

SEGA

MEGA-CD



COMPACT
disc

TIME PATROL

TM

670-3410-50

TIME GAL™



COMPACT
disc

4417
970-989-93

MEGA-CD

© 1993 SEGA, MADE IN JAPAN

© WOLF TEAM / TELENET JAPAN 1993

LICENCED BY TAITO CORP.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244;

Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore

No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

SEGA

MEGA-CD

TIME GAL™

1 PLAYER

Take a thrilling journey through millions of years of history and far into the future as Raika — **Time Gal** — tries to stop a criminal mastermind's deadly scheme!

Begeben Sie sich zusammen mit Raika — **Time Gal** — auf eine spannende Reise durch die Jahrtausende der Erdgeschichte und hinaus in die ferne Zukunft, um den tödlichen Plan eines kriminellen Gehirns zu verhindern!

Voyagez à travers des millions d'années d'histoire et dans le futur en aidant Raika — **Time Gal** — à déjouer les plans d'un dangereux cerveau criminel.



Haga un emocionante viaje a través de millones de años de historia y hacia el futuro lejano al mismo tiempo que Raika — **Time Gal** — trata de poner fin al plan mortal de una mente criminal.

Fai un emozionante viaggio attraverso milioni di anni di storia e lontano nel futuro mentre Raika — **Time Gal** — cercherà di fermare il mortale piano di un genio criminale.

Je maakt een avontuurlijke reis in de tijd. Daarbij ga je niet alleen miljoenen jaren terug in de geschiedenis, maar ook ver vooruit in de toekomst! Tijdens deze reis probeert Raika, die ook wel "**Time Gal**" wordt genoemd, te verhinderen dat een misdadig brein zijn dodelijke plannen ten uitvoer kan brengen!

670-3412-50

ONLY FOR USE WITH PAL AND FRENCH SECAM
MEGA-CD SYSTEMS

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076;
Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155;
Japan No. 82-205605 (Pending)

© WOLF TEAM / TELENET JAPAN 1993
LICENCED BY TAITO CORP.

© 1993 SEGA ENTERPRISES, LTD. Made in Japan

COMPACT
disc



SEGA

SEGA

MEGA-CD



TIME PATROL™

INSTRUCTION MANUAL

Starting Up: How to Use Your Mega-CD

- This CD-ROM can only be used with the MEGA-CD system.
Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player — doing so may damage the headphones and speakers.
1. Set up your Mega-CD system by following the instructions in your Mega-CD System Instruction Manual. Plug in Control Pad 1.
 2. Turn the system ON. The Mega-CD animated display will appear. If nothing appears on the screen, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
 3. Press Button C on the Mega Drive Control Pad, and the on-screen Control Panel will appear. Use the D-Button to select OPEN and press Button C to open the CD tray.

Vorbereitung: Benutzung des Mega-CD

- Diese CD-ROM kann nur mit dem MEGA-CD-System verwendet werden.
Versuchen Sie nicht, diese CD-ROM mit irgendeinem anderen CD-Spieler wiederzugeben — anderenfalls können Kopfhörer und Lautsprecher beschädigt werden.
1. Führen Sie die Inbetriebnahme Ihres MEGA-CD-Systems gemäß den Anweisungen in der beiliegenden Bedienungsanleitung durch. Schließen Sie das Steuerpult an den Steuerpult-Anschluß 1 an.
 2. Schalten Sie das System EIN. Die MEGA-CD-Trickbildanzeige erscheint dann. Falls keine Anzeige auf dem Bildschirm erscheint, schalten Sie das System aus und vergewissern Sie sich, daß es richtig angeschlossen ist.
 3. Drücken Sie die Taste C des Mega Drive-Steuerpults, um die Kontrolltafel auf dem Bildschirm anzuzeigen. Wählen Sie OPEN mit Hilfe der D-Taste, und drücken Sie die Taste C, um die Disc-Lade auszufahren.

Démarrage: Comment utiliser votre Mega-CD

- Ce CD-ROM peut seulement être utilisé avec le système MEGA-CD.
N'essayez pas de jouer ce CD-ROM sur un autre lecteur CD — sinon le casque et les haut-parleurs risquent d'être endommagés.
1. Installez votre système Mega-CD en suivant les instructions décrites dans le mode d'emploi de votre système Mega-CD. Branchez le bloc de commande 1.
 2. Allumez le système. L'affichage animé du Mega-CD apparaît. Si rien n'apparaît à l'écran, éteignez le système et assurez-vous qu'il est correctement installé.
 3. Appuyez sur le bouton C du bloc de commande de la Mega Drive, et le panneau de commande sur écran apparaît. Utilisez la touche-D pour sélectionner OPEN (ouverture) et appuyez sur le bouton C pour ouvrir le tiroir CD.

Antes de comenzar: Cómo utilizar su Mega-CD

- Esta CD-ROM sólo puede ser usada con el sistema MEGA-CD.
No intente reproducir esta CD-ROM en ningún otro lector de CD — al hacerlo puede dañar los auriculares y los altavoces.
1. Instale su sistema Mega-CD siguiendo las instrucciones del manual de instrucciones del sistema Mega-CD. Enchufe el mando de control 1.
 2. Encienda el sistema (ON): Aparecerá la pantalla animada del Mega-CD. Si no aparece nada en la pantalla, apague el sistema (OFF) y compruebe que esté correctamente instalado.
 3. Presione el botón C del mando de control del Mega Drive, y aparecerá el panel de control en la pantalla. Utilice el botón direccional D para seleccionar OPEN y presione el botón C para abrir el platillo del CD.

Accensione: come si usa il Mega-CD

- Questo CD-ROM può essere utilizzato solamente con il sistema MEGA-CD.
Non cercare di leggere questo CD-ROM con altri tipi di lettori CD, potrebbero danneggiarsi le cuffie e gli altoparlanti.
1. Accendi il sistema Mega-CD seguendo le istruzioni contenute nel Manuale del sistema Mega-CD. Inserisci la pulsantiera di controllo 1.
 2. Accendi il sistema (ON): apparirà il display animato del Mega-CD. Se sullo schermo non appare nulla, spegni il sistema (OFF) e controlla che sia installato correttamente.
 3. Premi il pulsante C sulla pulsantiera di controllo del Mega Drive e apparirà il Pannello di Comando. Serviti del pulsante-D per scegliere APERTURA (OPEN) e premi il pulsante C per aprire il cassetto del CD.

Starten: Het gebruik van de Mega-CD

- Deze CD-ROM kan uitsluitend worden gebruikt met het MEGA-CD systeem.
Probeer deze CD-ROM niet weer te geven op een andere CD-speler — dit kan leiden tot schade aan de hoofdtelefoon en luidsprekers.
1. Sluit de Mega-CD aan zoals dat beschreven staat in de handleiding van het Mega-CD Systeem. Sluit controller 1 aan.
 2. Zet het systeem AAN, Je ziet het Mega-CD scherm. Als je niets ziet, moet je het systeem weer UIT zetten en controleren of alles goed aangesloten is.
 3. Druk op toets C van de controller om het controlescherm te zien. Kies daarop met de R-toets voor OPEN en druk op toets C om de CD-lade te openen.



4. Place the disc in the well of the CD tray and press Button C. The CD tray will close, and the words CD-ROM will appear on the Control Panel.

5. Use the D-Button to move the cursor onto CD-ROM and press Button C. The opening screens of the game will appear.

6. If you wish to stop a game in progress, or if the game ends, press the Reset Button on the Mega Drive console to display the on-screen Control Panel.

- ① Mega Drive System
- ② Mega-CD System
- ③ Control Pad 1

4. Legen Sie die Disc in die Mulde der Disc-Lade, und drücken Sie die Taste C. Die Disc-Lade wird dann eingefahren, und die Anzeige CD-ROM erscheint auf der Kontrolltafel.

5. Bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der D-Taste nach CD-ROM, und drücken Sie die Taste C. Daraufhin erscheinen die Einleitungsbilder des Spiels.

6. Wenn Sie ein laufendes Spiel abbrechen wollen, bzw. wenn das Spiel beendet ist, drücken Sie die Rücksteltaste an der Mega Drive-Konsole, um die Kontrolltafel auf dem Bildschirm anzuzeigen.

- ① Mega Drive-System
- ② MEGA-CD-System
- ③ Steuerpult-Anschluß 1

4. Placez le disque dans le compartiment du tiroir CD et appuyez sur le bouton C. Le tiroir CD se ferme, et les mots CD-ROM apparaissent sur le panneau de commande.

5. Utilisez la touche-D pour déplacer le curseur sur CD-ROM et appuyez sur le bouton C. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent.

6. Si vous désirez arrêter un jeu en cours, ou si le jeu se termine, appuyez sur la touche Reset (réinitialisation) de la console Mega Drive pour afficher le panneau de commande sur écran.

- ① Système Mega-Drive
- ② Système Mega-CD
- ③ Bloc de commande 1

4. Coloque el disco en el fondo del platillo del CD y presione el botón C. El platillo del CD se cerrará, y aparecerán las palabras CD-ROM en el panel de control.

5. Use el botón D para mover el cursor hasta la CD-ROM y presione el botón C. Aparecerán las pantallas iniciales del juego.

6. Si desea detener un juego que esté en marcha, o cuando el juego termine, presione el botón Reset en la consola del Mega Drive para que aparezca el panel de control en la pantalla.

- ① Sistema Mega Drive
- ② Sistema Mega-CD
- ③ Mando de control 1

4. Appoggia il disco nell'apposito cassetto e premi il pulsante C. Il cassetto dei CD si chiuderà e sul Pannello di Comando appariranno le parole CD-ROM.

5. Serviti del pulsante-D per spostare il cursore sulla scritta CD-ROM e premi il pulsante C. Appariranno gli schermi di apertura dei giochi.

6. Se desideri smettere di giocare ad un gioco, o se finisce il gioco, premi il pulsante di ripristino sulla pulsantiera di controllo del Mega Drive, in modo da richiamare a video il Pannello di Comando.

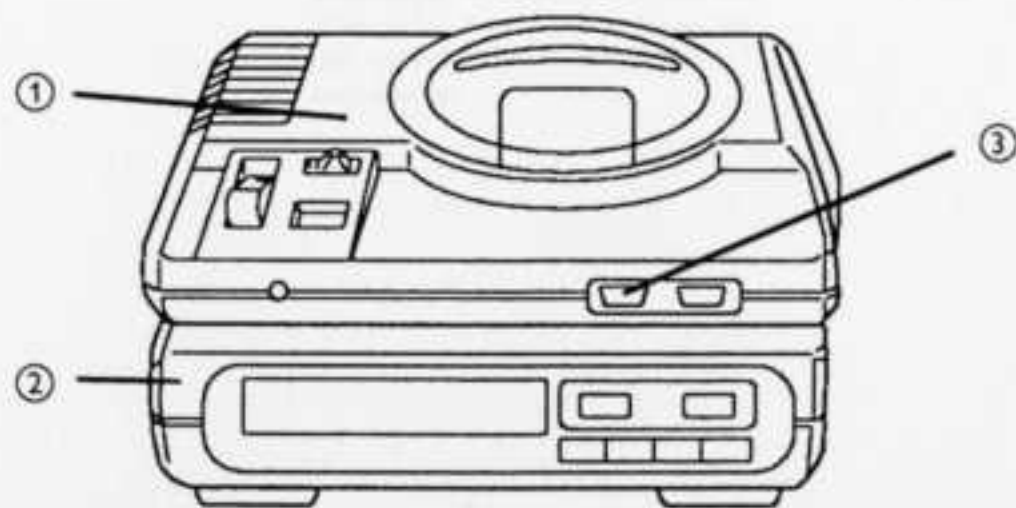
- ① Sistema Mega Drive
- ② Sistema Mega-CD
- ③ Pulsantiera di controllo 1

4. Leg de CD in de lade en druk weer op toets C. De CD-lade zal sluiten en je ziet de woorden CD-ROM op het controlescherm.

