



### Guía por LMG

Recopilada en un archivo por Neoblast para [Dreamcast.es](http://Dreamcast.es)

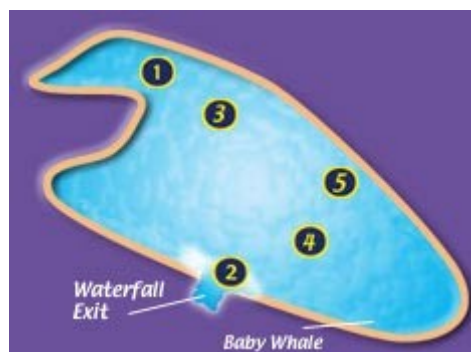
#### **Aquamarine Bay**

-Objetivos: Salvar a la ballena bebé y aprender el control de Ecco.

Debes aceptar la ayuda del delfín más viejo. Él puede enseñarte cómo controlar a Ecco dentro y fuera del agua. Después de que explores el nivel durante algún tiempo, habrá una explosión (normalmente después de hablar a las ballenas). La explosión hace que la ballena bebé se pierda. Habla con la madre para que te de pistas de cómo encontrar al bebé (o examina el mapa). Vuelve a dónde está el preparador y usa tu sonar delante de los jugadores. Ellos te ayudarán a rescatar a la ballena bebé. Habla a la madre después para terminar el nivel.

#### Vitalits

1. Puedes recibir este siendo el primero en capturar un pez para el entrenador.
2. Este Está flotando en frente de la cascada.
3. Sobre el agua y cerca del pilar más cercano al entrenador.
4. Bajo el arco de piedra submarino cerca de las ballenas.
5. Flotando cerca del pilar más alto.



Waterfall = Cascada

Exit = Salida

Baby Whale = Ballena Bebé

#### **Perils of the Coral Reef**

-Objetivos: Aprender la Canción del Pez, la Canción de la Tortuga, la Canción del tiburón, y obtener Poder de Vigor.

No pasarás fácilmente este nivel. Aquí, las cosas ya empiezan a ponerse complicadas. Las piscinas en este nivel están separadas por tierra, y conectadas por túneles. También debes aprender la Canción del Pez para acceder a algunas de las áreas.

### La canción del Pez

Usa tu sonar para hablar con el delfín que está cazando al pez loco. Captura al pez y habla de nuevo con el delfín y él te enseñará La canción del Pez.

### La canción de la Tortuga

Para aprender esta canción, debes saltar a la piscina adyacente a donde el delfín que busca a su hermano más joven está nadando, Mata a los tiburones y entonces habla con el delfín pequeño.

### La canción del Tiburón

Salta de nuevo a la otra piscina y habla con el hermano. Él te pedirá que le lleves a dónde está su hermano. Él te seguirá cuando saltes a la otra piscina, entonces te enseñará la Canción del tiburón.

### Gran Blanco

Para llegar a la Gran piscina Blanca, tendrás que pasar por un túnel (mira el mapa). El túnel que escoja no importa realmente, pero cada uno requerirá una estrategia diferente. Para uno necesitarás conseguir al pez de luz para iluminar el camino, en el otro necesitarás la ayuda del pez de púa para mantener a las pirañas lejos.

El truco para obtener el Poder de Vigor es conseguir que el tiburón te siga a través del agujero en la roca grande en el medio de la piscina, donde se quedará atrancado. Sitúa a Ecco entre la piedra y el Gran Blanco (es más fácil si los tres aparecen en la pantalla a la vez) y usa tu sonar para conseguir la atención del tiburón. Rápidamente golpea en uno de los agujeros en la piedra (el del fondo es el más fácil). oirás un rugido de enfadado si el movimiento funcionó y el tiburón se ha quedado atrancado. Rápidamente date la vuelta y toca el glyph en su boca para aprender Poder de Vigor. Inmediatamente golpea el extremo poco profundo (el Gran Blanco se desatascará en cuanto tú aprendes Poder de Vigor). Todo lo que tienes que hacer ahora es usar el Vigor y golpear al Gran Blanco seis veces. No te preocupes por pegar seis veces al tiburón en una misma carrera; puedes retirarte después de un ataque exitoso y puedes seguir usando el power-up.

### Los peligros del Arrecife

-Poder de Sonar

Aprende el Poder de Sonar nadando en el glyph, y entonces rompe las piedras que hay a la izquierda de las hierbas enredadas. Ahora debes terminar este nivel la misma manera que antes lo hiciste.

 = Poder de Vigor

 = Poder de Sonar

### Vitalits

1. Recibes este si ganas la carrera con los Delfines.
2. Este está en el fondo del océano en la piscina dónde el delfín que está buscando a su hermano más joven está nadando.
3. Después de aprender la canción del Pez, algunos peces de luz te seguirán a la cueva. El vitalit está flotando dentro.
4. Puedes encontrar este en una grieta detrás de la entrada a la Gran piscina Blanca.
5. Puedes saltar a por este después de que derrotas al Gran Blanco.



Entrance = Entrada

Baby Turtle = Tortuga bebé

Learn Vigor = Aprender vigor

Great White = Gran Blanco

Crazy Fish = Pez Loco

Learn Sonar = Aprender Sonar

Exit = Salida

---

## **Trial Without Error**

-Objetivos: Liberar al delfín atrapado por los cinco tiburones en el estanque de los tiburones.

### El Delfín Atrapado

Debes ayudar a este delfín si quieres encontrar la salida en este nivel. Él te mostrará la manera de salir después de que mates a todos los tiburones y lo liberes (usa el poder de Vigor en una grieta en la parte de atrás de la piscina, el delfín está escondido allí. Tendrás que encontrarte arriba con él en frente de las rocas altas en la piscina principal. Debes usar el poder de Vigor en el medio de la piscina para romper la piedra y abrir un agujero en el suelo del océano (la piedra que necesitas golpear tiene la punta más oscura). Explora el agujero sin llegar demasiado cerca del pulpo, entonces nada otra vez hacai atrás fuera y habla con el delfín para hacerle que te siga al agujero. Una vez los dos en el agujero, habla con el delfín una vez más y él distraerá al gran pulpo mientras nadas dentro de la cueva y sales fuera del nivel.

### Encontrando a los bebés delfines

1. Este bebé está escondido detrás de la tabla de la piedra grande en la piscina principal. Tendrás que cogerlo antes de que él decida volver con su madre.
2. Encontrarás a este bebé colgando en la cueva oscura. Recluta algunos peces brillantes para entrar contigo y habla con él.
3. Encuentra a los peces martillo y encontrarás a este bebé, pues está nadando en la misma zona.

## Vitalits

1. La madre delfín está buscando a sus tres hijos, encuéntralos y ella te dará un vitalit como recompensa.
2. Búscalos detrás de una piedra cerca de varias plantas.
3. Esta cerca del Vigor power-up detrás de unas rocas.
4. En cuanto entres en el estanque del tiburón, mira en los alrededores de la entrada a la cueva y podrás encontrar este.
5. Este es difícil de conseguir. Está justo debajo del pulpo.

▲ = Vigor power-up

■ = Sonar power-up

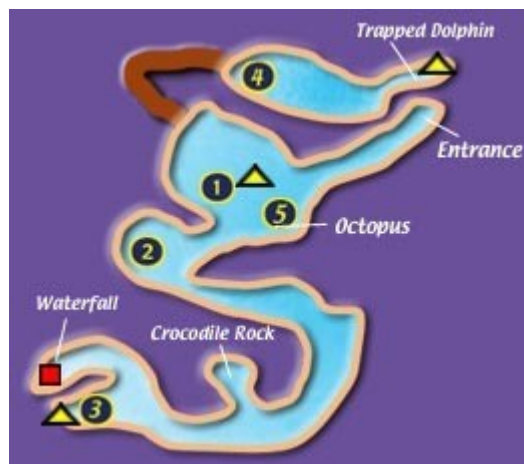
Waterfall = Cascada.

Octopus = Pulpo.

Entrance = Entrada.

Trapped Dolphin = Delfín atrapado.

Cocodrile Rock = Roca con forma de cocodrilo



## **Four Ways of Mystery**

-Objetivos: Aprender el Poder de Aire, aprender la Canción de la Raya.

En cuanto entres en este nivel, nada al medio de la caverna y encuentra un grupo de piedras de las que salen unas burbujas. Nada en el glyph para adquirir el Poder de Aire. Es buena idea recordar donde están estas piedras; las burbujas llenarán tu reabastecimiento de aire mientras estés en este nivel.

