

Dreamcast™



Dreamcast.

ecco
THE DOLPHIN
DEFENDER OF THE FUTURE



Prologue

A l'aube du 30ème siècle, au terme de 500 ans d'amitié et de coopération, le dauphin et l'homme décident de quitter la terre et de partir à la conquête des mystères de l'espace.

Cependant, là où l'homme et le dauphin avaient bâti une civilisation pacifiste, certains, au contraire, n'avaient pour but que la discorde, la conquête et la domination.

A peine l'homme et le dauphin avaient-ils quitté la terre, que les forces du mal y ont jeté leur dévolu. Car la terre était un bijou de la nature, un trésor à protéger ou à dévorer.

Mais notre planète n'était pas sans défense : le puissant gardien (mighty Guardian), le plus grand dauphin de tous les temps, la protégeait.

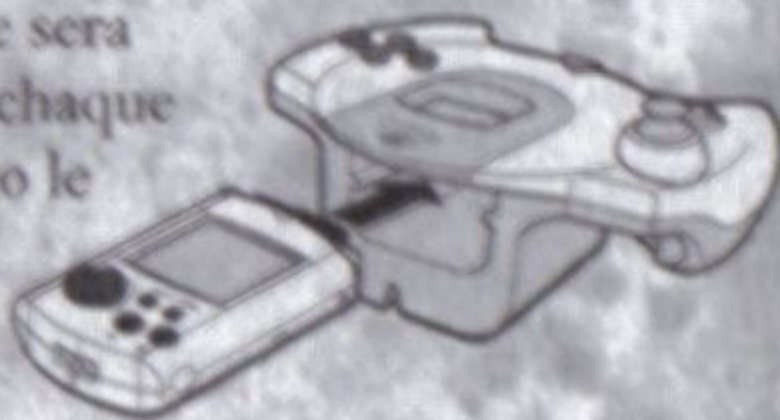
A l'affût d'un moment de faiblesse, qui ne tarderait pas à venir, l'ennemi (Foe), restait à l'écart.

C'est à cette époque qu'un dauphin nommé Ecco arriva sur l'île du gardien (Isle of the Guardian) pour recevoir l'enseignement des maîtres de la paix. Il devait devenir le seul espoir de salut pour la terre.

DEMARRER UNE PARTIE

Après avoir chargé une partie, vérifiez que vous avez inséré une carte mémoire Visual Memory (VM) qui vous permettra de sauvegarder vos parties ou, si nécessaire, précisez sur quel VM la partie doit être sauvegardée.

A la fin de chaque niveau, la partie sera automatiquement sauvegardée. A chaque fois que vous retournerez voir Ecco le dauphin, vous pourrez reprendre une partie déjà sauvegardée ou commencer une nouvelle partie.



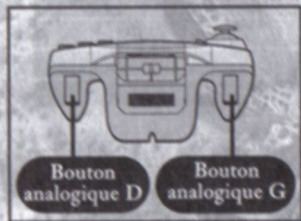
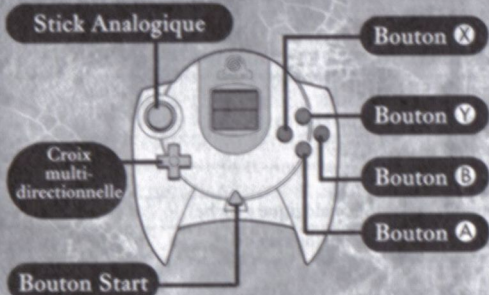
Si aucune manette n'est équipée d'un Visual Memory (VM), un message d'alerte apparaîtra. Si vous n'insérez pas de Visual Memory (VM) dans la manette, vous pourrez continuer à jouer mais votre progression ne pourra être sauvegardée.

Le "menu VM" vous permet de reconfigurer cette option et d'indiquer à tout moment sur quel Visual Memory (VM) vous souhaitez sauvegarder votre partie.

COMMANDES

La configuration qui s'affiche est une configuration par défaut. Vous pourrez la modifier comme vous le voulez, dans le menu Option.