5. Zet de cursor met de R-toets op CD-ROM en druk op toets C. Je ziet dan de openingsschermen van het spel.

6. Als je tijdens het spelen wilt stoppen, moet je op de Reset-toets op de Mega Drive drukken om het controlescherm te zien.

- ① Mega Drive
- ② Mega-CD Systeem
- ③ Controller 1



A Battle Through Time!

In the 21st century, the boundary of time is shattered by a group of scientists. **Pathforger**, the world's first time machine, is ready to transport a single passenger anywhere in the past or future.

An adventurer named Raika has been chosen by the group to travel through time in **Pathforger**. Raika, nicknamed "Time Gal" by her associates, has trained for years for this moment. She has prepared for every contingency through historical research, gruelling physical training and definitive combat studies.



Eine Schlacht durch die Zeit!

Im 21. Jahrhundert gelingt es einer Gruppe von Wissenschaftlern, die Grenzen der Zeit zu sprengen. **Pathforger**, die erste Zeitmaschine der Welt, steht bereit, einen einzelnen Passagier irgendwohin in die Vergangenheit oder die Zukunft zu transportieren.

Eine Abenteurerin namens Raika ist von der Gruppe auserwählt worden, in **Pathforger** durch die Zeit zu reisen. Raika, die von ihren Gefährten "Time Gal" genannt wird, hat jahrelang für diesen Augenblick trainiert. Sie hat sich durch Geschichtsforschung, zermürendes Fitnessstraining und definitive Kampfstudien auf alle unvorhergesehenen Fälle vorbereitet.

Une bataille à travers les âges

Au XXI^e siècle, un groupe de savants est parvenu à briser les limites du temps. Le **Pathforger**, le premier véhicule à voyager dans le temps, est prêt à transporter son passager dans le passé ou dans le futur.

Les savants ont choisi l'aventurière Raika pour piloter le **Pathforger**. Raika, que les savants ont surnommée "Time Gal" c'est-à-dire la fille du temps, s'entraîne depuis de nombreuses années pour ce moment. Elle a été préparée à toutes les éventualités par des recherches historiques, des exercices physiques exténuants et une étude poussée de l'art du combat.

Una batalla a través del tiempo

En el siglo XXI, las fronteras del tiempo han sido destruidas por un grupo de científicos. **Pathforger**, la primera máquina del tiempo del mundo, está lista para transportar un solo pasajero a cualquier lugar del pasado o del futuro.

Una aventurera llamada Raika ha sido elegida por los científicos para viajar a través del tiempo en **Pathforger**. Raika, apodada "Time Gal" por sus asociados, se ha entrenado durante años para este momento. Se ha preparado para cualquier contingencia mediante investigaciones históricas, duros entrenamientos físicos y estudios de combates definitivos.

Una battaglia attraverso il tempo!

Nel XXI secolo, i confini del tempo vengono infranti da un gruppo di scienziati. **Pathforger**, la prima macchina del tempo, è pronta per trasportare un solo passeggero ovunque nel passato o nel futuro.

Una avventuriera di nome Raika è stata prescelta dal gruppo per viaggiare nel tempo con **Pathforger**. Raika, soprannominata dai suoi colleghi "Time Gal", si è allenata per anni in vista di questo momento. Si è preparata per ogni circostanza per mezzo della ricerca storica, di un estenuante allenamento fisico e dello studio di efficaci tecniche di combattimento.

Al vechtend op reis door de tijd!

In de 21e eeuw maakt een team van geleerden een einde aan de tijdbarrière. Met de **Pathforger**, de eerste tijdmachine in de geschiedenis, kun je nu in je eentje een reis naar een willekeurig tijdstip in het verleden of de toekomst maken.

De geleerden hebben de avonturierster Raika uitgekozen om met de **Pathforger** een reis door de tijd te maken. Raika, die door haar vrienden ook wel "Time Gal" wordt genoemd, heeft jarenlang hard gestudeerd en getraind om deze grote reis te kunnen maken. Door historisch onderzoek, zware lichamelijke training en gevechtsoefeningen is ze nu dan eindelijk op alle onvoorziene gebeurtenissen voorbereid.

Every contingency except Luda. A power-hungry criminal mastermind, who, hearing of the existence of **Pathforger**, realizes that with a time machine at his disposal he could control all creation! He attacks the lab where the scientists are working, blasts his way past the sentries and steals **Pathforger**!

Raika, who rushes into the launch room just as Luda switches on the machine, is pulled into **Pathforger**'s time slipstream and dragged behind it along untraveled paths into unimaginable danger... Will she be able to make her way through the myriad of dangers from the history and future of earth to stop Luda's plans?



Nur mit Luda hat sie nicht gerechnet. Als Luda, ein machthungriger, krimineller Kopf von der Existenz des **Pathforger** erfährt, erkennt er, daß er mit Hilfe einer Zeitmaschine die gesamte Schöpfung kontrollieren könnte! Er greift das Labor an, wo die Wissenschaftler arbeiten, sprengt sich seinen Weg durch die Wachposten und raubt **Pathforger**!

Raika, die gerade in dem Augenblick in den Abschlußraum hastet, als Luda die Maschine einschaltet, gerät in **Pathforger**'s Zeitsog hinein und wird auf bislang unbeschrifteten Pfaden durch unvorstellbare Gefahren hinterhergezogen... Wird sie die unzähligen Gefahren auf ihrem Weg durch die Vergangenheit und die Zukunft der Erde bestehen, um Ludas Pläne zu vereiteln?

A toutes les éventualités sauf une: Luda, un cerveau criminel avide de puissance. Ayant appris l'existence du **Pathforger**, Luda cherche à se l'approprier pour pouvoir contrôler toute la création depuis le début des temps. Il attaque le laboratoire où travaillent les savants, passe à travers le dispositif de sécurité et vole le **Pathforger**.

Raika, qui s'est précipitée dans la salle de lancement au moment où Luda mettait le contact, est aspirée dans la traînée temporelle du **Pathforger** à travers des chemins inexplorés où elle rencontre des dangers inimaginables... Parviendra-t-elle à surmonter les périls du passé et du futur pour arrêter le diabolique Luda?



Para cualquier contingencia exceptuando a Luda. Una mente criminal ansiosa de poder que, enterándose de la existencia de **Pathforger**, se da cuenta de que con una máquina del tiempo a su disposición podría controlar toda la creación. Luda ataca el laboratorio donde se encuentran trabajando los científicos, se abre paso entre los centinelas y se apodera de **Pathforger**.

Raika, que se introduce rápidamente en el interior de la sala de lanzamientos al mismo tiempo que Luda enciende la máquina, se ve succionada hacia el interior del torbellino del tiempo del **Pathforger** y arrastrada tras él a lo largo de caminos sin explorar y hacia peligros inimaginables... ¿Podrá nuestra heroína vencer tantos peligros del pasado y del futuro para poner fin a los planes de Luda?

Per ogni circostanza, a parte Luda. Un genio criminale assetato di potere che, avendo appreso dell'esistenza di **Pathforger**, si rende conto che con una macchina del tempo a sua disposizione sarebbe in grado di controllare tutto il creato. Luda attacca il laboratorio dove stanno lavorando gli scienziati, si fa largo annientando le sentinelle e si impossessa di **Pathforger**.

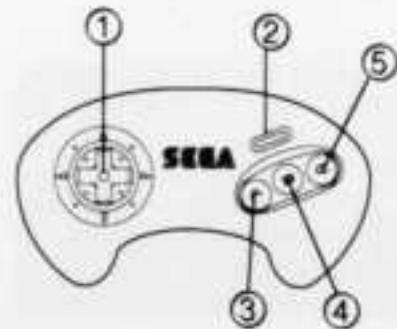
Raika, che si precipita nella sala di lancio proprio mentre Luda sta accendendo la macchina, viene travolta dai flussi del tempo di **Pathforger** e con esso trascinata lungo vie mai percorse nel mezzo di pericoli inimmaginabili... Riuscirà Raika a farsi strada attraverso le miriadi di pericoli dalla storia passata al futuro del Mondo per fermare i piani di Luda?

Alle onvoorziene gebeurtenissen, behalve Luda... Luda is een misdadig brein vol machtswellust die het bestaan van de **Pathforger** ter ore is gekomen en alles op alles zet om deze tijdmaschine te bemachtigen zodat hij de hele schepping naar zijn hand kan zetten! Hij doet een aanval op het laboratorium waar de geleerden aan het werk zijn, overrompelt met veel geweld de schildwachten en steelt de **Pathforger**!

Onze Raika die net het laboratorium komt binnenhalen wanneer Luda de machine inschakelt, komt terecht in de schroefwind van de **Pathforger** en wordt meegesleurd langs onbekende wegen, op weg naar onvoorstelbare gevaren... Zal ze in staat zijn, de ontelbare gevaren uit de geschiedenis en de toekomst van de aarde te trotseren om te verhinderen dat Luda zijn boze plannen kan uitvoeren?

Take Control!

- ① **Directional Button (D-Button)**
 - Highlights options
 - Moves Time Gal
- ② **Start Button**
 - Starts the game
 - Starts each stage
- ③ **Button A**
 - Picks up/uses weapons
 - Selects password and high score characters
- ④ **Button B**
 - Picks up/uses weapons
 - Cancels password and high score selections
- ⑤ **Button C**
 - Selects password and high score characters



Spielsteuerung

- ① **Richtungstaste (D-Taste)**
 - Dient zur Wahl von Optionen.
 - Dient zum Bewegen von Time Gal
- ② **Starttaste**
 - Dient zum Starten des Spiels.
 - Dient zum Starten jeder Etappe.
- ③ **Taste A**
 - Dient zum Aufheben/Benutzen von Waffen.
 - Dient zur Wahl von Zeichen für Kennwort und Initialen für Höchstpunktestand.
- ④ **Taste B**
 - Dient zum Aufheben/Benutzen von Waffen.
 - Dient zum Löschen der Zeichen des gewählten Kennworts und der Initialen des Höchstpunktestands.
- ⑤ **Taste C**
 - Dient zur Wahl von Zeichen für Kennwort und Initialen für Höchstpunktestand.

Prenez les commandes!