### La canción de la Raya

Encuentra el túnel De cristal Púrpura y crúzalo para encontrar al delfín solitario. Él te pedirá que le traigas un pez particular. Nada de vuelta a la caverna principal donde hay tres peces solitarios que nadan alrededor. El pez que necesitas coger es azul y amarillo (el truco es quedarse en un sitio una vez que has localizado el pez correcto. El pez nada en círculos y volverá a pasar por donde estás). Una vez que lo tengas, vuelve a la piscina del delfín solitario, donde él te enseñará la Canción de la Raya.

Debes ir ahora a través del túnel De cristal Rojo para llegar a la piscina de la raya. Es mejor eliminar a los tiburones en la piscina antes de cantar a la raya. Nada detrás de la raya y, usando tu sonar, guía a la raya a través del túnel a la caverna principal. Recoge un poder de Aire, y regresa a la gran caverna principal. Una vez allí, encontrarás a una anguila gigante bloqueando el pasaje. Debes guiar a la raya bajo la anguila gigante para servir como distracción mientras nadas dentro del túnel. Asegurarte de tener bastante aire.

Después de aclarar la fase pasando por el túnel De cristal Azul, te encontrarás en una cueva submarina que te llevará de vuelta al nivel Los peligros del Arrecife.

### Vitalits

1. Flotando sobre el nivel del agua en la piscina del delfín solitario.
2. Flotando en el agua en la piscina de la raya.
3. En el túnel De cristal Amarillo.
4. En el túnel De cristal Azul.
5. Para encontrar este que debes devolver al nivel después de aprender el Poder de Sonar y romper el techo en la caverna principal.

▲ = Poder de Vigor

■ = Poder de Sonar

◆ = Poder de Aire

Entrance = Entrada

Recluse Dolphin = Delfín Solitario

Manta Ray = Manta Raya

Exit = Salida



## Up and Down

-Objetivos: Aprender Poder de Resistencia y Poder de Secreto.

Mientras tu objetivo principal en este nivel es aprender Poder de resistencia y Poder de Secreto, también puedes acceder a dos niveles optativos. El pasaje del Génesis y las Sendas de ninguna parte, son dos niveles de Scroll lateral como en el original Ecco y tu única meta es abastecerte de Vitalits.

Una vez has aprendido el Poder de Resistencia, empuja la piedra corriente abajo hasta el glyph de información y sigue abajo, hasta el túnel que te llevará al Pasaje del Génesis). Recoge el poder de Sonar y nada de vuelta a la cámara principal. Usa tu sonar en la piedra grande en el medio del cuarto hasta que se rompa y revele el géiser. Asegúrate de tener la Resistencia y el aire al máximo antes de entrar en el géiser.

### Poder de Resistencia

El más fácil de todo los poderes para obtener, estará justo delante de Ecco al principio de este nivel.

### Poder de Secreto


Para llegar a esta piscina debes sobrevivir al paseo del géiser, entonces salta fuera de la cascada en la piscina de debajo. El Poder de Secreto está debajo de la raya grande que descansa en el suelo de la piscina. Debes usar la Canción de la Tortuga para guiar a la tortuga hasta que cubra esté encima de la raya, entonces golpea a la tortuga. La tortuga asustará a la Raya y esta saldrá huyendo durante sólo un momento breve, revelando el Poder de Secreto. Debes guiar Ecco tan rápidamente como te sea posible.

Una vez has aprendido el Poder de Secreto, usalo bajo la formación de piedra y termina el nivel a través de la puerta del espejo dentro de la cueva.

### Vitalits

1. Dentro de una de las salas de la cámara principal.
2. Dentro del geysir.
3. Dentro del geysir.
4. Dentro del geysir.
5. Flotando sobre la cascada.

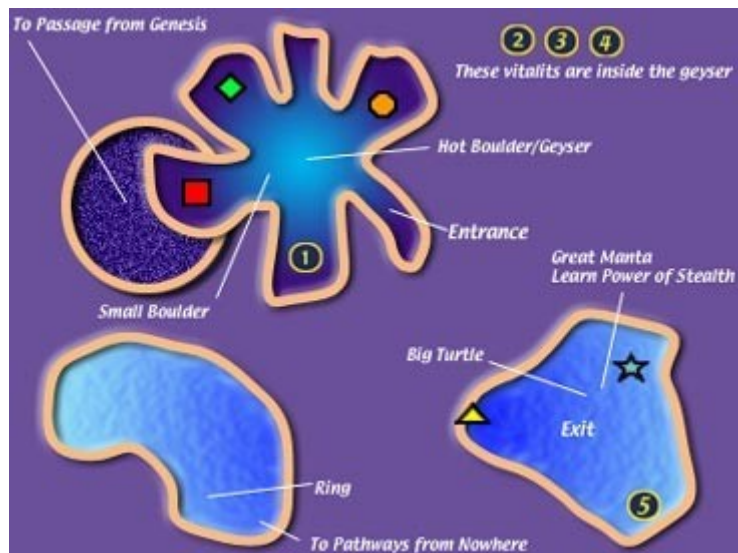
 = Poder de Sonar

 = Poder de Vigor

 = Poder de Resistencia

 = Poder de Aire

 = Poder de Secreto



## Passage from Genesis

### Vitalits

La única razón para explorar este nivel optativo es coleccionar vitalits que encontrarás rompiendo o moviendo las piedras.

■ = Poder de Sonar

◆ = Poder de Aire



## Pathways from Nowhere

Este es otro nivel opcional. Esta vez, sin embargo para obtener los vitalits, debes encontrar los cristales primero para abrir la puerta.

### Vitalits

1. Busca este vitalit en este pasadizo.
2. Este vitalit está en este corto túnel.
3. Ve hasta el final de este túnel para encontrar este.
4. Lucha contra corriente para conseguir este.
5. Rompe la roca para conseguir este último.

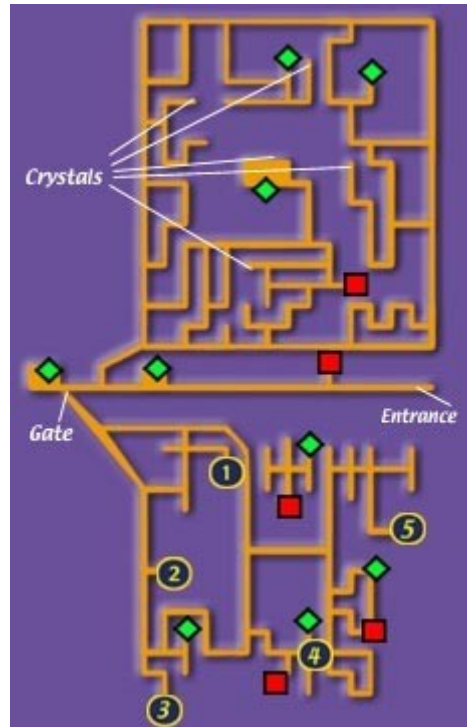
■ = Poder de Sonar

◆ = Poder de Aire

Crystals = Cristales

Gate = Puerta

Entrance = Entrada



## Roaring Forces

-Objetivos: Sobrevivir a la persecución de la Anguila Gigante. Transformarse para encajar a través de la salida de nivel.

Este nivel es bastante pequeño y está dividido en dos áreas. En la primera área, tu objetivo es pasar de la Anguila Gigante que bloquea el túnel conectando las dos áreas. Una vez conseguido, debes deducir cómo encajar a través de la salida muy pequeña al próximo nivel.

### De carreras con la Anguila

Lo primero que tenemos que hacer es eliminar a los tiburones, Antes de que puedas concéntrate en encontrar los power-ups necesarios para la carrera, elimina a todos los tiburones. Ellos raramente seguirán a Ecco al fondo de la piscina, por lo que si te encuentras atacado por varios tiburones en seguida, debes dirigirte abajo y aprovechar para tomar un bocado. Hay un poder de secreto flotando sobre una piedra sumergida delante del la cascada. Golpeala y debes poder eliminar un par de tiburones mientras eres invisible antes de que el poder expire. Una vez que hayas cumplido eso, coge el poder de Aire, el de Resistencia, y el de Disimulo (mira el mapa para ver las situaciones) y dirígete hacia la cueva de la Anguila Gigante.

La Anguila Gigante comenzará la persecución inmediatamente, así que muevete tan rápido como puedas. Sujetar el botón de arremetida durante la persecución puede ser buena idea, pero también hará difícil evitar comer al pez venenoso a lo largo del camino. Puede llevarte varias arremetidas a través del túnel antes de aprenderte el esquema y que puedas evitar los obstáculos principales.