COMMANDES NAGE DE BASE

MOUVEMENTS	STICK ANALOGIQUE ET BOUTONS
Plonger	HAUT
Grimper	BAS
Tourner à gauche	GAUCHE
Tourner à droite	DROITE
Caméra gauche	Bouton analogique gauche
Caméra droite	Bouton analogique droite
Accélérer	Bouton A
Foncer	Bouton B
Utiliser Sonar	Bouton X
Manœuvres spéciales	Bouton Y

MANŒUVRES SPECIALES

MOUVEMENTS	STICK ANALOGIQUE ET BOUTONS
Roulé boulé	Bouton Y + HAUT
Freiner / Marche arrière	Bouton Y + BAS
Demi-tour à gauche	Bouton Y + GAUCHE
Demi-tour à droite	Bouton Y + DROITE
Rouler à gauche	Bouton Y + Bouton analogique gauche
Rouler à droite	Bouton Y + Bouton analogique droite

COMMANDES ACROBATIES AU-DESSUS DE L'EAU

MOUVEMENTS	STICK ANALOGIQUE ET BOUTONS
Cabriole avant	HAUT
Cabriole arrière	BAS
Pirouette gauche	GAUCHE
Pirouette droite	DROITE
Roulade gauche	Bouton analogique gauche
Roulade droite	Bouton analogique droite
Rotation lente	Bouton A
Rotation rapide	Bouton B
Chanter et sourire	Bouton X
Stopper rotation	Bouton Y

Accélérer et nager

Appuyez sur le bouton **A** ou le maintenir enfoncé.

En appuyant sur le bouton **A** plusieurs fois et très vite, Ecco nagera plus vite. En appuyant de la même façon sur chacun des boutons, vous verrez qu'Ecco accélérera de plus en plus. Pour conserver une vitesse normale, maintenez le bouton **A** enfoncé. Pour ralentir, relâchez le bouton et Ecco glissera sur l'eau, très lentement. Si vous appuyez et que vous maintenez le bouton **A** enfoncé, Ecco prendra la vitesse correspondant à sa vitesse en cours.



Freiner et nager en marche arrière

Manœuvre spéciale (Bouton **Y**) + Stick Analogique BAS

Pour qu'Ecco freine, appuyez simultanément sur le bouton manœuvres spéciales (bouton **Y**) et sur le stick analogique bas. Ecco utilisera alors ses nageoires pour ralentir. Pour nager en arrière, maintenez enfoncé le bouton manœuvres spéciales (bouton **Y**) et le stick analogique BAS.



Demi-tour droite ou gauche

Spécial (Bouton **Y**) + Stick GAUCHE / DROITE

Si vous tournez à gauche ou à droite tout en maintenant enfoncé le bouton **Y**, vous ferez faire demi-tour au dauphin. Cette manœuvre rapide peut se révéler très utile pour éviter de déranger les requins en pleine bagarre ou pour s'amuser dans les bancs de poissons, encore et encore.



Roulé boulé

Spécial (Bouton **Y**) + Stick HAUT

En appuyant simultanément sur le bouton manœuvres spéciales (bouton **Y**) et sur le stick analogique HAUT, vous verrez Ecco exécuter une sorte de roulade en tire-bouchon. Avec de la pratique, ce truc peut permettre à Ecco d'éviter l'affrontement avec certains ennemis.

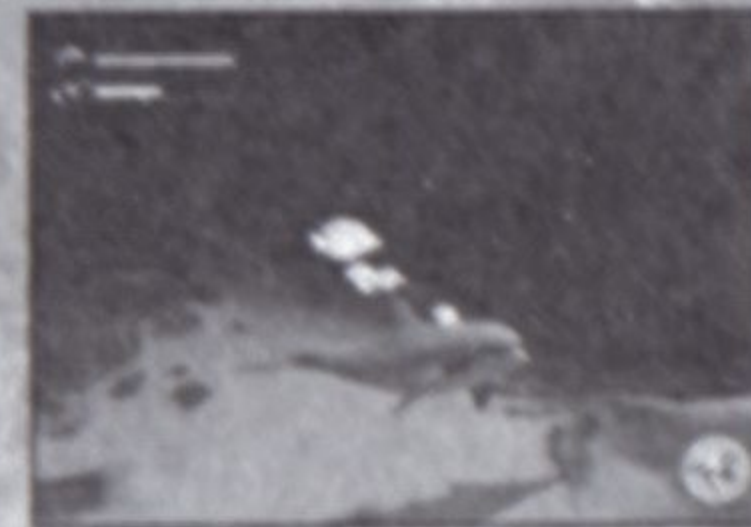


Foncer

Bouton **B**

Vous foncez en appuyant sur le bouton **B**. Lorsqu'Ecco charge, il prend une vitesse supérieure à celles disponibles, pendant une courte période. Cela est pratique pour s'échapper, nager à contre-courant ou simplement sauter plus haut au-dessus de l'eau.