- ① **Bouton de direction (bouton D)**
 - Pour sélectionner les options
 - Pour déplacer Time Gal
- ② **Bouton Start (départ)**
 - Pour lancer le jeu
 - Pour lancer chaque étape
- ③ **Bouton A**
 - Pour prendre/utiliser les armes
 - Pour entrer le mot de passe et les initiales des joueurs ayant les meilleurs scores
- ④ **Bouton B**
 - Pour prendre/utiliser les armes
 - Pour annuler des caractères du mot de passe ou des initiales des joueurs ayant les meilleurs scores
- ⑤ **Bouton C**
 - Pour entrer le mot de passe et les initiales des joueurs ayant les meilleurs scores

Toma de control

- ① **Botón direccional (Botón D)**
 - Hace resaltar las opciones
 - Mueve a Time Gal
- ② **Botón de inicio**
 - Inicia el juego
 - Inicia cada etapa
- ③ **Botón A**
 - Toma/utiliza armas
 - Elige los caracteres de contraseña y de alta puntuación
- ④ **Botón B**
 - Toma/utiliza armas
 - Cancela los caracteres de contraseña y de alta puntuación
- ⑤ **Botón C**
 - Elige los caracteres de contraseña y de alta puntuación

Ai comandi!

- ① **Pulsante di Direzione (Pulsante-D)**
 - Illumina le opzioni.
 - Fa muovere Time Gal.
- ② **Pulsante Start (di Avviamento)**
 - Fa incominciare il gioco.
 - Fa incominciare ogni scena.
- ③ **Pulsante A**
 - Serve per raccogliere o usare le armi.
 - Seleziona i caratteri della parola d'ordine o del punteggio record.
- ④ **Pulsante B**
 - Serve per raccogliere o usare le armi.
 - Cancella le selezioni della parola d'ordine o del punteggio record.
- ⑤ **Pulsante C**
 - Seleziona i caratteri della parola d'ordine o del punteggio record.

Neem de leiding in handen!

- ① **Richtingstoets (R-toets)**
 - Voor het markeren van de keuzemogelijkheden
 - Voor het verplaatsen van Time Gal
- ② **Starttoets**
 - Voor het starten van het spel
 - Voor het starten van de verschillende fases
- ③ **Toets A**
 - Voor het oppakken/gebruiken van wapens
 - Voor het kiezen van het wachtwoord en lettertekens bij hoge score
- ④ **Toets B**
 - Voor het oppakken/gebruiken van wapens
 - Voor het annuleren van het wachtwoord en lettertekens bij hoge score
- ⑤ **Toets C**
 - Voor het kiezen van het wachtwoord en lettertekens bij hoge score

Anytime You're Ready!

Once you place the **Time Gal** CD in the Mega CD tray, the SEGA and Wolfteam logos will appear, followed by a story screen, the **Time Gal** Title screen and the high scores. Press the Start Button to see the Main Menu or wait to see a demo of the game. To exit the demo or the story screen, press the Start Button.

The Main Menu displays the choices you have available. To select one, highlight it by pressing the D-Button up or down and press any button.

Game Start: To begin game play

Options: To set various game conditions

Visual Mode: To take a look at areas Time Gal has cleared



Jederzeit startbereit!

Nachdem Sie die **Time Gal**-CD in die CD-Einschub Ihres Mega CDs gelegt haben, erscheinen die SEGA- und Wolfteam-Logos, gefolgt von der Vorgeschichte, dem **Time Gal**-Titelbild und den High scores. Drücken Sie die Starttaste, um das Hauptmenü abzurufen, oder warten Sie, um eine Spieldemonstration zu sehen. Um die Spieldemonstration oder die Vorgeschichte abzuschalten, drücken Sie die Starttaste.

Das Hauptmenü zeigt die verfügbaren Möglichkeiten an. Wählen Sie den gewünschten Menüpunkt, indem Sie ihn mit Hilfe der D-Taste ansteuern und dann eine beliebige Taste drücken.

Game Start (Spielbeginn): Zum Starten des Spiels.

Options (Optionen): Zum Einstellen verschiedener Spielbedingungen.

Visual Mode (Sichtmodus): Zum Betrachten der Gebiete, die Time Gal durchlaufen hat.

Prêt au départ!

Lorsque vous placez le disque **Time Gal** sur le plateau de votre Mega CD, vous voyez apparaître les logos SEGA et Wolfteam, puis l'écran d'accueil, l'écran de titre de **Time Gal** et les meilleurs scores. Appuyez sur le bouton Start pour faire apparaître le menu principal ou attendez pour voir une démonstration du jeu. Pour quitter la démonstration ou l'écran d'accueil, appuyez sur le bouton Start.

Le menu principal vous présente les choix possibles. Sélectionnez celui que vous désirez en appuyant sur le haut ou le bas du bouton D, puis confirmez votre sélection en appuyant sur un bouton quelconque.

Game Start: Pour commencer à jouer

Options: Pour changer certaines conditions du jeu

Visual mode: Pour revoir les époques que Time Gal a traversées avec succès



Cuando usted quiera

Una vez colocado el disco compacto **Time Gal** en la bandeja del Mega CD, los logotipos SEGA y Wolfteam aparecerán, seguidos de una pantalla de historia, la pantalla del título **Time Gal** y las altas puntuaciones. Presione el botón de inicio para ver el menú principal o espere hasta ver una demostración del juego. Para salir de la demostración o de la pantalla de historia, presione el botón de inicio.

El menú principal muestra las opciones que se encuentran a su disposición. Para elegir una, haga que ésta resalte presionando el botón D hacia arriba o hacia abajo y luego presione cualquier otro botón.

Game Start (Inicio del juego): Para empezar a jugar

Options (Opciones): Para poner varias condiciones del juego

Visual Mode (Modo visual): Para ver las áreas que Time Gal ha franqueado.

Quando sei pronto!

Inserendo il CD di **Time Gal** nel cassetto del Mega CD, appariranno i logo di SEGA e del Wolfteam, seguiti da uno schermo di narrazione della storia, dallo schermo del Titolo di **Time Gal** e dai punteggi record. Premendo il Pulsante Start verrà mostrato il Menu Principale; se invece attenderai un attimo potrai assistere ad una partita dimostrativa. Per uscire dalla dimostrazione o dalla narrazione della storia premi il Pulsante Start.

Il Menu Principale mostra le opzioni a disposizione. Per sceglierne una, illuminala premendo in su o in giù il Pulsante-D e poi premi qualsiasi pulsante.

Game Start (Inizio del Gioco): Per incominciare a giocare.

Options (Opzioni): Per impostare varie condizioni di gioco.

Visual Mode (Modalità Visuale): Per dare uno sguardo alle aree attraversate da Time Gal.

Bereid je voor!

Wanneer je de **Time Gal**-CD in het plateau van de Mega CD hebt geplaatst, verschijnt het logo van SEGA en Wolfteam, gevolgd door een verhaalscherm met de titel **Time Gal** en de hoge scores. Druk op de starttoets om het hoofdmenu te bekijken, of wacht een poosje om naar een demonstratie van het spel te kijken. Om de demonstratie of het verhaalscherm te verlaten, druk je op de starttoets.

In het hoofdmenu zie je, welke keuzemogelijkheden je hebt. Zet de markering op de gewenste keuzemogelijkheid door de R-toets omhoog of omlaag te drukken en druk daarna op een willekeurige toets.

Game Start (Spel starten): Om met spelen te beginnen

Options (Keuzemogelijkheden): Om de verschillende spelvoorwaarden in te stellen

Visual Mode (Kijkfunctie): Om te kijken naar gebieden die Time Gal heeft leeggemaakt



- **Game Start** starts the game with the options you've selected, or the default options if you make no changes.
- In the **Options** screen, you can change the number of lives that Time Gal starts with, select difficulty levels and listen to some of the many sounds used in the game. Select an option by pressing the D-Button up or down, then press left or right to change the setting. Highlight **Exit** to return to the Main Menu.
- In the **Visual Mode**, you can replay the animation of each Time Period Time Gal has cleared by inputting the password for that Time Period.



- **Game Start** startet das Spiel mit den gewählten Optionen oder den Standard-Einstellungen, falls Sie keine Änderungen vornehmen.
- Auf dem **Options**-Bildschirm haben Sie die Möglichkeit, die Anzahl der Leben, mit denen Time Gal beginnt, zu ändern, den Schwierigkeitsgrad zu wählen und einige der zahlreichen Klangeffekte dieses Spiels abzuhehren. Drücken Sie die D-Taste nach oben oder unten, um eine Option zu wählen, und dann nach links oder rechts, um die Einstellung zu ändern. Durch Hervorheben von **Exit** können Sie wieder auf das Hauptmenu umschalten.
- Im **Visual Mode** können Sie die Trickbildfolge jedes Zeitalters, das Time Gal durchlaufen hat, durch Eingeben des entsprechenden Kennworts wiedergeben.

- **Game Start** vous permet de commencer à jouer avec les options choisies. Si vous n'avez pas changé les options, le jeu utilise les options par défaut.
- Sur l'écran **Options**, vous pouvez changer le nombre de vies que Time Gal a au départ, choisir le niveau de difficulté et écouter certains des sons utilisés dans le jeu. Pour sélectionner une option, appuyez sur le haut ou le bas du bouton D. Appuyez ensuite sur la droite ou la gauche du bouton D pour changer le nombre de vies ou le niveau de difficulté. Pour revenir au menu principal, sélectionnez **Exit (sortie)**.
- Dans le **Visual Mode**, vous pouvez voir l'animation de chaque époque que Time Gal a traversée avec succès. Il vous faut, pour cela, entrer le mot de passe de l'époque que vous désirez visualiser.

- **Game Start** inicia el juego con las opciones elegidas, o con las opciones preajustadas si usted no hace ningún cambio.
- En la pantalla **Options** usted podrá cambiar el número de vidas con las que empieza Time Gal, elegir niveles de dificultad y escuchar algunos de los muchos sonidos utilizados en el juego. Elija una opción presionando el botón D hacia arriba o hacia abajo y luego presiónelo hacia la derecha o hacia la izquierda para cambiar el ajuste. Haga que resalte **Exit (salida)** para volver al menú principal.
- En **Visual Mode**, usted podrá volver a reproducir cada período de tiempo que Time Gal haya franqueado introduciendo la contraseña para ese período de tiempo.

- L' **Inizio del Gioco** fa incominciare il gioco con le opzioni che hai selezionato o con le opzioni preimpostate se non hai effettuato variazioni.
- Nello schermo **Opzioni**, potrai cambiare il numero di vite con cui Time Gal incomincia, selezionare il livello di difficoltà e ascoltare alcuni dei vari suoni utilizzati nel gioco. Seleziona un'opzione premendo il Pulsante-D in su o in giù, premi quindi a destra o a sinistra per cambiare l'impostazione. Illumina **Exit (Uscita)** per tornare al Menu Principale.
- Nella **Modalità Visuale**, potrai assistere ad un replay della animazione di ciascuno dei Periodi di Tempo che Time Gal ha attraversato inserendo la parola d'ordine di quel Periodo di Tempo.