Los obstáculos incluyen medusas, pez venenoso, giros muy afilados, y una galería ciega. Para evitar la galería ciega, ve por el lado izquierdo del túnel.

### El Enigma del Túnel

Has sobrevivido a la persecución! Pero ahora tendrás que resolver un enigma antes de que puedas proceder. Este puzzle es simple, y el glyph de información te da una pista bastante sincera. Sólo necesitas golpear dos interruptores y pasar a través de la grieta al siguiente nivel.

### Transformación

Para transformar a Ecco debes nadar hacia la esfera resplandeciente que hay en el centro de este área. Una vez que Ecco esté brillando, él necesitará tocar el pez que está nadando alrededor del cuarto. La mejor manera de hacer esto es esperando hasta que el pez esté cercano a la reja de la salida. Si no puedes localizar al pez, simplemente espera delante de la reja, el pez que está merodeando el cuarto pasará por allí.

### Vitalits

1. Encuentra este bajo unas tablas que flotan.
2. Busca este bajo la cascada.
3. Búscalo cerca del techo de este área.
4. Este entre las paredes.
5. El último está cerca de la salida.



= Poder de Resistencia



= Poder de Aire



= Poder de Secreto

Entrance = Entrada

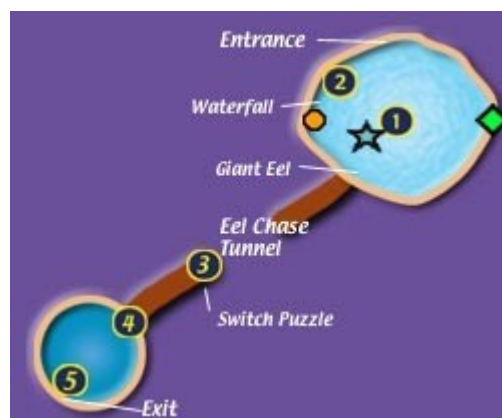
Waterfall = Cascada

Giant Eel = Anguila Gigante

Eel Chase Tunnel = Tunel de la persecución de la Anguila

Switch Puzzle = Puzzle de las palancas

Exit = Salida



## Atlantis Lost

-Objetivos: Coleccionar las cinco gemas para curar al Guardián.

Éste es un nivel bastante concreto. Debes encontrar las cinco gemas y llevárselas al Guardián. Cuatro de las gemas son relativamente fáciles de encontrar (mira el mapa para ver las situaciones). Cobrar la quinta y última gema, sin embargo, requerirá mucha paciencia. Después de que coleccionas cada gema y las llevas al guardián, un aro aparecerá encima del templo que corresponde a esa gema. Ecco deberá saltar a través del aro que desaparecerá después de pasar a través de él, y la puerta de ese templo se abrirá. Ecco debe ir ahora dentro del templo y usar su sonar para activar el orbe en el Templo principal. Después de coleccionar los cuatro, ve dentro del templo principal y usa el sonar de Ecco en cada uno de los orbes resplandecientes para activar los anillos dentro de la grieta que hay en el fondo del océano.

### A través de los Anillos

Aquí, Ecco debe nadar a través de los anillos para conseguir la suficiente velocidad para ser propulsado lo bastante alto como para conseguir alcanzar la gema que flota sobre el el tejado de templo principal. Nada hacia el fondo de la grieta y coloca a Ecco para que esté enfrente a los anillos y pueda ver a través de los cuatro. Nada hacia el primero y mantén presionado el botón a través de los cuatro anillos para hacer mayor el deslizamiento de Ecco. Puede llevarte varias pruebas antes de conseguirlo .

Después de que consigas agarrar la última gema, date golpecitos en la espalda. Acabas de completar una de las tareas más difíciles y frustrantes del juego.

### Vitalits

1. Este está a la derecha de la entrada.
2. Cerca del techo dentro de la cúpula.
3. Escondido en las plantas.
4. Dentro de una cesta como las plantas que hay cerca del poder de sonar.
5. Debajo de la pantalla en este Templo.

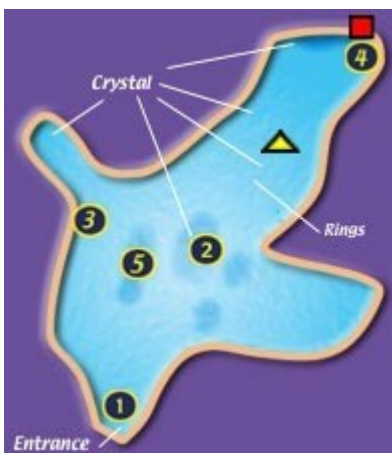
■ = Poder de Sonar

▲ = Poder de Vigor

Entrance = Entrada

Crystal = Gemas

Rings = Anillos



## Shrine of Controversy

-Objetivos: Reúne a los tres delfines para abrir el Templo y obtener la guarniciones.

Éste es uno de los niveles más profundos y más oscuros en el juego pero que no cunda el pánico, Hay una bolsa de aire en el techo de cada santuario. Debes encontrar a cada delfín que nada alrededor de cada santuario, y tu misión es averiguar lo que cada delfín necesita para que ellos te sigan al templo principal.

### Crimson El rojo

Habla con el delfín Rojo para averiguar lo que ha perdido. Encuentra la entrada del túnel debajo de la urna y síguelo hasta que llegues a un cuarto que tiene un río rojo que lo atraviesa. Ecco debe nadar en él hasta que sus aletas se vuelvan rojas. Habla de nuevo con el delfín rojo y él te seguirá al templo.

### Circle

Este es bastante sencillo. Encuentra la válvula que está arrojando un líquido verde (cuidado, es tóxico para Ecco) y ciérrala. Para cerrar la válvula, tócala despacio para un giro completo. Cuando hayas acabado, habla al delfín y llévale al templo.

### Mover

Habla con el delfín bebé que nada delante del túnel debajo de la urna del movedor. Si lo sigues en el túnel, él te llevará a hasta el objetivo. Debes derrotarle para que se una a tu equipo para ir al templo (tres golpes deben bastar). Encuéntrala fuera de la urna después de la lucha y ella te seguirá al templo.

Para obtener los aparejos, sólo haz a Ecco nadar en él.

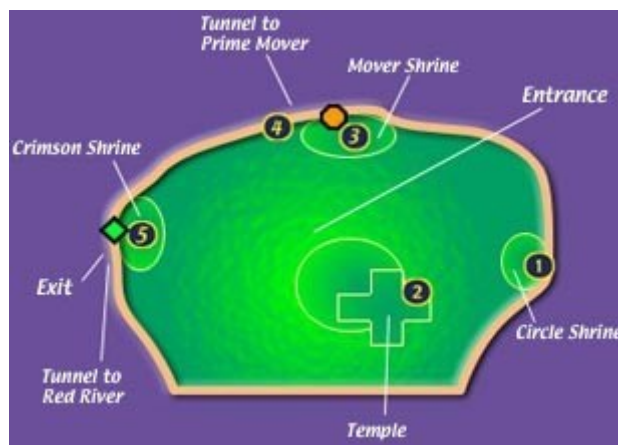
### Vitalits

1. Dentro del Santuario del círculo
2. Busca cerca de la válvula de control
3. Cerca del santuario Mover
4. En una galería sin salida dentro del túnel
5. Dentro del Santuario Rojo, en el pozo

🟡 = Poder de Resistencia

🟢 = Poder de Aire

Entrance = Entrada



## Master of Forgotten Skills

-Objetivo: En este nivel, debes resolver un enigma para proceder.

Cuando empiezas este nivel, examina los vagones del fondo. Observa el color de cada uno y cómo están organizados (hay una bolsa de aire en una de las esquinas). Nada todo el trayecto hasta la cima, y verás algo que parece un semáforo. Usa tu sonar en él en este orden: 1 punto, 2 puntos, y 3 puntos. Las maquinas bajarán al suelo cerca de los carros. Habla al delfín que te siguió en este nivel y él te dará una pista acerca de lo que debes hacer.

### Cómo funciona la Grúa

Usa el sonar de Ecco para guiar la grúa en la dirección donde quieras que vaya. Ten presente que una vez que la grúa empieza a moverse no se detendrá hasta que alcance el extremo de la plataforma. Para detenerla a mitad del camino, Ecco debe nadar delante de la grúa y debe esperar en el punto donde quieras que la grúa se detenga. Usa el sonar de Ecco en ella (apuntando en la dirección de los vagones) para hacerla detener.