Cette manœuvre peut également servir d'arme. Ecco peut causer des dommages à ses ennemis ou les disperser en les chargeant. Ecco se dirige automatiquement vers la cible la plus proche de lui. L'orientation est alors meilleure et le coup plus sûr. Puisque le choix de la cible est automatique, il vous est recommandé de lâcher les boutons directionnels pendant ce temps afin de laisser Ecco s'orienter normalement. En interférant avec l'orientation automatique, vous diminuez les chances d'Ecco d'atteindre son but.



Health (Santé)

Pour attraper de la nourriture, Ecco doit charger. Un banc de poisson sera pour Ecco un festin et lui permettra de reconstituer ses forces. Mais attention, tous les poissons ne sont pas consommables et certains peuvent avoir des effets secondaires. Soyez donc observateur et souvenez-vous que l'on apprend beaucoup de ses expériences. Connaître sa nourriture peut devenir vital lorsque le péril survient.


Air

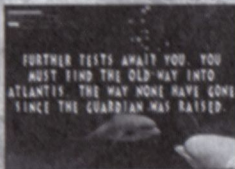
Ecco est un dauphin et comme tout mammifère, il aime respirer l'air extérieur. Pour respirer, il se tient debout au-dessus de l'eau. Si vous ne trouvez pas le moyen de remonter à la surface, cherchez d'autres sources d'oxygène. Certaines sont visibles, d'autres le sont moins. Observez ce qui vous entoure et ne manquez pas de garder un œil attentif à vos niveaux d'oxygène.




Le Sonar


Bouton 

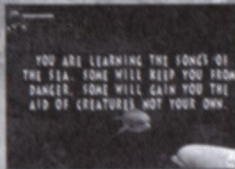
Le sonar d'Ecco peut être utilisé de plusieurs façons. Sa fonction principale est de permettre à Ecco de communiquer. Utilisez le bouton  pour activer le sonar.




Parler grâce au sonar

Appuyez sur le bouton 

Ecco peut communiquer avec les baleines, les dauphins et les êtres intelligents grâce à son sonar. Pour parler à d'autres mammifères, visiez-les avec le sonar et appuyez sur le bouton .



Interaction avec les autres créatures

Appuyez sur le bouton 

Tous les animaux de l'océan ne peuvent pas parler avec les dauphins. Les requins, les raies, les poissons et autres créatures ne comprennent pas la langue des dauphins. Cependant, tous les animaux peuvent réagir de façon particulière au sonar d'Ecco. En utilisant son sonar, Ecco

peut provoquer une réaction chez ces créatures : il peut attirer l'attention d'un requin, rassembler des tortues ou disperser un banc de poissons. Pourquoi ne pas explorer les fonds sous-marins et faire des essais de sonar sur plusieurs animaux différents ? Cet outil peut se révéler très utile dans plusieurs situations de jeu différentes.

Utilisations spéciales du sonar

Appuyez sur le bouton **X**

Au fur et à mesure de la progression du jeu, Ecco apprendra certains trucs qui modifieront ou amélioreront les fonctions de son sonar. Il pourra l'utiliser comme une arme défensive ou offensive. Il apprendra également de nouvelles manières d'interagir avec les autres créatures de l'océan. Ses connaissances permettront à Ecco de contrôler les mouvements de nombreux animaux de façon de plus en plus sûre et précise. Les utilisations spéciales du sonar sont automatiques. Si Ecco acquiert le pouvoir de contrôle d'une créature en particulier, il pourra, en utilisant son sonar, influencer sur les mouvements de cette créature.