- Wanneer je **Game Start** kiest, zal het spel beginnen met de keuzemogelijkheden die je hebt uitgezocht, of met de standaard ingestelde keuzemogelijkheden indien je hierin geen wijzigingen hebt aangebracht.
- Op het **Options**-scherm kun je wijzigingen aanbrengen in het aantal levens waarmee Time Gal begint, de gewenste moeilijkheidsgraad kiezen en naar de muziekjes luisteren die tijdens het spelen te horen zijn. Maak je keuze door de R-toets omhoog of omlaag te drukken, en druk deze daarna naar links of naar rechts om de instelling te wijzigen. Zet de markering op **Exit** om naar het hoofdmenu terug te keren.
- De **Visual Mode** dient voor het opnieuw afspelen van de animatie van elk jaarfragment dat Time Gal heeft leegemaakt. Daartoe moet je het wachtwoord van het betreffende jaarfragment invoeren.

Highlight Password with the D-Button and press Button A or C to enter a password. Press the D-Button right or down to advance through the characters and up or left to see previous ones. Once you find the character, press Button A or C to enter it. To change a character that appeared earlier in the password, press Button B until it is highlighted and change with the D-Button. When you're finished, press Button A or C to input the password. Here are your **Visual Mode** options:

Select **Stage** to watch a Time Period's entire animated sequence, or choose the **Miss Pattern** option to see the animated sequences for all of Time Gal's possible failures in the selected Time Period. Select the pattern you want to see by highlighting one of the **Miss Pattern** options and pressing any button to see the action. To leave the **Miss Pattern** mode, select Exit with the D-Button and press any button.

Heben Sie Password mit Hilfe der D-Taste hervor, und drücken Sie die Taste A oder C, um ein Kennwort einzugeben. Durch Drücken der D-Taste nach rechts oder unten wird der Zeichensatz vorwärts abgetastet, während er durch Drücken der D-Taste nach links oder oben rückwärts abgetastet wird. Wenn Sie das gewünschte Zeichen gefunden haben, geben Sie es durch Drücken der Taste A oder C ein. Um ein Zeichen weiter vorn im Kennwort zu ändern, heben Sie es durch Drücken der Taste B hervor und wählen dann mit Hilfe der D-Taste ein anderes Zeichen. Wenn Sie fertig sind, geben Sie das Kennwort durch Drücken der Taste A oder C ein. Die Optionen im **Visual Mode** sind wie folgt:

Wählen Sie **Stage**, um die gesamte Trickbildfolge eines Zeitalters zu betrachten, oder wählen Sie die Option **Miss Pattern**, um die Trickbildfolgen für alle möglichen Mißerfolge Time Gal's im gewählten Zeitalter zu betrachten. Wählen Sie das gewünschte Muster, indem Sie eine der **Miss Pattern**-Optionen hervorheben und eine beliebige Taste drücken, um die Handlung zu sehen. Um den **Miss Pattern**-Modus zu verlassen, wählen Sie Exit mit Hilfe der D-Taste und drücken eine beliebige Taste.

Sélectionnez Password avec le bouton D et appuyez sur le bouton A ou C pour entrer un mot de passe. Appuyez sur la droite ou le bas du bouton D pour faire défiler les caractères en avant; appuyez sur la gauche ou le haut du bouton D pour faire défiler les caractères en arrière. Après avoir trouvé le caractère désiré, appuyez sur le bouton A ou C pour l'entrer. Pour changer l'un des caractères du mot de passe, revenez sur ce caractère en appuyant sur le bouton B et changez-le avec le bouton D. Après avoir terminé la sélection des caractères, appuyez sur le bouton A ou C pour entrer le mot de passe. Les options de **Visual Mode** sont les suivantes:

L'option **Stage** vous permet de visualiser toute la séquence animée d'une époque. L'option **Miss Pattern** vous permet de visualiser les séquences animées pour tous les échecs possibles de Time Gal dans l'époque choisie. Sélectionnez l'option de **Miss Pattern** avec le bouton D, puis appuyez sur un bouton quelconque. Pour quitter le mode **Miss Pattern**, sélectionnez Exit avec le bouton D, puis appuyez sur un bouton quelconque.

Haga que resalte Password (contraseña) con el botón D y presione el botón A o C para introducir una contraseña. Presione el botón D hacia la derecha o hacia abajo para avanzar por los caracteres, y hacia arriba y hacia la izquierda para ver los caracteres anteriores. Una vez encontrado el carácter deseado, presione el botón A o C para introducirlo. Para cambiar un carácter que aparezca anteriormente en la contraseña, presione el botón B hasta que éste resalte y cámbielo con el botón D. Cuando termine, presione el botón A o C para introducir la contraseña. He aquí sus opciones para **Visual Mode**:

Elija **Stage (etapa)** para ver una secuencia animada completa de un periodo de tiempo, o **Miss Pattern (patrón de fallos)** para ver las secuencias animadas de todos los posibles fallos de Time Gal en el periodo de tiempo elegido. Elija el patrón que desea ver haciendo resaltar una de las opciones **Miss Pattern** y presionando cualquier botón para ver la acción. Para abandonar el modo **Miss Pattern**, elija la salida con el botón D y presione cualquier botón.

Illumina Password (Parola d'Ordine) con il Pulsante-D e premi i Pulsanti A o C per inserire una parola d'ordine. Premi il Pulsante-D a destra o in basso per far scorrere i caratteri in avanti e in alto o a sinistra per farli scorrere indietro. Una volta trovato il carattere, premi il Pulsante A o C per inserirlo. Per cambiare un carattere che nella parola d'ordine precede quello su cui stai lavorando, premi il Pulsante B finché il carattere che desideri cambiare non sarà illuminato e modificalo con il Pulsante-D. Quando avrai terminato, premi il Pulsante A o C per inserire la parola d'ordine. Ecco le opzioni della **Modalità Visuale**:

Seleziona **Stage (Scena)** per vedere tutta la sequenza animata di un Periodo di Tempo o scegli l'opzione **Miss Pattern (Schemi Mancati)** per vedere tutti gli eventuali tentativi falliti da Time Gal nel Periodo di Tempo selezionato. Seleziona lo schema che vuoi vedere illuminando uno degli **Schemi Mancati** proposti in opzione e premi un pulsante qualsiasi per vedere l'azione. Per lasciare la modalità **Schemi Mancati**, seleziona Exit (Uscita) con il Pulsante-D e premi un pulsante qualsiasi.

Zet de markering op Password (Wachtwoord) door gebruikmaking van de R-toets, en druk daarna op toets A of C om het wachtwoord in te voeren. Druk de R-toets naar rechts of naar links om de volgende tekens te zien, en druk de R-toets omlaag of omhoog om de eerdere tekens te zien. Wanneer je het gewenste teken hebt gevonden, druk je op toets A of C om het in te voeren. Wanneer je een eerder ingevoerd teken in het wachtwoord wilt wijzigen, druk je het benodigde aantal keren op toets B totdat de markering op het betreffende teken staat, en wijzig je dit door gebruikmaking van de R-toets. Wanneer je klaar bent, druk je op toets A of C om het wachtwoord in te voeren. Bij **Visual Mode** heb je de volgende keuzemogelijkheden:

Wanneer je **Stage** kiest, zie je de gehele animatie van een jaarfragment. Wanneer je **Miss Pattern** kiest, zie je de animaties van alle eventuele mislukkingen van Time Gal in het gekozen jaarfragment. Kies het patroon dat je wilt zien, door de markering op één van de keuzemogelijkheden van **Miss Pattern** te zetten, en druk daarna op een willekeurige toets om de actie te bekijken. Om de functie **Miss Pattern** weer te verlaten, kies je Exit door gebruikmaking van de R-toets, en druk daarna op een willekeurige toets.



Running Out of Time

Raika, the Time Gal, is caught in the time slipstream of **Pathforger** and is dragged from one Time Period to another. She must make her way through the dangers in each area, find the next **Pathforger** time wave and jump onto it to keep up with Luda. Raika is carrying time wave sensors so she can find where the next time wave is going to occur, but she won't be able to make it through all the dangerous situations by herself. Luckily she has you to guide her past the dangers that span the past and future! And to do that, you need to familiarize yourself with the Time Lens.

Die Zeit wird knapp

Raika, das Time Gal, ist im Zeitsog von **Pathforger** gefangen und wird von einem Zeitalter zum anderen geschleppt. Sie muß die Gefahren in jedem Gebiet bestehen, die nächste Zeitwelle von **Pathforger** finden und aufspringen, um mit Luda Schritt zu halten. Raika besitzt Zeitwellensensoren, mit deren Hilfe sie feststellen kann, wo die nächste Zeitwelle auftreten wird, doch sie kann sich nicht allein durch alle Gefahrensituationen hindurchkämpfen. Zum Glück hat sie ja noch Sie, die sie an den Gefahren vorbeiführt, welche sich über Vergangenheit und Zukunft erstrecken! Und um diese Aufgabe zu bewältigen, müssen Sie sich mit der Zeitlinse vertraut machen.

La course contre la montre

Raika, la Time Gal, est aspirée dans la trainée temporelle du **Pathforger** et tirée d'une époque à une autre. Elle doit faire son chemin en surmontant les obstacles de chaque époque, trouver la vague temporelle suivante du **Pathforger** et sauter dessus pour pouvoir vaincre Luda. Raika possède des capteurs qui lui permettent de savoir où se trouvera la vague temporelle suivante, mais elle ne peut se sortir seule de toutes les situations. Heureusement, vous êtes là pour la guider à travers tous les dangers du passé et du futur! Pour pouvoir l'aider efficacement, vous devez apprendre à utiliser la lentille temporelle.

Se acaba el tiempo

Raika, Time Gal, ha quedado atrapada en el chorro de tiempo de **Pathforger** y está siendo arrastrada desde un periodo de tiempo hasta otro. Debe vencer los peligros de cada zona, encontrar la próxima onda de tiempo y saltar hasta ella para mantenerse cerca de Luda. Raika lleva sensores de ondas de tiempo mediante los cuales puede saber dónde va a ocurrir la siguiente onda de tiempo, sin embargo, ella misma sola no podrá salir de tantas situaciones de peligro. Por suerte está usted para guiarla evitando los peligros que se extienden entre el pasado y el futuro. Pero para ayudarla, usted tendrá que familiarizarse con la Lente del Tiempo.

Il tempo sta finendo

Raika, la Time Gal, viene catturata dal flusso del tempo di **Pathforger** ed è trasportata da un Periodo di Tempo all'altro. Deve farsi strada attraverso i pericoli presenti in ogni area, cercare la prossima onda temporale di **Pathforger** e saltarci dentro per non perdere di vista Luda. Raika trasporta dei sensori per le onde temporali per permetterle di trovare il luogo in cui si verificherà la prossima onda temporale, ma non riuscirà a farcela da sola in mezzo a tutte le situazioni di pericolo in cui si troverà. Per fortuna ci sei tu a guidarla oltre ai pericoli di cui sono disseminati il passato ed il futuro! E per farlo, dovrei prendere confidenza con la Lente del Tempo.