### El Enigma de los Vagones

Hay sólo un vagón que conseguirá abrir la puerta, el rojo,

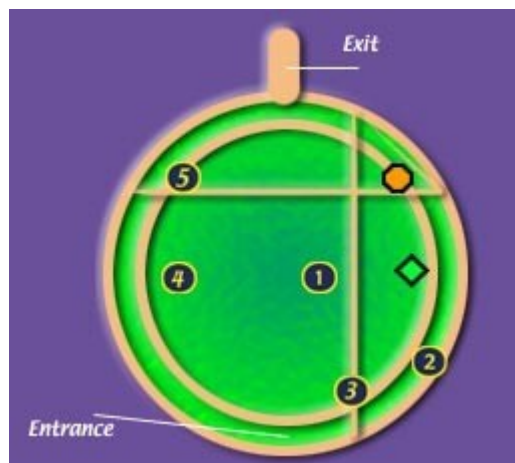
Usando tu sonar para guiar la grúa, primero empuja el carro rosa. Luego, empuja el recipiente anaranjado a tu derecha inmediata hasta el extremo de la plataforma. Ahora, necesitas tirar el carro amarillo. Pasa al otro lado de la plataforma y tira del carro azul hasta donde sea posible. Puedes empujar ahora el vagón rojo a través de la puerta.

### Vitalits

1. Dentro del túnel del transportador
2. Dentro del túnel
3. Dentro del machine del transportador
4. Detrás de esta columna
5. Dentro del transportador

Entrance = Entrada

Exit = Salida



## Process that Never Ends

-Objetivo: Ecco debe encontrar ayuda para llegar más allá de la máquina Trituradora.

Sal el túnel para encontrar un poco de aire bajo la salida. Nada hacia el túnel de cristal y te encuentras con un delfín móvil. Él no hablará contigo, todavía.

Continúa al siguiente túnel de cristal hasta que llegues a una puerta cerrada. Echa una mirada alrededor y encuentra un delfín que nada por allí. Usa tu sonar en él y encenderá la máquina. En cuanto él esté hablando, sal fuera del túnel a dónde el estaba el anterior delfín (si no te mueves rápidamente, quedarás encerrado dentro del túnel).

Después de la banda transportadora comience a moverse, puedes encontrar al delfín fuera del túnel con el delfín bebé que ha seguido en este nivel. Ellos te ofrecerán pistas acerca de lo que tendrás que hacer luego. Remóntate al primer túnel (donde comenzaste el nivel) y nada hacia detrás del carro lleno de piedras. tienes que empujarlo fuera del túnel. Después de la secuencia, habrá piedras en la banda transportadora. Sigue la cinta por el túnel de cristal y entra en el cuarto aéreo. Hay dos tipos de puertas en el túnel, de una y dos puertas, y los interruptores reflejan eso con uno y dos engranajes. Usa tu sonar para activar el interruptor con un engranaje y sal fuera del cuarto aéreo través de las puertas abiertas hasta que alcances otra cerrada. Esta vez debes activar ambos interruptores y de nuevo sal rápidamente hacia el túnel (haz la arremetida a través de las puertas batientes cuando veas que una piedra va pasando a través de ella) hasta que alcances la última área.

### El Triturador

Presta atención a la máquina gigante en el cuarto giratorio. Tiene un diseño que debes usar en tu ventaja. Primero, empuja las piedras hacia el cuarto giratorio (intenta, mientras ir empujando todas las piedras a la entrada, tienes más piedras en el suelo de abajo). Luego, espera hasta que el suelo deje de moverse y el triturador empiece a funcionar antes de nadar abajo. Usa la nueva habilidad de Ecco para empujar las piedras al medio del suelo hasta que el suelo abra y la salida de este nivel quede expuesta.

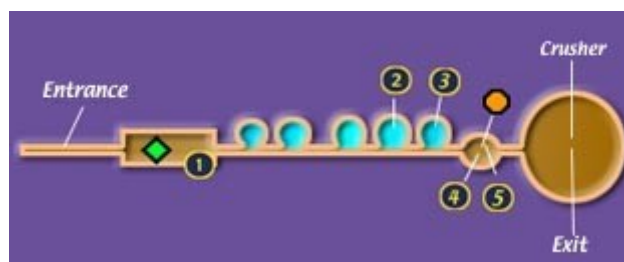
### Vitalits

1. Búscalo cerca del techo
2. Dentro de la cámara del cuarto interruptor
3. Este flota sobre el agua
4. En la parte superior de esta cámara
5. Busca este uno cerca del suelo

Entrance = Entrada

Exit = Salida

Crusher = Triturador



## **Blades in Motion**

-Objetivo: Debes encontrar los lugares correctos para usar el sonar de Ecco antes de alcanzar la salida.

Cuando empiezas este nivel, simplemente nada hacia abajo a la cañería para alcanzar el área del tiburón (no te olvides de recoger el vitalit que flota en este cuarto).

Puedes evitar la fuerte corriente nadando cerca de las paredes. Recoge el Poder de Sonar que flota sobre una de las cañerías

cruza el cuarto y golpea en el cuarto redondo con las paredes de cristal. Encuentra la grieta en el cristal y usa tu sonar para romperlo (dependiendo del ángulo en que Ecco esté nadando, puede llevarte dos o tres golpes). Nada pasado las hojas hasta que alcances el primer tubo recto. Busca la grieta aquí y usa tu sonar en él. Sal del tubo. Agarra el poder de Sonar y de Resistencia y dirígete de vuelta al túnel. La próxima sección del tubo tiene una grieta en el suelo. Sigue el tubo desde el exterior hasta que encuentres la compuerta delante del suelo. La compuerta es la entrada al área del jefe.

### El Jefe

Ésta es una lucha sencilla una vez que sabes lo que tienes que hacer. Empieza la batalla tocando el círculo resplandeciente en el medio del cuarto. Tan pronto como tengas el control de Ecco, nada hacia el suelo y localiza la bolsa de aire. Presta atención a los movimientos del jefe y úsalos en tu ventaja. Debes golpear la parte frontal plateada del jefe tres veces para derrotarlo. Después de la lucha, el jefe abrirá el camino a Ecco para terminar el nivel.

## **Perpetual Fluidity**

-Objetivo: Activa los seis interruptores para subir el nivel del agua y ganar el acceso a la puerta de la salida.

Este nivel es como un dolor de muelas, pero si te tomas tu tiempo y aprendes a reconocer las marcas, no debes tener ningún problema en completarlo.

Después de agarrar el poder de Sonar, líbrate de las cosas extrañas que bloquean el túnel parcialmente. Ten cuidado con las cuchillas giratorias en el túnel (arrímate a las paredes tanto como te sea posible).

Una vez llegas al cuarto segundo, regatea a los drones de seguridad o destrúyelos si tu poder de Sonar no ha expirado todavía. Dirígete hacia la puerta al extremo lejano del cuarto.

En el próximo cuarto, regatea al gran blanco y dirígete hacia el interruptor en el lado lejano directamente delante de dónde entraste. Activa el interruptor (se pondrá verde) y sal fuera al lado derecho del cuarto a través de la puerta que acabas de abrir. Pasa los drones de seguridad en el túnel hasta que llegues al cuarto con los tiburones.

No te molestes en luchar ahora con ellos, y sal a la izquierda a través de la puerta junto a dónde entraste.

Después del cuarto con los tiburones, estarás en una cámara con tres drones de seguridad y un interruptor. Activa el interruptor y el nivel del agua subirá. Sal a través de la puerta que es ahora accesible en la cima del cuarto. Hay un par de tiburones en el próximo cuarto junto con un interruptor. Ignora este interruptor y rápidamente sal a través de la puerta roja directamente debajo de donde entraste. Este próximo cuarto tiene un manojito de cangrejos, y ellos pueden estar escondiendo el interruptor. Atácalos con una arremetida, golpea al interruptor, y sal por el camino

que entraste.

Ahora debes regresar al cuarto con los dos tiburones y el interruptor desactivado. Activa el interruptor y sal del cuarto a través de la puerta verde cerca de la superficie. En el próximo cuarto debes estar consciente de las pirañas. Golpea el interruptor y dirígete arriba y a través de la puerta azul a medio camino a la superficie. Regatea los dos tiburones y las pirañas en este nuevo cuarto, golpea el interruptor y rápidamente vuelve por el camino que viniste.

Atrás en el cuarto con sólo pirañas, golpea el mismo interruptor de nuevo para volverlo rojo, y pasa por la puerta verde que usaste antes. cruza a través del próximo cuarto en la puerta blanca y en el cuarto después de este nada abajo hacia la puerta blanca (no a la que hay directamente delante de ti). En el próximo cuarto, ve a través de la puerta amarilla a un cuarto con dos drones de seguridad y nada arriba a la puerta blanca cerca de la superficie, lucha con la corriente y entrarás en la última cámara. Usa el poder de Sonar para romper el bloque de material rojo la salida y nada a través de él. Si el nivel del agua no es lo bastante, activa el interruptor en el cuarto.

