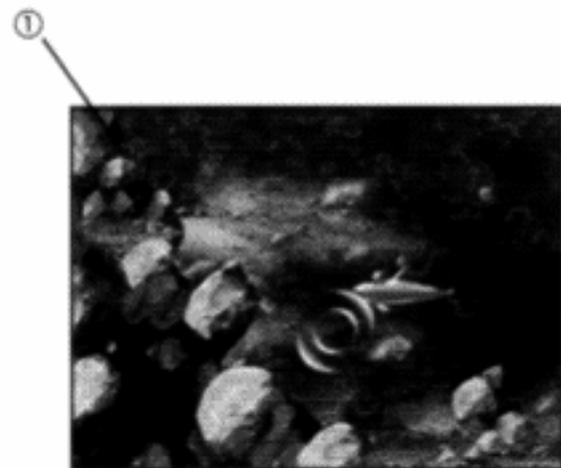
Il faut une certaine pratique pour franchir les anneaux avec succès, mais le jeu en vaut la chandelle.

Pulsars

Adressez une chanson à un pulsar pour recueillir ses pouvoirs. Puis appuyez rapidement deux fois sur le bouton A pour provoquer l'explosion dévastatrice du sonar 360l.

- Les pulsars apparaissent sous forme de courbes à partir d'un point central.
- La puissance des pulsars est illimitée. Vous pouvez l'utiliser à votre guise et elle dure aussi longtemps que vous restez dans le même niveau.

① Un pulsar

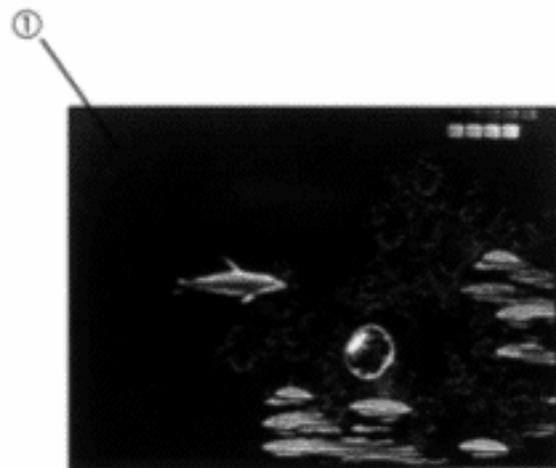


Métamorphose

Chargez une métasphère pour transformer Ecco en une autre créature et utiliser ses pouvoirs.

- Une fois métamorphosé, Ecco possède l'apparence et les pouvoirs de l'autre créature mais perd ses propres pouvoirs. A ce moment-là, Ecco n'a plus le pouvoir de chanter.
- Lorsqu'il a revêtu une autre forme, Ecco doit toucher une autre métasphère pour redevenir dauphin.

① Une métasphère



- Tout accident, collision ou blessure peut également faire perdre à Ecco sa métamorphose.
- Sur la carte d'Ecco, les métasphères sont représentées sous forme de cercles lumineux. Elles se trouvent sous l'eau ou dans les airs.

"Pour échapper à votre ennemi, vous devez quelquefois prendre sa propre apparence."

Mots de passe

Notez les mots de passe pour les niveaux que vous avez déjà franchis. Utilisez-les pour reprendre le jeu au niveau auquel vous l'avez laissé, ou pour revenir à un niveau que vous désirez rejouer.

NIVEAUX	MOTS DE PASSE
1. Ressort de cristal	U E P M C V E B
2.	-----
3.	-----
4.	-----
5.	-----
6.	-----
7.	-----
8.	-----
9.	-----
10.	-----
11.	-----
12.	-----
13.	-----
14.	-----
15.	-----
16.	-----

17. _____
18. _____
19. _____
20. _____
21. _____
22. _____
23. _____
24. _____
25. _____
26. _____
27. _____
28. _____
29. _____
30. _____
31. _____
32. _____
33. _____
34. _____
35. _____
36. _____
37. _____
38. _____
39. _____

Ecco: The Tides of Time Credits

<i>Producer:</i>	E. Ettore Annunziata	<i>Testers cont'd:</i>	Mike Williams	<i>Testers cont'd:</i>	Stan Weaver
<i>Design:</i>	E. Ettore Annunziata Laszlo Szenttoronyai		Greg Fleming		Chris Sinclair
<i>Director:</i>	Laszlo Szenttoronyai		Lance Nelson	<i>Product</i>	Dave Martin
<i>Programming:</i>	József Molnár, Mihaly Brudnyak Imre Iqnacz, András Bakai		Alex Villagran	<i>Manager:</i>	Pamela Kelly
<i>Fantastic Art:</i>	Zsolt Balogh		Richie Hideshima	<i>Marketing</i>	Lisa Best Wilson
<i>Music:</i>	Attila Dobos András Magyarai Andy Armer (DMP) David Javelosa		David Forster	<i>Assistant:</i>	
<i>Game Lead:</i>	Darin Johnston		Kim Rogers	<i>Manual:</i>	Carol Ann Hanshaw E. Ettore Annunziata
<i>Assistant</i>	Atom Ellis		Rachael Bristol	<i>Special</i>	Clint Dyer, Atom Ellis
<i>Game Lead:</i>			Crisi Albertson	<i>Thanks:</i>	Darin Johnston Nemer Velasquez
<i>Testers:</i>	Siegie Stangenberg Greg Becksted Joe Cain, Dermot Lyons Steve Bourdet		Rick Greer		
			Matt Underwood		
			Mark Subotnick		
			David Wood		
			Christine Watson		
			Matt McKnight		
			Rey Alferez		
			Manuel Souza		
			Gregg Watkins		
			Mark Griffin		
			Michael Baldwin		
			Marc Dawson		
			Blair Bullock		
			Derek Carmichael		
			Bruno Sarret		

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

©1994 SEGA ENTERPRISES, LTD.

672-1914-50