De tijd raakt op

Raika (of Time Gal) is terechtgekomen in de schroefwind van de **Pathforger** en wordt nu van het ene jaarfragment naar het andere meegesleurd. Ze moet de gevaren van elk jaarfragment trotseren, daarna de volgende tijdsgolf van de **Pathforger** opzoeken en op die tijdsgolf springen om niet achterop te raken bij Luda. Raika draagt tijdsgolfsensors met zich mee. Hierdoor weet ze altijd, waar de volgende tijdsgolf zich zal voordoen, maar ze kan al die gevaarlijke situaties niet in haar eentje doorstaan. Gelukkig kun jij haar helpen, om haar langs de gevaren van het verleden en de toekomst heen te leiden! Om als gids te kunnen dienen, moet je wel eerst het een en ander over de tijdlens weten.

The Time Lens

You monitor all the **Time Gal** action through the Time Lens, a machine that allows you to watch Raika's adventures and give her commands to help her out of danger. Certain areas or objects on the screen light up when it's time for Raika to take action, so be on the lookout for them as well!

- ① **Reaction Jewels:** One of these special crystals lights up when Time Gal is in danger, and shows you which direction to press the D-Button. If you follow these signals, you can alert Raika and avoid the danger! If all four crystals light up, it's time to use a weapon. Time Gal can blast her enemies with a laser pistol, but if there's another weapon lying around she may decide to use it instead. The Reaction Jewels also flash when Raika uses her Welles Pendant (see page 24).

Die Zeitlinse

Sie verfolgen alle **Time Gal**-Handlungen durch die Zeitlinse, eine Maschine, die es Ihnen ermöglicht, Raikas Abenteuer zu beobachten und ihr Anweisungen zu geben, um ihr aus Gefahren herauszuhelfen. Bestimmte Bereiche oder Gegenstände auf dem Bildschirm leuchten auf, wenn es für Raika an der Zeit ist, zu handeln. Halten Sie daher auch nach ihnen Ausschau!

- ① **Reaktionskristalle:** Einer dieser besonderen Kristalle leuchtet auf, wenn sich Time Gal in Gefahr befindet, und gibt an, in welche Richtung die D-Taste gedrückt werden muß. Wenn Sie diesen Signalen folgen, können Sie Raika warnen und der Gefahr aus dem Weg gehen! Wenn alle vier Kristalle aufleuchten, ist es Zeit, eine Waffe zu benutzen. Time Gal besitzt eine Laser-Pistole, um ihre Feinde unschädlich zu machen. Sie kann aber auch eine andere Waffe benutzen, falls gerade eine herumliegt. Die Reaktionskristalle blinken auch, wenn Raika ihren Welles-Anhänger (siehe Seite 24) benutzt.

La lentille temporelle

La lentille temporelle vous permet de contrôler tout ce que fait **Time Gal**. Avec elle, vous surveillerez les aventures de Raika et lui donnerez les commandes qui lui permettront de se tirer d'affaire. Certaines zones ou certains objets de l'écran s'éclairent lorsque Raika doit agir. Soyez attentif!

- ① **Bijoux de réaction:** L'un de ces cristaux spéciaux s'allume lorsque Time Gal est en danger pour vous indiquer la partie du bouton D sur laquelle vous devez appuyer. En suivant ces signaux, vous pourrez avertir Raika et éviter le danger. Si les quatre cristaux s'allument ensemble, il est temps d'utiliser une arme. Time Gal peut désintégrer ses ennemis avec un pistolet laser, mais si elle trouve une autre arme, elle peut préférer l'utiliser. Les bijoux de réaction clignotent également lorsque Raika utilise son pendentif de Welles (cf. page 24).

La Lente del Tiempo

Usted controlará todas las acciones de **Time Gal** mediante la Lente del Tiempo, una máquina que le permite observar las aventuras de Raika y darle órdenes para que ésta pueda salir de los peligros. Ciertas áreas u objetos de la pantalla se encenderán cuando llegue el momento de que Raika entre en acción, así que ponga atención usted también a lo que está pasando.

- ① **Joyas de Reacción:** Uno de estos cristales especiales se encenderá cuando Time Gal esté en peligro, y le mostrará la dirección en la que debe presionar el botón D. Si sigue estas señales podrá avisar a Raika y evitar el peligro. Si se encienden los cuatro cristales, habrá llegado el momento de utilizar un arma. Time Gal puede pulverizar a sus enemigos con una pistola láser, pero si hay otra arma en el suelo por los alrededores, quizá decida utilizarla. Las Joyas de Reacción parpadearán también cuando Raika utilice su Pendiente Welles (consulte la página 25).

La Lente del Tempo

Controllerai tutte le azioni della **Time Gal** attraverso la Lente del Tempo, una macchina che ti permetterà di vedere le avventure di Raika e di darle i comandi per aiutarla a sottrarsi dai pericoli. Quando per Raika è il momento di entrare in azione, si accendono alcune aree o certi oggetti presenti sullo schermo; perciò tieni sotto controllo pure questi!

- ① **Gemme di Reazione:** Quando Time Gal si trova in pericolo, si accende uno di questi speciali cristalli, mostrandoti in quale direzione premere il Pulsante-D. Se rispetterai questi indicatori, potrai avvertire Raika e scansare il pericolo. Quando si illuminano tutti e quattro i cristalli, è il momento di usare un'arma. Time Gal può distruggere i suoi nemici con una pistola laser, ma se da qualche parte intorno si trova un'altra arma potrebbe decidere di usare quella. Le Gemme di Reazione lampeggiano anche quando Raika usa il suo Ciondolo di Welles (vedi a pag. 25).

De tijd lens

Door de tijd lens kun je alle avonturen van **Time Gal** volgen en haar instructies geven zodat ze niet in gevaar komt. Bepaalde gebieden of voorwerpen op het scherm zullen oplichten wanneer Raika actie moet ondernemen. Let daar dus ook goed op!

- ① **Reactiejuwelen:** Wanneer Time Gal in gevaar is, zal er één van deze bijzondere kristallen oplichten en jou laten zien, in welke richting je de R-toets moet drukken. Als je deze signalen opvolgt, kun je Raika tijdig waarschuwen en zo het gevaar uit de weg gaan! Als alle vier kristallen oplichten, is het tijd om een wapen te gebruiken. Time Gal kan haar vijanden oplazen met een laserpistool, maar als er een ander wapen voorhanden is, mag ze ook dat gebruiken in plaats van het laserpistool. Wanneer onze Raika gebruikmaakt van haar Welles-halsketting (zie blz. 25), zullen de reactiejuwelen ook knipperen.



Note: In the Hard Mode, the crystals don't light up — you and Raika must fend for yourselves by looking for the Target Object or Target Area that lights up on the screen. But be warned, when the Target Area lights up, you can't always tell exactly which direction it's supposed to be in, so make your judgement and hope for the best!

- ② **The Scene:** This screen shows you the action as it happens, and the next Target Area Time Gal has to reach to avoid danger.
- ③ **Time Period:** This indicator shows you the current date.
- ④ **Current Score:** This indicator shows you the number of points Time Gal has received so far.
- ⑤ **Target Area:** This lightened area indicates the next place Time Gal should go to avoid danger. In the Hard Mode, this indicator is the only warning indicator you have, so pay close attention to where it appears.

Hinweis: Im Hard-Modus leuchten die Kristalle nicht auf — das bedeutet, daß Sie und Raika für sich selbst sorgen müssen, indem Sie das Zielobjekt oder das Zielgebiet suchen, das auf dem Bildschirm aufleuchtet. Doch Vorsicht ist geboten: Wenn das Zielgebiet aufleuchtet, kann man nicht immer genau sagen, in welcher Richtung es liegt. Treffen Sie daher die richtige Entscheidung und hoffen Sie das Beste!

- ② **Die Szene:** Auf diesem Bildschirm sehen Sie die aktuelle Handlung und das nächste Zielgebiet, das Time Gal erreichen muß, um Gefahren zu vermeiden.
- ③ **Zeitalter:** Diese Anzeige zeigt das gegenwärtige Datum an.
- ④ **Aktueller Punktestand:** Diese Anzeige zeigt die Anzahl der Punkte an, die Time Gal bisher erreicht hat.
- ⑤ **Zielgebiet:** Dieser erhellte Bereich zeigt den nächsten Ort an, wohin Time Gal gehen sollte, um Gefahren zu vermeiden. Im Hard-Modus ist dies die einzige Warnanzeige, die Sie haben. Passen Sie daher gut auf, wo sie erscheint.

Remarque: Si vous avez choisi le niveau Hard (difficile), les cristaux ne s'allument pas. Vous et Raika devez vous débrouiller seuls pour chercher l'objet cible ou la zone cible qui s'éclaire sur l'écran. Mais, soyez prévenus, lorsque la zone cible s'allume, vous ne pouvez pas toujours savoir exactement dans quelle direction elle se trouve. Fiez vous à votre instinct et tentez votre chance!

- ② **La scène:** Cet écran vous montre le déroulement de l'action et la zone cible suivante que Time Gal doit atteindre pour éviter un danger.
- ③ **Epoque:** Cet indicateur vous indique l'année actuelle.
- ④ **Score actuel:** Cet indicateur vous indique le nombre de points que Time Gal a gagnés jusqu'ici.
- ⑤ **Zone cible:** Cette zone éclairée vous indique l'endroit où Time Gal doit aller pour éviter le péril. Si vous avez choisi le niveau Hard (difficile), cet indicateur est le seul dont vous disposez. Vous devez donc faire très attention à l'endroit où il apparaît.

Nota: En el modo Hard (difícil), los cristales no se encenderán —usted y Raika tendrán que apañárselas por su cuenta observando el objeto del blanco o la zona del blanco que se encienda en la pantalla. Pero tenga cuidado, cuando se encienda el área del blanco, usted no podrá conocer siempre con exactitud la dirección en la que se encuentra, haga sus propios cálculos y espere que le salgan lo mejor posible.

- ② **La escena:** Esta pantalla muestra la acción según se va desarrollando, y la siguiente área del objetivo que Time Gal debe alcanzar para evitar el peligro.
- ③ **Periodo de tiempo:** Este indicador le muestra la fecha actual.
- ④ **Puntuación actual:** Este indicador le muestra el número de puntos que Time Gal ha recibido hasta el momento.
- ⑤ **Área del objetivo:** Esta zona encendida indica el siguiente lugar al que debe ir Time Gal para evitar el peligro. En el modo Hard, este indicador es el único indicador de aviso que usted tiene, así que ponga mucha atención al lugar donde aparezca.

Nota: Nella modalità Hard (Difficile), i cristalli non si illuminano; tu e Raika vi dovrete arrangiare cercando l'Objetto Bersaglio o l'Area Obiettivo che si illumina sullo schermo. Ma stai attento: quando si illumina l'Area Obiettivo, non sempre è possibile stabilire con esattezza in quale direzione questa si trovi, quindi giudica tu e spera che tutto vada per il meglio.

- ② **Lo Scenario:** Questo schermo ti mostra l'azione così come si svolge e la prossima Area Obiettivo che Time Gal dovrà raggiungere per scongiurare il pericolo.
- ③ **Periodo di Tempo:** Questo indicatore ti segnala la data attuale.
- ④ **Punteggio Attuale:** Questo indicatore mostra quanti punti ha ricevuto Time Gal fino a quell'istante.
- ⑤ **Area Obiettivo:** Questa area illuminata indica il posto in cui Time Gal deve successivamente andare per evitare il pericolo. Nella Modalità Difficile questo è l'unico indicatore di avvertimento che avrai a disposizione, quindi fai molta attenzione a dove appare.