### **Obscure Ways to Terminus**

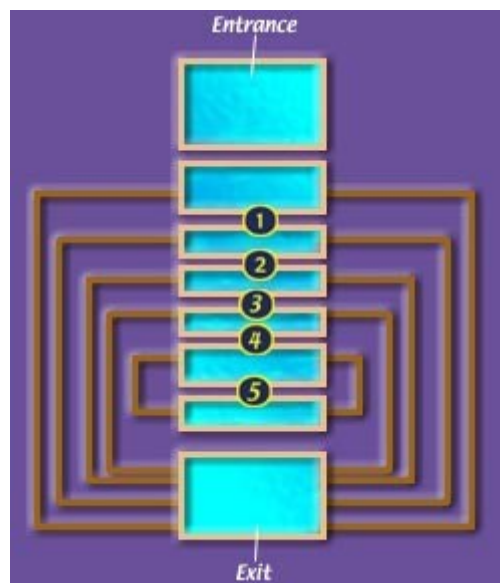
-Objetivos: Colecciona los vitalits y encuentra la salida.

Éste es un nivel muy corto, y la única cosa de la que necesitas preocuparte es la fuerte corriente. Con tal de que te pegues a los lados de cada cuarto, la corriente no será un problema. Ecco debe saltar encima de las paredes que separan las piscinas hasta que él alcance la última. Si te confundes después de meterte en una nueva piscina, simplemente mira los números en cada pared (ellos corresponden a la piscina en la que Ecco está).

Cuando consigues llegar a la última, nada en uno de los tubos para alcanzar la salida de este nivel.

### Vitalits

1 -5. todos los vitalits están sobre los muros que debes saltar



### **Sleeping forces of Doom**

-Objetivo: Derrota al jefe.

La corriente en este cuarto es más débil cerca del suelo o cerca de las paredes. Hay bolsas de aire por el suelo.

Tu objetivo aquí es destruir la máquina giratoria que hay en el medio del cuarto tirándole piedras.

Debes usar el sonar de Ecco en las piedras flotantes y dirigir las hacia el jefe que está en el medio

del cuarto. Los tentáculos agarrarán las piedras y sanarán al jefe. Tu meta es impedirle sanar mientras lanzas las piedras al jefe con tu sonar. Una vez que veas tentáculo agarrar una piedra, nada hacia él y usa tu sonar en él (no importa donde le pegues). haciendo esto bastantes veces y manteniendo alejado al jefe de sanarse.

No te molestes intentando lanzar piedras a la mayoría de los tentáculos. Hay tantas piedras que vuelan alrededor que ellos mismos se pegarán con el.

### Vitalits

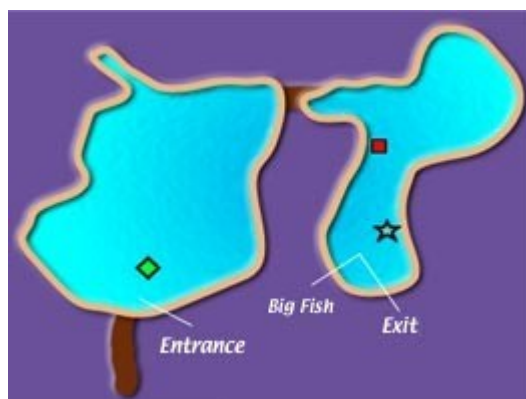
Busca el único vitalit que hay en este nivel en el tubo de la cima se la sala después de derrotar al jefe.

### **Anguish of Dearth**

-Objetivo: Alimenta a los delfines hambrientos y encuentra una de las dos salidas en este nivel.

Usa el Poder de Sonar para romper las piedras que bloquean el pasaje entre las dos piscinas. Canta para guiar a los peces de vuelta al pueblo y tu primera tarea se ha completado.

Hay dos salidas y es fácil localizarlas encontrando al pez gigante en la piscina dónde están todos los peces (mira el mapa). Agarra el Poder de secreto cerca de la verja entre los dos grupos y nada dentro de la boca del pez grande.



### Vitalits

1. Este está sentado encima del coral más alto
2. En el suelo de la piscina
3. Búscalos en esta área
4. Flotando cerca de la superficie.
5. En el suelo de la piscina

### **Entrapment**

-Objetivos: Irrumpe en el complejo y libera al delfín cautivo. Aprender la Canción de la Planta.

En este nivel, Ecco debe pasar por los delfines del clan y debe entrar en el complejo para liberar al delfín cautivo. Puedes usar tu sonar en las plantas trompeta para distraer a los delfines del clan temporalmente hasta que encuentres el poder de Sonar en una grieta en el suelo de la piscina.

Ahora, continúa hasta estar fuera de la puerta hasta que un miembro del clan salga, entonces rápidamente haz una arremetida para entrar. Hay dos maneras de entrar en el complejo. O puedes activar el interruptor para abrir la puerta del complejo (está al lado de la derecha de la entrada junta



al lado del edificio), o simplemente espera hasta que un delfín del clan salga fuera, y entonces rápidamente hacer una arremetida para entrar.

### El Complejo

La primera cosa que debes tener presente es que necesariamente no tienes que derrotar a cada miembro del clan que encuentras, pero es conveniente porque la cámara puede ser sumamente confusa, y te facilitará mucho el trabajo si lo haces.

Después de que entras en la primera cámara, toma la apertura a tu derecha y golpea el interruptor en el cuarto. Pasa por la puerta recientemente abierta y haz lo mismo en la próxima cámara. Cuando alcanzas la bifurcación en el túnel, dobla a la derecha al cuarto con dos interruptores. Golpea ambos interruptores y pasa por la puerta recientemente abierta. Debes regresar a la cámara de la entrada donde la última puerta está ahora abierta. Sigue y al final del túnel habrá un cuarto con un monitor grande. Coge el poder de Resistencia tras el monitor, golpea el interruptor, y entrarás en la última cámara.

### Rescatar al Delfín Cautivo

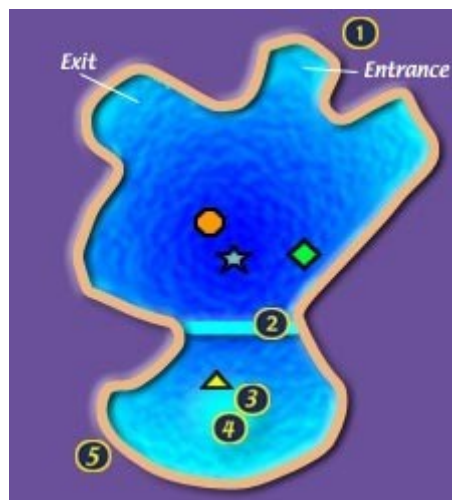
Para liberar a tu amigo, debes romper los alambres que le tienen prisionero. Para hacerlo, debes golpear las cerraduras que conectan los alambres a las paredes. Es más fácil lograr esto si eliminas al miembro del clan que nada alrededor. Después de que las cerraduras hayan sido destruidas sigue las instrucciones de tu amigo.

### Luchando en el camino de vuelta

Tu próxima tarea es escoltar a tu amigo hasta llegar al pueblo en el nivel anterior. Usa tu sonar una vez en tu amigo cuando quieras que te siga, y una vez más si quieres que él se detenga y te espere. Usa las flores trompeta para distraer a los miembros del clan hasta alcances el área de las medusas.

Tu amigo te enseñará cómo pasar de las plantas. Usa tu sonar para cantar a las bulbas anaranjadas y ellas soltarán la tinta que revela la situación de los pinchos. Tomate tu tiempo y usa las bolsas de aire que encuentras por el camino.

En cuanto llegues al pueblo, usa tu sonar mapa para encontrar la situación de los tiburones. Debes destruirlos a todos antes de que puedas proceder (hay sólo tres afortunadamente). Estos tiburones son más rápidos y peligrosos que los que te has enfrentado hasta ahora. Una vez que lo logres, encuentra al delfín grande escondido en la casa al lado de la piedra grande y dale la contraseña que tu amigo te enseñó. El delfín grande abrirá la salida para ti.



## Vitalits

1. Este está cerca de la entrada
2. Búscalos cerca de la pared
3. Sobre el nivel del agua encima de la estructura
4. Sobre el nivel del agua encima de la estructura
5. Este está al final de este túnel

## **Caverns of Hope**

-Objetivos: Escoltar al Líder Rebelde a la salida.