Rayon tracteur

Appuyez deux fois sur **X** et le maintenir enfoncé

Plus tard, après avoir trouvé le Labour Harness (harnais de labour), Ecco aura la possibilité de déplacer certains objets en utilisant le rayon tracteur. Pour activer le rayon tracteur, appuyez deux fois sur le bouton **X** et maintenez-le enfoncé.



Carte

Appuyez sur **X** et le maintenir enfoncé

Ecco peut utiliser son sonar pour tracer une carte de l'endroit où il se trouve. Cette carte peut être activée en appuyant sur le bouton **X** du sonar et en le maintenant enfoncé jusqu'à ce que la carte apparaisse. La carte disparaîtra automatiquement après quelques temps mais vous pouvez la faire disparaître également manuellement, à tous moments, en appuyant et en maintenant enfoncé le bouton sonar de nouveau.

Il existe plusieurs types de caméra différents disponibles durant une partie.



Caméra poursuite

Appuyez une fois sur la croix (court)
Ceci est le mode de caméra par défaut. La caméra se tient derrière le dauphin et vise les points que regarde Ecco. C'est la meilleure configuration pour le jeu : la plus naturelle et la plus pratique.



Caméra distante

Appuyez une fois sur la croix (court)
Cette caméra observe le dauphin de loin. Elle n'essaiera pas de rester derrière Ecco mais au contraire pourra se trouver face à lui ou l'observera de profil. Cette configuration de caméra permet d'obtenir les meilleures cinématiques possibles.



Caméra au-dessus de l'eau

Appuyez sur la croix (long)
Cette caméra plane au-dessus de la surface de l'eau. Elle se trouve toujours au-dessus du dauphin et le regarde. C'est la meilleure configuration possible pour regarder les acrobaties.



Caméra de côté

Bouton analogique G ou D ou les 2
simultanément.
Cette caméra permet au joueur de regarder sur le côté sans changer la trajectoire d'Ecco. Vous pouvez même regarder vers l'arrière.

PASSER D'UNE CAMERA A L'AUTRE

Pour passer d'un mode caméra à l'autre, appuyez sur la croix multidirectionnelle dans la direction souhaitée.

TYPES DE CAMERA	CONFIGURATION
Passer de la caméra poursuite à la caméra distante	Croix multidirectionnelle – Appuyez 1 fois dans n'importe quelle direction.
Regarder à gauche	Bouton analogique gauche
Regarder à droite	Bouton analogique droite
Regarder derrière	Bouton analogique droite et gauche simultanément
Activer/désactiver la caméra au-dessus de l'eau.	Croix multidirectionnelle – Appuyez longtemps dans n'importe quelle direction.

Options

Dans l'écran Options, vous pourrez régler les différents paramètres de jeu.

- **LANGUE** – Vous pouvez sélectionner une langue parmi : Anglais, Allemand, Français et Espagnol.
- **CONTROLLER** – vous pouvez faire votre choix parmi toutes les commandes à votre disposition.
- **GRAPHIQUES** – vous pouvez modifier les paramètres de votre écran selon les capacités de votre écran de télévision.
- **SON** – vous pouvez ajuster le volume de la musique.
- **PARAMÈTRES PAR DÉFAUT** – vous pouvez retourner aux paramètres par défaut et annuler vos modifications.
- **VIBRATION PACK** – Accessible / Inaccessible.



LE SYSTEME DE SAUVEGARDE

La première fois que vous jouez, les pages de sauvegarde apparaissent à l'écran. Vous pouvez y accéder à tous moments à partir du menu Visual Memory (VM).

Lorsque le Visual Memory (VM) est connecté, vous le verrez à l'écran et celui qui a été sélectionné est animé. Trois possibilités s'offrent à vous :



- Le Visual Memory (VM) est disponible et offre assez d'espace libre pour les sauvegardes.
- Le Visual Memory (VM) n'offre pas assez d'espace disponible. Dans ce cas, il apparaîtra barré d'une croix et vous ne pourrez pas sauvegarder vos données dessus.
- Le Visual Memory (VM) contient déjà des parties sauvegardées d'Ecco le dauphin. Une petite icône d'Ecco apparaîtra. Vous pouvez charger une partie à partir du VM, sauvegarder une nouvelle partie ou encore sauvegarder la partie en écrasant un fichier déjà existant.

Le site officiel Ecco d'Appaloosa est
www.eccothedolphin.com