Opmerking: Wanneer je moeilijkheidsgraad Hard (Moeilijk) hebt gekozen, zullen de kristallen niet oplichten. Jij en Raika moeten dan zelf het doelvoorwerp of doelgebied opzoeken, dat op het scherm oplicht. Maar pas op: wanneer het doelgebied oplicht, weet je niet altijd zeker, welke de juiste richting is. Gebruik dus je gezonde verstand en hoop er het beste van!

- ② **De scène:** Op dit scherm zie je de actie terwijl deze in volle gang is. Ook zie je het volgende doelgebied dat Time Gal moet bereiken om het gevaar uit de weg te gaan.
- ③ **Jaarfragment:** Hier wordt de huidige datum aangegeven.
- ④ **Huidige score:** Hier wordt het aantal punten aangegeven dat Time Gal tot dusver heeft behaald.
- ⑤ **Doelgebied:** Door dit opgelichte gebied wordt aangegeven, naar welk gebied Time Gal vervolgens moet gaan om het gevaar te kunnen ontlopen. Wanneer je moeilijkheidsgraad Hard (Moeilijk) hebt gekozen, is dit [jouw enige] waarschuwingaanduiding. Let dus goed op, waar deze verschijnt.

The Welles Pendant

This item was created with the **Pathforger**, and uses the same principles of physics to operate. It has a much smaller power source, so it can't reverse or accelerate time. It can, however, stop time within a small radius of the person who's wearing it.

The Welles Pendant is voice activated, and when Raika needs a moment to consider the situation, she yells, "Time stop!" This activates the pendant, and all the Reaction Jewels begin flashing. Press Button A or B to freeze the action on the screen. At this point, you must decide Raika's next action. Three choices will appear on the screen. Pick the one you think is correct by pressing the D-Button up or down, underlining your choice, and pressing any button. If you make the right choice, Time Gal flashes the Peace sign from the bottom of the screen. If you make the wrong choice...

Der Welles-Anhänger

Dieser Gegenstand wurde zusammen mit **Pathforger** geschaffen und arbeitet nach den gleichen physikalischen Gesetzen. Da er aber eine viel kleinere Energiequelle besitzt, kann er die Zeit nicht umkehren oder beschleunigen. Er kann jedoch innerhalb eines kleinen Bereiches um die Person, die ihn trägt, die Zeit anhalten.

Der Welles-Anhänger ist sprachbetätigt, und wenn Raika etwas Zeit braucht, um die Situation abzuwägen, ruft sie "Time stop!" Dadurch wird der Anhänger aktiviert, und alle Reaktionskristalle beginnen zu blinken. Drücken Sie die Taste A oder B, um die Handlung auf dem Bildschirm anzuhalten. An dieser Stelle müssen Sie über Raikas nächste Handlung entscheiden. Drei Optionen erscheinen auf dem Bildschirm. Wählen Sie diejenige aus, von der Sie glauben, daß sie die richtige ist, indem Sie die D-Taste nach oben oder unten drücken, um die gewünschte Option zu unterstreichen, und dann eine beliebige Taste drücken. Wenn Sie die richtige Wahl getroffen haben, läßt Time Gal das Friedenszeichen (Peace) am unteren Bildschirmrand aufblinken. Wenn Sie die falsche Entscheidung treffen...

Le pendentif de Welles

Créé en même temps que le **Pathforger**, le pendentif de Welles obéit aux mêmes principes de physique que lui. Mais, il est beaucoup moins puissant et ne peut ni remonter ni accélérer le temps. Il permet, cependant, d'arrêter le temps dans les alentours immédiats de celui qui le porte.

Le pendentif de Welles est actionné par la voix de Raika. Lorsque Raika a besoin de réfléchir avant d'agir, elle crie "Time stop!". Ceci active le pendentif et les bijoux de réaction se mettent à clignoter. Appuyez sur le bouton A ou B pour geler l'action. Il vous faut alors décider pour Raika. Trois options vous sont présentées sur l'écran. Choisissez celle qui vous semble correcte en appuyant sur le haut ou le bas du bouton D, puis sur un bouton quelconque. Si vous avez fait le bon choix, Time Gal fait clignoter le signe de paix au bas de l'écran. Mais, si votre choix est mauvais...

El Pendiente Welles

Este pendiente fue creado con el **Pathforger**, y utiliza los mismos principios físicos para funcionar. Su fuente de potencia es mucho más pequeña y no puede atrasar o acelerar el tiempo. Sin embargo, para el tiempo dentro de un pequeño radio de la persona que lo lleva puesto.

El Pendiente Welles se activa con la voz, y cuando Raika necesita un momento para estudiar la situación, grita "¡parada de tiempo!". Esto activa el pendiente y todas las Joyas de Reacción empiezan a parpadear. Presione el botón A o el B para congelar la acción de la pantalla. En este momento tendrá que decidir cuál va a ser la siguiente acción de Raika. En la pantalla aparecerán tres opciones. Tome la que le parezca correcta presionando el botón D hacia arriba o hacia abajo, subrayándola y presionando cualquier botón. Si elige la opción correcta, Time Gal mostrará el signo de la paz desde la parte inferior de la pantalla. Si su opción no es la correcta...

Il Ciondolo di Welles

Questo oggetto venne creato assieme a **Pathforger** e funziona sfruttando gli stessi principi fisici. È dotato di una sorgente di energia molto più piccola e per questo non è in grado di invertire o di accelerare il tempo. È in grado però di fermare il tempo per tutto quello che si trova nelle vicinanze della persona che lo indossa.

Il Ciondolo di Welles è reso attivo dalla voce: quando Raika ha bisogno di un momento per valutare la situazione, grida: "Tempo, fermati!". Così facendo il ciondolo si attiva e tutte le Gemme incominciano a lampeggiare. Premi il Pulsante A o B per bloccare l'azione sullo schermo. A questo punto devi decidere la prossima azione di Raika. Sullo schermo appariranno tre possibilità di scelta. Scegli con attenzione quella che ti sembra corretta premendo in su o in giù il Pulsante-D per sottolineare la tua scelta e premi un pulsante qualsiasi. Se farai la scelta giusta, Time Gal farà lampeggiare il simbolo di Pace dalla parte inferiore dello schermo. Se farai la scelta sbagliata...

De Welles-halsketting

Dit voorwerp is samen met de **Pathforger** ontwikkeld en werkt met dezelfde natuurkundige principes. Deze halsketting is echter niet zo krachtig, dus je kunt er niet mee terug of vooruit in de tijd. Je kunt met deze halsketting echter wél de tijd tot stilstand brengen, binnen een gering bereik van de persoon die de halsketting draagt.

De Welles-halsketting wordt geactiveerd door stemgeluid. Wanneer Raika even tijd nodig heeft om over een bepaalde situatie na te denken, roept ze: "Tijd stop!" Hierdoor wordt de halsketting geactiveerd en zullen alle reactiejewelen beginnen te knipperen. Om de actie op het scherm stop te zetten, druk je op toets A of B. Je moet dan beslissen, welke actie Raika nu gaat ondernemen. Er verschijnen drie keuzemogelijkheden op het scherm. Kies de actie welke volgens jou correct is, door de R-toets omhoog of omlaag te drukken, onderstreep jouw keuze en druk op een willekeurige toets. Als je de juiste keuze hebt gemaakt, zal onder op het scherm het vredesteek van Time Gal knipperen. Maar als je de verkeerde keuze hebt gemaakt...



Scoring

- Each time you successfully avoid danger, a certain number of points are added to your score. The amount depends on the level of difficulty you're playing at.
- If you make it through an area without losing any Lives, you receive a message of congratulations and a large point bonus! Even if you lose one Life you still gain a small point bonus, the size depending on the difficulty of the Time Period you're in.
- Reaching 100,000 points in any of the difficulty levels gains you an extra Life, and an additional Life is awarded with every additional 200,000 points.

Punkte machen

- Jedesmal, wenn Sie einer Gefahr erfolgreich aus dem Weg gehen, wird Ihr Punktestand um eine bestimmte Anzahl von Punkten erhöht. Die Anzahl hängt von dem jeweiligen Schwierigkeitsgrad ab.
- Wenn es Ihnen gelingt, sich durch ein Gebiet zu schlagen, ohne ein Leben zu verlieren, erhalten Sie eine Glückwunschnachricht und einen großen Punktebonus! Selbst wenn Sie ein Leben verlieren, erhalten Sie dennoch einen kleinen Punktebonus, dessen Höhe von dem Schwierigkeitsgrad des Zeitalters abhängt, in dem Sie sich befinden.
- Sobald Sie 100 000 Punkte in irgendeinem der Schwierigkeitsgrade erreichen, erhalten Sie ein zusätzliches Leben, und bei jedem Gewinn von weiteren 200 000 Punkten wird Ihre Lebensanzeige jeweils um eins erhöht.

Score

- A chaque fois que vous parvenez à éviter un danger, un certain nombre de points s'ajoutent à votre score. Ce nombre dépend du niveau de difficulté que vous avez choisi.
- Si vous traversez une zone sans avoir perdu de vies, vous recevez un message de félicitations et un grand bonus de points. Si vous n'avez perdu qu'une vie, vous recevez également un petit bonus dont l'importance dépend de la difficulté de l'époque que vous traversez.
- Quel que soit le niveau de difficulté, vous recevez une vie supplémentaire après 100 000 points et encore une autre vie après 200 000 points.

Puntuación

- Cada vez que usted evite con éxito el peligro se añadirá cierto número de puntos a su puntuación. La cantidad dependerá del nivel de dificultad que está utilizando para jugar.
- Si pasa a través de un área sin perder ninguna vida, usted recibirá un mensaje de enhorabuena y muchos puntos extra. Incluso si pierde una vida podrá ganar un pequeño número de puntos, su cantidad dependerá de la dificultad del periodo de tiempo en el que se encuentre.
- Alcanzar los 100.000 puntos en cualquier nivel de dificultad le permitirá ganar una vida extra, y con cada 200.000 puntos adicionales ganará otra vida más.

Punteggio

- Ogni volta che eviterai con successo un pericolo, verrà aggiunto un certo numero di punti al tuo punteggio. La quantità dipende dal livello a cui stai giocando.
- Se riuscirai ad attraversare un'area senza perdere alcuna Vita, riceverai un messaggio di congratulazioni ed un bonus davvero consistente! Se perderai una Vita riceverai ugualmente un bonus, anche se meno generoso, il cui valore dipende dalla difficoltà del Periodo di Tempo in cui ti trovi.
- Raggiungendo 100.000 punti, indipendentemente dal livello di difficoltà, guadagnerai una Vita aggiuntiva e per ogni 200.000 punti che totalizzerai ti verrà assegnata una Vita supplementare.