Notarás que te atacan en cuanto empieces este nivel. Para tranquilizar a tus enemigos, nada alrededor de las piedras y usa tu sonar en ellos (prueba a arrimarte a las paredes de la cueva para evitar mayor daño). en cuanto choques con lo que parece ser una galería ciega, mira hacia arriba y salta encima de la pared a la próxima cueva y sigue el camino hasta que llegues a la cámara central.

Para terminar esta cámara, debes encontrar el Orbe Resplandeciente. Gira a la izquierda hasta que encuentres un grupo de casas. Nada detrás las casas y veréis el Orbe Resplandeciente (si te cuesta encontrarlo, mira la pared y la luz débil te ayudará a guiarte).

En cuanto toques el Orbe Resplandeciente, la cueva entera estará bajo el ataque y debéis encontrar la salida. Habla con el líder Rebelde, nada cerca de las piedras reflectantes y él te mostrará la salida, pero primero debes cuidarle del delfín que lo ataca.

### Enemigos que Salen de las Paredes

Éste es uno de esos puntos sumamente frustrantes en Ecco y lo mejor que puedes hacer es acostumbrarte al plan de ataque de los enemigos. Una buena idea es inspeccionar el camino delante antes de llevar al líder Rebelde a la cueva. Usa tu mapa del sonar y nada todo el camino. El mapa te mostrará donde están escondidos los delfines del Clan. Apréndete donde están en cada cueva y vuelve con el líder Rebelde (apenas tienes que nadar al lado de él y él empezará a nadar contigo). El truco es quedarse ligeramente delante de él y hacer una arremetida a los miembros del Clan en cuanto ellos dejen su escondite (sólo tienes que pegar al miembro del Clan una vez). Recuerda, si el líder Rebelde es golpeado una vez, él nadará hacia atrás a la entrada y tendrás que empezar la cosa entera de nuevo.

Una vez pasas de los primeros cuatro miembros del Clan, sigue al líder Rebelde al agujero en la piedra y prepárate para la última parte de esta cueva. Las buenas noticias son que éste es un punto de control y el líder Rebelde volverá aquí cuando sea atacado. Las noticias malas son, que hay cuatro más miembros del Clan que necesitas desviar antes de conseguir llegar a la última fase de este nivel.

### El Cocodrilo Gigante

Éste realmente es uno de los jefes más fáciles en el juego entero. tan pronto como alcances este área, nada cerca de la tierra y a través de las púas hasta que alcances el poder de Sonar. Quédate donde estás y busca. Apunta tu sonar a las púas del techo y sigue disparando hasta que caigan sobre el cocodrilo gigante. Cuando una de las púas golpee sobre el cocodrilo gigante, él te mostrará la salida.

## **Lair of Evil**

-Objetivos: conseguir la marca como un miembro del Clan.

Éste es un nivel algo confuso debido a su diseño, El mapa no está disponible. Pero siguiendo estas indicaciones lo conseguirás.

A la salida de este nivel tendrás una opción de dos túneles. Uno con el glyph de ayuda, es un círculo grande y la única razón para tomarle que es conseguir los vitalit. Después de que regreses al comienzo, toma el túnel del lado a la derecha. Este túnel tiene unos láseres que debes esquivar y te llevará más adelante a una cámara con dos delfines enemigos. Éste es un buen lugar para rellenar tu aire antes de pasar por la otra puerta. Otra serie de láseres te esperan antes de que llegues a una cámara grande con un miembro del Clan (nosotros llamaremos a este delfín "Hablador"). Después de que te hable, muévete más cerca de la puerta cerrada con llave (necesitas el nivel 2 de seguridad para abrir esta puerta) hasta que tu enemigo se te acerque y accidentalmente abra la puerta para ti. Rápidamente haz una arremetida para pasar a través de la puerta.

### Nivel 2

En cuanto encuentres las turbinas, nada rápidamente hacia ellas, mueve a través de los túneles hasta que alcances el final. Tu meta es encontrar el cuarto del herrero ( uno con una almeja gigante). Activa la máquina, golpea el interruptor con dos alas para abrir la concha. Golpea el interruptor con una ala (para dejar caer una bola de tinte en la cáscara). Rápidamente entra en la cáscara y usa tu sonar para golpear el interruptor alto que hay en frente de la concha. Si haces esto en el orden correcto, serás obsequiado con una secuencia corta.

Después de que has sido marcado, vuelve por el camino por el que viniste (usando las turbinas para moverte rápidamente a través de los túneles) hasta que regreses a la cámara con el delfín Hablador. Entra por la otra puerta del cuarto y usa las turbinas de nuevo hasta que estés en una cámara con dos puertas cerradas con llave. Gracias a tus marcas ahora puedes pasar al nivel 2, toma la puerta con el símbolo resplandeciente delante y encuentra un camino a la cámara central de este nivel. Habla con un miembro del Clan para averiguar lo que necesitas hacer luego.

### Reparando la Máquina

El miembro del Clan abrirá una puerta del nivel 3, entra por ella y estarás en una cámara grande con una serie de máquinas giratorias.

Usa el interruptor a la izquierda de la entrada para apagar las máquinas. Coge el poder de Sonar y úsalo para liberar las paletas de las algas marinas. Una vez que haces eso eso, golpea el interruptor para reiniciar las máquinas y regresa hasta donde está el miembro del Clan.

### Nivel 3

Una vez que estés reunido con los miembros del Clan, ve a través de la otra puerta abierta en la cámara y sigue el camino hasta el final. Puedes encontrar algunos Power-ups por el camino en los cuartos. Ahora que estás en el primer cuarto, entra en la puerta abierta y encuentra el camino que te lleva hasta la cámara donde estaba el delfín Hablador. Pasa por la puerta con el símbolo flotante y usa las turbinas para remontarte hasta el cuarto donde estaba la almeja gigante.

Usa tu sonar en la máquina gigante que hay en la pared detrás de la almeja gigante. Opera la máquina como te hicieron antes y recibirás tu nivel 3.

Todo lo que tienes que hacer ahora es regresar al cuarto con el delfín Hablador y tomar el camino con los láser que lleva atrás hasta el primer cuarto. Cruza la puerta con el símbolo flotante verde hasta que llegues a la cámara central grande. Hay sólo una puerta con un nivel 3 (la del símbolo verde flotante) y toma el túnel izquierdo para terminar el nivel.

## **Powers of Levitation**

-Objetivos: Activar todos los interruptores para que las aguas se nivelen.

Éste es un oscuro nivel lleno de medusas, por lo que debes nadar con cuidado. Encuentra la entrada de la estructura (hay un delfín que nada en las cercanías) y sigue por el túnel a la cámara dónde está el delfín Inspector. Habla con ella para que abandone el cuarto para hacer la ronda. Tu meta es seguirla sin que lo note y conseguir la entrada a un cuarto secreto.

Síguela lentamente al principio, y en cuanto ella salga de la estructura principal dirígete abajo, no te molestes en nadar abajo con ella. En cambio, nada en la misma dirección y más adelante ella nadará hacia arriba y te mostrará a dónde ir. En este momento puedes acercarte a ella, y en cuanto vaya hacia el tubo, síguela antes de que se cierre la puerta. Puede llevarte unas cuantas pruebas antes de conseguir la oportunidad.

Habla con el delfín en este cuarto y después ve a buscar al delfín Ingeniero (es el que nada alrededor de la entrada de la estructura central). Él te dirá que los ocho acoplamientos de energía deben ser encendidos para que la máquina tenga suficiente energía para operar.

Entra en la estructura como hiciste antes, pero esta vez dobla a la izquierda después de la primera puerta y ve girando siempre a la izquierda (los primeros cuatro interruptores que necesitas encender están en estos cuartos) hasta que regreses donde empezaste. Ahora toma el camino de la derecha hasta que alcances una puerta sellada. vuelve atrás y toma la salida a la izquierda de la puerta sellada para luchar con el delfín de Seguridad.

### El Delfín de Seguridad

Esta lucha es bastante fácil. Todo lo que tienes que hacer es golpear al delfín de la Seguridad con tu sonar para aturdirlo y hacer arremetidas para atacarle. Con cinco o seis golpes estará fuera de combate. Golpea el interruptor en el cuarto y dirígete a la puerta sellada que está ahora en el primer giro a la izquierda cuando sales de este cuarto.

Habla con las ballenas y ellas estarán de acuerdo en impulsar al generador. Éste es tu quinto Poder Acoplado.

Vuelve atrás al túnel principal y toma la apertura que hay antes de la salida. Estarás en un cuarto con un artilugio extraño y tres rejas alrededor de él. Hay un Poder acoplado dentro de cada reja, que puedes activar con tu sonar. Después de eso ve al cuarto que hay al principio del túnel principal y pon la cabeza de Ecco en la máquina (justo como los otros dos delfines).