Score

- Elke keer wanneer je erin slaagt, het gevaar te ontlopen, krijg je er een bepaald aantal punten bij. Het aantal punten dat je erbij krijgt, is afhankelijk van de moeilijkheidsgraad waarmee je speelt.
- Als je een gebied doorkomt zonder een leven te verliezen, wordt je beloond met een felicitatieboodschap en een grote puntenbonus! Wanneer je één leven verliest, krijg je nog altijd een kleine puntenbonus. De grootte is afhankelijk van de moeilijkheidsgraad van het jaarfragment waarin je zit.
- Wanneer je ongeacht de moeilijkheidsgraad 100 000 punten hebt verzameld, wordt je beloond met een extra leven. Voor elke 200 000 punten die je daarna behaalt, krijg je er een leven bij.

Prime Times!

This is just a small selection of the places and eras that Time Gal will find herself in. Of course there are plenty more, each just as packed with action and danger!

① 70,000,000 B.C.

Raika's first stop in time: a primordial land where volcanos blast lava into rolling skies and dinosaurs rule with fang and claw. Not the kind of place Time Gal can sit around and relax!

② 30,000 B.C.

Looks like some of the local Neanderthals are looking for a wife — and Time Gal is just their type! One look at these boys' manners convinces Raika that she'd prefer the single life for a while...

③ 1,600 B.C.

The Ice Age! A woolly mammoth has decided that Raika is an uninvited guest, and tries to make her stay on Earth a short one!

Hauptzeiten!

Dies ist nur eine kleine Auswahl der Orte und Zeitalter, in denen sich Time Gal wiederfinden wird. Darüber hinaus gibt es natürlich noch eine ganze Menge mehr Szenen, die ebenso mit Action und Gefahren gespickt sind!

① 70 000 000 v. Chr.

Raikas erste Station auf ihrer Reise durch die Zeit: ein Land in seinem Urzustand, wo Vulkane Lava in einen aufgewühlten Himmel spielen und Dinosaurier die Welt mit Reißzähnen und Klauen beherrschen. Dies ist nicht der Ort, wo Time Gal herumsitzen und sich entspannen kann!

② 30 000 v. Chr.

Es sieht so aus, als suchten einige der hier lebenden Neandertaler eine Frau — und Time Gal scheint genau ihr Typ zu sein! Ein Blick auf die Manieren dieser Jungs überzeugt Raika, lieber noch eine Weile ledig zu bleiben...

③ 1 600 v. Chr.

Die Eiszeit! Ein struppiges Mammut sieht in Raika einen unbetenen Gast und versucht, ihr Erdenleben zu verkürzen!

Quelques époques!

Voici quelques unes des époques que Time Gal aura à traverser. Il y en a naturellement beaucoup d'autres, toutes plus mouvementées et dangereuses les unes que les autres.

① An 70 000 000 av. J.-C.

C'est le premier arrêt dans le temps de Raika. Une époque où les volcans vomissent la lave dans des cieux tourbillonnants et où les dinosaures imposent leur loi par la griffe et le croc. Peut-être pas le genre d'époque où Time Gal aura envie de trop s'attarder.

② An 30 000 av. J.-C.

Tiens, on dirait que ces hommes de Néanderthal cherchent à se marier et Time Gal est tout à fait leur type! Un regard sur les manières de ces bons garçons persuadent Raika de demeurer célibataire encore quelque temps.

③ An 1 600 av. J.-C.

L'ère glaciaire! Un mammoth pur laine ne se souvient pas avoir invité Raika et fait tout pour raccourcir son séjour sur terre.

Eras principales

Aquí se muestra una pequeña selección de los lugares y eras en los que se encontrará Time Gal. Por supuesto que hay muchas más, todas ellas repletas de acción y peligro.

① 70.000.000 B.C.

La primera parada de Raika en el tiempo: una tierra primitiva donde los volcanes lanzan lava hacia el cielo turbulento y los dinosaurios reinan con sus colmillos y garras. No es el sitio más apropiado para que Time Gal se sienta a descansar.

② 30.000 B.C.

Parece que algunos hombres de Neanderthal andan buscando esposa —y Time Gal parece ser su tipo! Los modales de estos chicos convencerán a Raika para seguir soltera durante cierto tiempo...

③ 1.600 B.C.

La edad del hielo. Un enorme mamut ha decidido que Raika no es una convidada agradable y trata de que su estancia en la Tierra sea lo más breve posible.

Periodi di tempo principali!

Questa è solo una piccola selezione dei posti e delle epoche in cui Time Gal si ritroverà. Naturalmente ci sono molte altre possibilità, tutte piene di azione e di pericolo!

① 70.000.000 a.C.

La prima sosta nel tempo per Raika: una terra primordiale in cui i vulcani eruttano lava in cieli torbidi ed i dinosauri dominano con zanne ed artigli. Non è proprio il tipo di posto in cui Time Gal può sedersi per riposarsi!

② 30.000 a.C.

Si direbbe quasi che qui gli uomini di Neanderthal sono in cerca di una moglie — e Time Gal è proprio il loro tipo! Basta un'occhiata ai modi di questi ragazzi per convincere Raika che una volta tanto è meglio la vita solitaria...

③ 1.600 a.C.

È l'Era Glaciale! Un mammut lanoso ha deciso che Raika è un'ospite poco gradita e cerca allora di accorciarle la permanenza sulla Terra.

Woelige tijden!

Hieronder enkele plaatsen en tijdperken die Time Gal op haar reis zal aandoen. Er zijn er natuurlijk nog veel meer, en allemaal boordevol actie en gevaar!

① 70 000 000 vóór onze jaartelling

De eerste stop die Raika in de tijd maakt: een oerlandschap waar vulkanen hun lava uitspuwen in woelige luchten, en waar dinosaurussen met hun grote tanden en klauwen heer en meester zijn. Nou niet meteen een plek waar Time Gal zich even rustig kan ontspannen!

② 30 000 vóór onze jaartelling

Het ziet er naar uit dat een aantal plaatselijke Neanderthalers op zoek zijn naar een bruid. Toevallig blijkt Time Gal nét hun type te zijn! Raika hoeft maar even te kijken, hoe deze jongens zich gedragen en ze weet meteen dat ze nog niet klaar is voor het huwelijksbootje...

③ 1 600 vóór onze jaartelling

De IJstijd! Een ruig behaarde mammoet vindt Raika een onwelkome gast en probeert haar verblijf op aarde kort te houden!



④ 500 A.D.

Raika finds herself inside a mine, where the slaves dig for metal ore and justice is delivered with whips. Time Gal is sure to come up against some real brutes around here! Watch the corners when riding in the mine cart!

⑤ 1588 A.D.

Time Gal is definitely in the wrong place at the wrong time! Not only is an angry pirate captain trying to skewer her, but another galleon is firing on the pirate ship! Abandon ship!

⑥ 2001 A.D.

This time Raika finds herself in a super-city, where punks on jet cycles dominate the highways! Time Gal is just another pedestrian to these bad guys, but Raika has a few tricks up her sleeve that will make them wish they hadn't skipped driver's education class!

④



④ 500 n. Chr.

Raika befindet sich in einer Mine, wo Sklaven nach Erz graben und Gerechtigkeit mit Peitschentrieben verteilt wird. Time Gal ist davon überzeugt, hier auf einige echte Rohlinge zu stoßen! Behalten Sie die Ecken im Auge, wenn Sie mit der Lore fahren!

⑤ 1588 n. Chr.

Time Gal ist eindeutig am falschen Ort zur falschen Zeit! Ein wütender Piratenkapitän versucht, sie aufzuspießen, und obendrein schießt auch noch eine andere Galeone auf das Piratenschiff! Alle Mann von Bord!

⑥ 2001 n. Chr.

Diesmal befindet sich Raika in einer Superstadt, wo Punks auf Düsenbikes die Straßen beherrschen! Für diese üblen Typen ist Time Gal nur eine gewöhnliche Fußgängerin, aber Raika hat ein paar Tricks auf Lager, mit denen sie ihnen die in der Fahrschule versäumten Fahrmanieren beibringen wird!

⑤



④ An 500

Raika se retrouve à l'intérieur d'une mine où des esclaves extraient du minerai et où la justice s'administre au fouet. Ici, Time Gal aura affaire à de vraies brutes. Attention aux virages lorsque vous serez dans le wagonnet de la mine!

⑤ An 1588

Time Gal est indiscutablement là où il ne faut pas quand il ne faut pas! Non seulement un capitaine pirate en colère essaie de la mettre en brochette, mais un galion fait feu sur le bateau pirate! Sauve qui peut!

⑥ An 2001

Voici Raika dans une ville terrifiante où des punks sur des motos à réaction règnent sur les routes! Time Gal est un piéton de choix pour ces butors. Mais attention! Elle a plus d'un tour dans son sac pour leur faire avaler leur permis de conduire!

⑥



④ 500 A.D.

Raika se encuentra en una mina donde esclavos extraen minerales y la justicia se imparte con látigos. ¡Seguro que Time Gal tendrá que enfrentarse a algún bruto en este lugar! ¡Cuidado con las esquinas cuando se desplaza en una vagoneta de la mina!

⑤ 1588 A.D.

Definitivamente, Time Gal no se encuentra en el lugar apropiado. No sólo trata un enfadado capitán pirata de ensartarla con su espada, sino que otro galeón está disparando contra el barco pirata. ¡Abandonad el barco!

⑥ 2001 A.D.

Ahora, Raika se encuentra en una superciudad donde los "punks", sobre reactocicletas dominan las carreteras. Para estos tipos, Time Gal sólo es otro peatón, pero Raika tiene unos pocos ases en la manga. ¡Pobres chicos! Nunca debieron faltar a sus clases de educación para conductores.

④ 500 d.C.

Raika si ritrova all'interno di una miniera dove gli schiavi estraggono il metallo grezzo e la giustizia è distribuita a suon di frusta. Time Gal è certa che si imbatte in qualche bruto da queste parti! Fai attenzione agli angoli quando guidi il carrellino nella miniera!

⑤ 1588 d.C.

Time Gal si trova decisamente nel posto sbagliato nel momento sbagliato! Non solo è alle prese con un pirata infuriato che cerca di infilarla allo spiedo, ma nello stesso tempo un altro galeone sta bombardando la nave pirata! Abbandonate la nave!

⑥ 2001 d.C.

Questa volta Raika si ritrova in una megalopoli in cui punk a bordo di moto a reazione sono padroni della strada! Per questi cattivi ragazzi Raika è solo un pedone come tutti gli altri, ma Raika ha pronti nella manica alcuni trucchetti che faranno loro rimpiangere di aver saltato le lezioni di scuola guida!

④ 500 na Christus

Raika is terechtgekomen in een mijn waar slaven erts delven en worden gestraft met zweepslagen. Time Gal zal hier zeker een paar uiterst wrede heerschappen tegenkomen! Pas op wanneer je met je lorrie de hoek omgaat!

⑤ Het jaar 1588

Dit is ongetwijfeld het verkeerde jaar en de verkeerde plek voor onze Time Gal. Niet alleen probeert een boze kapitein van een piratenboot haar aan een pen te rijgen, maar ook wordt er door een ander galjoen op de piratenboot gevuld! Spring eraf!

⑥ Het jaar 2001

Hier bevindt Raika zich in een superstad waar een stelletje boeven op straalfietsen denkt dat de snelweg helemaal aan hen toebehoort! Time Gal is voor deze moeilijke jongens niet meer dan een gewone voetganger, maar Raika heeft een paar trucjes waardoor ze spijt krijgen dat ze geen rijles hebben gehad!