### Vitalits

1. Busca este en este área
2. El segundo vitalit está en este área
3. Dentro del cuarto oculto
4. Encontrarás este cerca de este interruptor
5. Búscalos en este cuarto



## Hangin' Waters 1

Este es otro nivel donde el diseño es tan grande y dificultoso que un mapa sería inútil.

Cuando empiezas este nivel, estás en frente a un tubo largo. Lo que tienes que hacer aquí es saltar por encima de los muros hasta aterrizar en una piscina de agua. Una vez estás en la piscina, tu meta es meterte en la burbuja de agua recientemente formada antes de que se ponga demasiado lejos. Entonces, salta de burbuja en burbuja hasta que puedas alcanzar el nuevo tubo.

La corriente fuerte en el nuevo tubo agregará dificultad a tu misión, pero tienes que seguir avanzando a base de arremetidas hasta que estás en una nueva piscina. Esta vez, las burbujas no se mueven y tú simplemente tendrás que encontrar la más cercana a la siguiente piscina y meterte. Continúa saltando de burbuja en burbuja. Más adelante, te encontrarás con burbujas más oscuras en las que no puedes meterte. En cambio, tendrás que hacerlas botar para alcanzar las burbujas que hay más allá.

Más adelante, llegarás a una bifurcación en el túnel. Toma el giro a la izquierda, llegarás a una burbuja con una bocina dentro. Usa tu sonar delante de la bocina para activar el tubo temporal y rápidamente dirígete atrás hacia el túnel y toma el giro de la derecha. Avanza a base de arremetidas a través del tubo temporal y continúa hacia adelante. Una vez que alcanzas el anillo amarillo, métete en él (pero ten presente que esta vez el agua está corriendo hacia ti). Sigue avanzando a base de arremetidas y ten cuidado de no salirte del tubo.

Cuando alcanzas la próxima bocina, métete en la burbuja, sopla la bocina, y rápidamente vuelve al tubo para tomar la conexión temporal. Al final de la conexión temporal tendrás tres opciones. Toma el camino de la derecha y cuidadosamente evita las piedras giratorias.

Poco después de las piedras giratorias, verás otro cuerno. Como antes, actívalo y toma la conexión temporal. Después de soplar los cuernos, te enfrentarás con dos opciones. Toma el tubo del fondo hasta que consigues llegar a una burbuja de agua. Salta a la próxima burbuja hasta llegar a la piscina que hay debajo. Entra en el tronco del árbol del fondo y prepárate para enfrentarte al primero de los tres jefes de este nivel.

### Hielo y Fuego

Este jefe tiene la habilidad de cambiar las propiedades. Siempre que esté cubierto en fuego, debes llevarlo al hielo que hay al fondo. Cuando se cubre de hielo, condúcelo al fuego que hay en la cima. Siempre que el jefe se acerca a la cima o al fondo, será bombardeado por cualquier bloque de hielo o asado por las llamas. Cuando esto pasa, el jefe se revertirá temporalmente a su estado normal, y es en ese momento cuando debes golpearle para atacarle.

## **Hanging Waters 2**

Después de derrotar al primer jefe, regresarás a la piscina dónde una nueva salida se ha abierto arriba. Cuando te metes en el nuevo tubo, tendrás que moverte muy rápidamente y maniobrar con Ecco será difícil. Intenta mantener a Ecco en el medio del tubo para evitar ser lanzado fuera.

El próximo conjunto de tubos es un puzzle. Debes saltar entre los tubos para pasar de las paredes de gelatina. No importa cómo lo hagas (puedes saltar arriba o abajo en los tubos), pero más adelante, el tubo lejano de la derecha estará libre de las paredes. Salta a ese tubo, pero sólo sigue hasta que notes que el primer tubo (uno a la izquierda) también está libre de paredes. Ése es el tubo al que debes llegar. Una vez que estés atrás en el primer tubo, ten cuidado con de la corriente o tendrás que volver a empezar el puzzle.

Al final del tubo móvil rápido, llegarás a una burbuja. Al otro lado, podrás ver un calamar gigante custodiando tres tubos. Necesitas activar tres interruptores para apagar los tubos y enviar al calamar al fondo.

Para apagar el primer interruptor, toma el tubo a tu izquierda hasta que seas lanzado a una burbuja flotante. Busca y verás los tres interruptores (usa tu sonar para apagar uno). Después de hacerlo, métete otra vez en el tubo y regresa a la burbuja en frente del calamar.

Para apagar el interruptor segundo, toma el mismo tubo (el de la izquierda) pero esta vez salta a la primera burbuja al lado izquierdo del tubo. Luego, salta a la piedra flotante. Encuentra el camino hasta la piscina en el otro lado y salta a la burbuja que tiene una bocina dentro. Sopla la bocina con tu sonar y brinca al tubo temporal que aparece por encima de ti. Sigue por el tubo hasta que alcanzas la próxima bocina. Esta te llevará a una burbuja desde la que puedes apagar el segundo interruptor.

Para apagar el interruptor tercero, brinca a la burbuja cercana (después de donde has apagado el interruptor segundo) y sigue el sendero de la burbuja hasta que tengas que usar una sola burbuja fuerte para alcanzar una burbuja lejana. Puede llevarte unas cuantas pruebas. Una vez que llegas a la burbuja lejana, el tercer interruptor estará encima de ti.

Toma el tubo que hay debajo de la burbuja y vuelve hasta la burbuja que hay delante del calamar (claro está que el calamar se habrá ido). puedes volver a activar los interruptores, están a la derecha por encima de tu cabeza. Una vez que los tubos reaparecen, tome el tubo de la izquierda hasta que te lancen a una piedra flotante. Nada al fondo de la piscina y toma el tubo. Una vez más tendrás que saltar de tubo en tubo hasta que alcances una piscina. Como antes, ve bajo el tronco para encontrarte al segundo jefe.

### El abismo del Infierno

A este jefe le gusta jugar a la pelota, y debes usarlo a tu favor. Las pelotas más grandes en este nivel pueden romperse y sueltan varias pelotas resplandecientes. La meta hacer arremetida a las pelotas resplandecientes para que golpeen en tu enemigo. Ten presente que el jefe estará haciendo lo mismo contra ti. No te preocupes demasiado, sin embargo, pues el jefe se mueve muy despacio y todo lo que tienes que hacer es esperar hasta que se sitúe detrás de una pelota antes de golpearla contra él.

## **Hanging Waters 3**

Una vez más te encontrarás en una piscina con un nuevo túnel submarino. Nada por el túnel hasta que alcances el lago. Salta encima de la cascada cerca de la cima a tu derecha. En esta nueva piscina, debes meterte en la burbuja de agua que se sitúa en el medio para alcanzar la tubería. Métete en la burbuja hasta que alcances los dos tubos. Toma el tubo superior y salta a la piedra flotante.

Sal de la piedra flotante a través de la apertura de la cima y sigue por el tubo. Cuando alcanzas la grieta que hay en el tubo, toma el camino superior y metete en la burbuja con la bocina. Sopla la bocina y rápidamente vuelve atrás hasta el tubo con la grieta y toma el camino de más abajo. Salta de burbuja en burbuja hasta que alcances los dos tubos. Toma el tubo de la cima y métete en la burbuja que hay a tu derecha (sólo antes de que alcances el fin del tubo). Salta a la burbuja de abajo (sopla la bocina cuando la veas), y salta arriba a la última burbuja. Salta por las burbujas hasta que alcances la burbuja con la bocina. Después de soplar la bocina, salta hacia el tubo que va en la dirección de la piedra flotante. Salta a la piedra, dirígete abajo y usa tu sonar en el pájaro.

Dirígete fuera de la piedra a través de la misma apertura por la que entraste y sigue por el tubo atrás hasta a la burbuja con la opción de dos tubos. Esta vez toma el camino de más abajo y usa tu sonar más adelante en el pájaro, al final de este tubo serás llevado al tercer jefe.

### Mutaclone

Este jefe empieza atacando en el momento que tú entras en el nivel. No te molestes en atacarle, él está protegido por un escudo. En cambio, ve hacia abajo al fondo de la piscina y rompe las piedras resplandecientes (usa el ataque de arremetida de Ecco). Después de romper cada piedra, los controles de Ecco funcionarán marcha atrás durante unos segundos. Después de que rompas la última piedra, el escudo que protege al jefe habrá desaparecido y puedes atacar. Un par de jefes falsos vendrán después. Líbrate de ellos y cuando sólo quede uno condúcele a través de la piedra resplandeciente. La luz lo aturdirá y en este momento es cuando el jefe es vulnerable. Atácale con arremetidas hasta vencerle.

---

### **Chance of Reckoning**

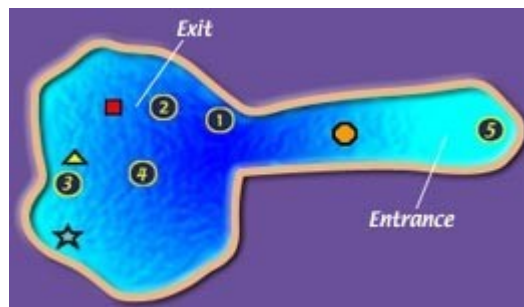
-Objetivo: Herir a la reina hasta que ella abra la salida.

Comparado con el nivel anterior, este es mucho más sencillo. Cuando nadas en el medio de la piscina, notarás que hay tres remolinos que rodean a la reina. Tu meta es bloquear los tres para levantar el nivel de agua hasta que puedas atacar a la cabeza de la reina.

Para hacer la cosa más fácil, bloquea el primero el remolino que se encuentra más lejano de la reina (el que tiene un poder de Vigor). Consigue el Poder de Sonar que hay bajo el arco de piedra y rompe la piedra más oscura que hay alrededor del remolino. Ahora, haz lo mismo en los otros remolinos, apenas tienes que tocar la piedra rodante en el agujero.

Una vez que el nivel del agua haya subido, la cabeza de la reina se sumergirá y empezará a atacarte. Coge el poder de Sonar y explótalo en el ojo de la reina para romper el escudo protector, entonces haz ataques de arremetida. Hay tres ojos, pero tú sólo puedes ver el ojo tercero (en la parte de atrás de su cabeza) después de destruirlo verás los dos de delante. En cuanto elimines el ojo tercero la

salida se destapará (en el lado derecho al lado del arco de piedra que sostiene el Poder de Sonar).



## Vitalits

1. Encuentra este detrás de la planta
2. Busca este encima de esta piedra
3. Flotando sobre el nivel del agua
4. Este está encima de la cabeza de la reina
5. Flotando cerca de la cascada

## **The Hatchery**

-Objetivo: Destruye el brazo para alcanzar la salida.

Aunque éste es un nivel muy pequeño (sólo un cuarto), tendrás que tener mucha paciencia para conseguir finalizarlo.

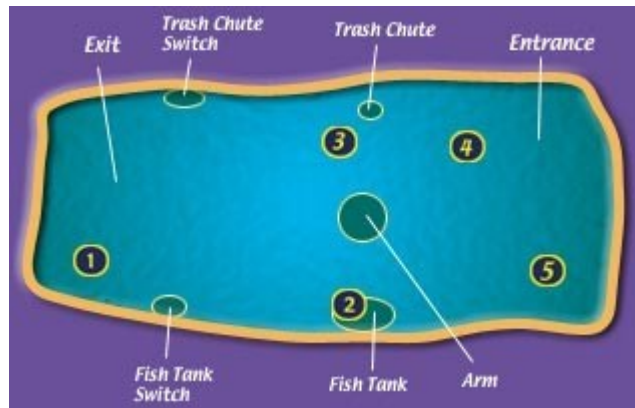
El truco aquí es aprenderte el diseño de movimientos del brazo. Recoge los nuevos huevos, captura pesca para alimentarlos, y expulsa los desperdicios, la cáscara del huevo, una vez que la criatura nace.

Lo que necesitas hacer es romper el diseño. Nada pasado el brazo, y elimina al tiburón. Hay un interruptor en cada lateral del cuarto; un interruptor controla el escudo que hay alrededor del tanque de los peces y los otros mandos del interruptor la tolva de la basura.

Flota en el medio del cuarto (entre los dos interruptores) y mira al brazo. Golpea el interruptor que corresponde al lado del cuarto donde el brazo está trabajando. Si agarra un pez, golpea el interruptor en ese lado del cuarto (debes golpear el interruptor mientras el brazo está agarrando al pez); golpea el otro interruptor si el brazo está disponiendo las cáscaras. Si lo cronometras bien, el escudo de alrededor de la base del brazo bajará (durante un tiempo muy corto) y tendrás una oportunidad para golpear haciendo un ataque de arremetida. Debes atacarlo tres veces para destruir el brazo.

Ten presente que el único reabastecimiento de aire en el cuarto está dentro del tanque de los peces, junto a la comida. Usa el interruptor y rápidamente golpea en el tanque si Ecco necesita respirar. Hay también comida y un Poder de Sonar dentro de la tolva de la basura. Si decides usar el Poder de Sonar en la tolva, abre la puerta mientras el brazo esté alimentando los huevos. Por allí, cuando agarras el poder, el brazo abrirá la puerta del exterior para descargar las cáscaras y podrás salir.





Entrance - Entrada

Trash Chute - Tolva de la basura

Trash Chute Switch - Interruptor de la Tolva de la Basura.

Exit - Salida

Fish Tank - Tanque de Peces

Fish Tank Switch - Interruptor del tanque de Peces.

Arm – Brazo

### Vitalits

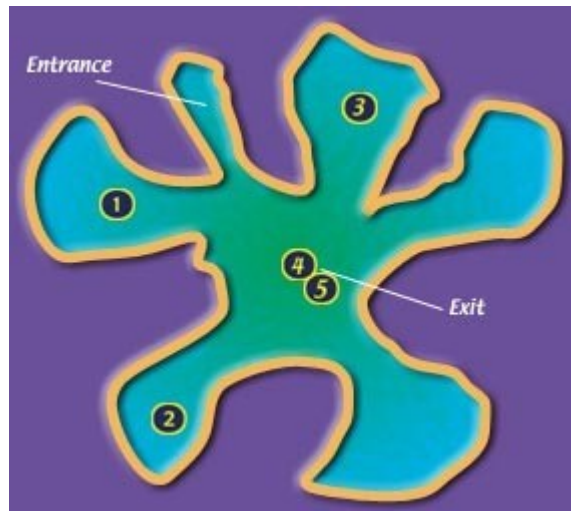
1. Búscalo cerca del suelo
2. Dentro del tanque del pez
3. Dentro de la tolva de la basura
4. Dentro de una cáscara de huevo vacía
5. Flotando cerca del techo

### **Seeds of Poison**

-Objetivo: Alcanzar la superficie del nivel.

Lo primero que debes hacer es familiarizarte con la primera área en este nivel antes de seguir. Una de las cosas que debes recordar es la situación del Poder de Sonar. Asegúrate de cogerlo antes de dirigirte hacia el túnel. Destruye la masa que bloquea tu camino y rápidamente vuelve abajo hacia el túnel. No te molestes atacándolos, sólo vivirán unos segundos. Coge otra vez el Poder de Sonar en la primera área y encabézate de nuevo al túnel hasta alcanzar el próximo montón. Cada vez que hagas esto, irás avanzando un poco más arriba en el túnel. Hay cuatro de estas masas que destruir antes de que alcances la última cámara.

En la última cámara, debes destruir el huevo mientras está cayéndose del techo. Estas criaturas comerán un agujero en la pared a través del cual podrás terminar el nivel.



### Vitalits

1. Búscalo dentro de este cuarto
2. De nuevo, búscalo en interior de los cuartos
3. Aquí hay uno
4. Lo verás dentro del túnel en tu camino hacia arriba
5. En la misma cima del nivel

### Trasfiguration

Objetivo:

En cuanto empieces este nivel, ve al final del túnel para encontrar el poder de Sonar. Antes de volver atrás al área principal, usa el poder para destruir a los enemigos que cubren el techo del túnel (esto hará tus futuros viajes hasta el poder mucho más fáciles). Encuentra la piedra en el otro lado del cuerpo de la reina y destruyelo con tu sonar para revelar un segundo poder de Sonar . Luego, encuentra el Poder de transformación en la cima de la cueva cerca de una planta verde. Tu meta es transformarte en un pez pequeño que nada alrededor del área y entrar en el corazón de la reina (la mancha roja resplandeciente en su cuerpo superior). Cuando hagas esto, podrás acceder al último nivel del juego.

### Heart of the Foe

-Objetivo: Vencer a la reina.

Para ser un jefe final, esta batalla no es realmente dura, sólo necesitas paciencia. Para vencer a la reina, necesitas golpear los anti-cuerpos verdes con tu sonar en el corazón de la reina para hacer que se detenga temporalmente. Entonces todo lo que tendrás que hacer son ataques de arremetida.