When Your Time Has Come...

If you don't press the D-Button when the Reaction Jewels light up, you lose one Life. If you have any Lives remaining, the game will start from the beginning of the Time Period that Time Gal was last in. If there are no Lives but some Continues remaining (the game starts with 2 Continues), the Continue screen will appear. Press the Start Button before the timer reaches zero if you wish to continue the game.

If you have no Continues or Lives left, the Game Over screen appears. Try an easier mode or add more Lives in the Options screen to improve your chances. If your final score is high enough, you can enter your initials in the High Scores screen. Press any button to start entering your initials. Press the D-Button left or right to find the character you want to enter and press Button A or C to enter it. If you make a mistake, press Button B to delete the character. When you're finished, press the Start Button to see your name on the screen.

Wenn Ihre Zeit gekommen ist...

Falls Sie beim Aufleuchten der Reaktionskristalle nicht die D-Taste drücken, verlieren Sie ein Leben. Wenn Sie noch Leben übrig haben, wird das Spiel am Anfang des Zeitalters fortgesetzt, in dem sich Time Gal zuletzt befand. Wenn der Lebensvorrat erschöpft ist, aber noch Fortsetzungen (Continues) übrig sind (am Anfang des Spiels haben Sie einen Vorrat von 2 Fortsetzungen), erscheint der Continue-Bildschirm. Wenn Sie das Spiel fortsetzen wollen, drücken Sie die Starttaste, bevor der Zeitähler Null erreicht.

Wenn Ihr Vorrat an Fortsetzungen oder Leben erschöpft ist, erscheint der Game Over-Bildschirm. Versuchen Sie einen leichteren Schwierigkeitsgrad, oder erhöhen Sie die Lebensanzeige (Lives) auf dem Options-Bildschirm, um Ihre Chancen zu verbessern. Wenn Ihr Endpunktstand hoch genug ist, dürfen Sie sich mit Ihren Initialen auf dem High Scores-Bildschirm verewigen. Drücken Sie eine beliebige Taste, um mit der Eingabe Ihrer Initialen zu beginnen. Suchen Sie den gewünschten Buchstaben, indem Sie die D-Taste nach links oder rechts drücken, und geben Sie ihn durch Drücken der Taste A oder C ein. Falls Ihnen ein Fehler unterläuft, löschen Sie den Buchstaben durch Drücken der Taste B. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie die Starttaste, um Ihren Namen auf dem Bildschirm zu sehen.

Quand c'est à vous...

Si vous n'appuyez pas sur le bouton D lorsque les bijoux de réaction s'allument, vous perdez une vie. S'il vous reste encore des vies, le jeu reprend au début de l'époque où se trouve Time Gal. S'il ne vous reste plus de vies, mais si vous possédez encore des Continues (il y a 2 Continues au début du jeu), l'écran Continue apparaît. Pour continuer, appuyez sur le bouton Start avant que la minuterie n'ait atteint zéro.

S'il ne vous reste plus de Continues et de vies, l'écran Game Over (fin du jeu) apparaît. Choisissez un niveau plus facile ou rajoutez des vies sur l'écran Options afin d'améliorer vos chances. Si votre score final est suffisamment élevé, vous pouvez entrer vos initiales sur l'écran High Scores. Pour cela, appuyez tout d'abord sur un bouton quelconque. Appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour sélectionner les caractères, puis sur le bouton A ou C pour entrer le caractère sélectionné. Pour corriger une erreur, appuyez sur le bouton B pour effacer le caractère. Après avoir terminé, appuyez sur le bouton Start pour voir votre nom sur l'écran.

Cuando llegue su momento...

Si no presiona el botón D cuando las Joyas de Reacción estén encendidas, usted perderá una vida. Si le queda alguna vida, el juego comenzará desde el principio del período de tiempo en el que estaba Time Gal por última vez. Si no le quedan vidas, pero le quedan algunas Continues (continuaciones) (el juego comienza con 2 Continues), la pantalla Continue aparecerá. Presione el botón de inicio antes de que el temporizador llegue a cero si desea continuar el juego.

Si no le quedan Continues ni vidas, la pantalla de fin del juego aparecerá. Pruebe con un modo más sencillo o añada más vidas en la pantalla Options para mejorar sus posibilidades. Si su puntuación final es lo suficientemente alta, usted podrá introducir sus iniciales en la pantalla de altas puntuaciones. Presione cualquier botón para empezar a introducir sus iniciales. Presione el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha para encontrar el carácter que desea introducir y presione el botón A o C para introducirlo. Si se equivoca, presione el botón B para borrar el carácter. Cuando termine, presione el botón de inicio para ver su nombre en la pantalla.

Quando è giunta la tua ora...

Se non premi il Pulsante-D quando si accendono le Gemme di Reazione, perderai una Vita. Se ti rimangono delle Vite a disposizione, il gioco ricomincerà dal principio dell'ultimo Periodo di Tempo in cui si trovava Time Gal. Se le Vite sono esaurite, ma rimangono alcune Continue (Continuazioni: il gioco incomincia con 2 Continuazioni a disposizione), apparirà lo schermo di Continuazione. Premi il Pulsante Start prima che il timer si azzeri, se desideri continuare la partita.

Se non sono rimaste né Continuazioni né Vite, comparirà lo schermo di Fine Gioco. Per aumentare le probabilità di riuscita, prova con una modalità più facile o aggiungi qualche Vita nella schermata delle Opzioni. Se il tuo punteggio finale è abbastanza alto, potrai inserire le tue iniziali nella schermata dei Punteggi Record. Premi un pulsante qualsiasi per incominciare a inserire le tue iniziali. Premi il Pulsante-D a sinistra o a destra per cercare il carattere che vuoi inserire e premi il Pulsante A o C per inserirlo. Se sbagli, premi il Pulsante B per cancellare il carattere. Quando hai terminato, premi il Pulsante Start per vedere il tuo nome sullo schermo.

Wanneer jouw tijd is aangebroken...

Als de reactiejuwelen oplichten en je niet de R-toets indrukt, raak je één leven kwijt. Wanneer je nog levens over hebt, zal het spel starten vanaf het begin van het jaarfragment waarin Time Gal zich het laatst bevond. Als je geen levens meer over hebt, maar er nog wel enkele Continues (Doorgaan met spelen) over zijn (het spel begint met 2 Continues), zal het vervolg scherm verschijnen. Als je wilt doorgaan met spelen, moet je de starttoets indrukken voordat de teller op nul komt te staan.

Als je geen Continues of levens meer over hebt, verschijnt het scherm Game Over (Spel voorbij). Probeer een lagere moeilijkheidsgraad of voeg op het Options-scherm meer levens toe om je kansen te vergroten. Als je voldoende punten hebt behaald, kun je op het scherm High Scores (Hoge scores) je initialen invoeren. Hiertoe moet je een willekeurige toets indrukken. Om het letterteken te vinden dat je wilt invoeren, druk de je R-toets naar links of naar rechts. Om het gekozen letterteken in te voeren, druk je op toets A of C. Als je een verkeerde letter hebt ingevoerd, kun je die wissen door indrukken van toets B. Wanneer je klaar bent met het invoeren van je initialen, druk je op de starttoets. Op het scherm zie je nu je naam.

Handling Your Sega Compact Disc

- The Sega Compact disc is intended for use exclusively with the Mega-CD System.
- Be sure to keep the surface of the Compact Disc free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.
- Be sure to take an occasional break during extended play, to rest yourself and the Sega Compact Disc.

Warning to owners of projection televisions: Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

Der Umgang mit Ihren Sega CDs

- Die Sega CD ist ausschließlich für die Verwendung in dem Mega-CD System gedacht.
- Achten Sie darauf, daß die Oberfläche der CDs nicht verschmutzt oder zerkratzt wird.
- Lassen Sie sie nicht in direktem Sonnenlicht, an der Heizung oder anderen, Hitze ausstrahlenden Flächen liegen.
- Achten Sie darauf, daß Sie nach einem längeren Spiel eine Pause einlegen, um Ihnen und der Sega CD eine Erholung zu gönnen.

Warnung für die Besitzer von Projektions-Fernsehgeräten: Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Video-Spiele.

Entretien de Votre Disque Compact Sega

- Le disque compact Sega est conçu pour être utilisé uniquement avec le système Mega-CD.
- Assurez-vous de garder la surface du disque compact exempte de saleté et de rayures.
- Ne le laissez pas à la lumière directe du soleil ou près d'un radiateur ou d'autres sources de chaleur.
- Assurez-vous de faire une pause occasionnelle pendant une longue partie, pour vous reposer, vous et le disque compact Sega.

Avertissement aux possesseurs de télévision de projection: Des images fixes ou des images peuvent provoquer des dégâts permanents du tube cathodique ou marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Évitez l'usage répété ou intensif des jeux vidéo sur des téléviseurs à projection sur grand-écran.

Manejo de su compact disc Sega

- El compact disc Sega está ideado para ser usado exclusivamente con el sistema Mega-CD.
- Asegúrese de mantener la superficie de los compact discs libre de polvo y rayaduras.
- No los deje expuestos a la luz solar directa o junto a un radiador u otras fuentes de calor.
- Asegúrese de efectuar alguna pausa ocasional durante reproducción prolongada, para que descanse tanto usted como el compact disc Sega.

Aviso a los poseedores de televisiones de proyección: Los fotogramas o imágenes fijas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen o marcar el luminóforo del CRT. Evite el uso repetido o prolongado de juegos de video en televisiones de proyección de pantalla grande.

Uso del Compact Disc Sega

- Il Compact Disc Sega può essere utilizzato solamente con il Mega-CD System.
- Assicurati che la superficie del Compact Disc non si sporchì o si graffi.
- Non lasciare i dischi esposti alla luce solare diretta oppure vicino a termosifoni o fonti di calore.
- Effettua delle pause di tanto in tanto, se giochi a lungo. In questo modo potrai riposare te stesso ed il Compact Disc Sega.

Avvertenza per i possessori di televisori a proiezione: I fermi-immagine o le immagini possono provocare danni permanenti al condotto delle immagini o lasciare segni indelebili sul fosforo del CRT. Evitare di utilizzare videogiochi su televisori a proiezione con schermo largo per tempi lunghi o di frequente.

Behandeling van uw Sega Compact Disc

- De Sega Compact Disc is ontworpen om uitsluitend te worden gebruikt met het Mega-CD-systeem.
- Zorg ervoor dat het oppervlak van de Compact Disc van vuil en krassen gevrijwaard blijft.
- Niet in onmiddellijk zonlicht achterlaten of in de nabijheid van een radiator of andere warmtebron.
- Neem nu en dan een pauze wanneer u voor een lange periode speelt, om uzelf en de Sega Compact Disc de nodige rust te gunnen.

Waarschuwing voor bezitters van projectie-televisietoestellen: Stilstaande beelden kunnen een blijvende beschadiging van de beeldbuis tot gevolg hebben of onuitwisbare vlekken achterlaten op de fosforescerende stof van de CRT. Vermijd herhaaldelijk of langdurig spelen van videospelletjes op projectie-televisietoestellen met een breed scherm.