

PSYCHIC WORLD™



SEGA

Loading Instructions:

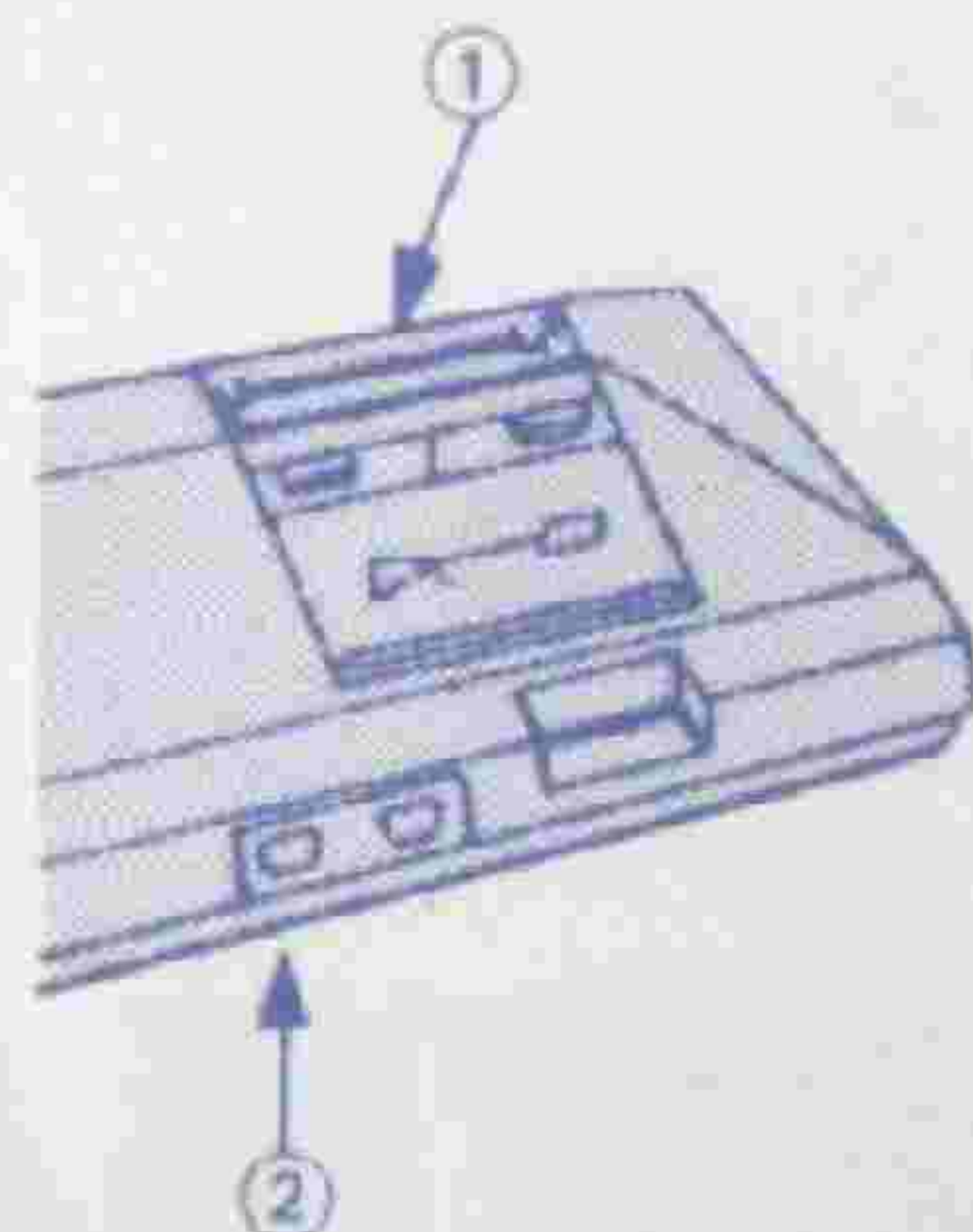
Starting Up:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the game cartridge in the Power Base as described in your SEGA SYSTEM manual.
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge, and try again.
4. At the title screen, to start the game, press Button 1 or Button 2.

IMPORTANT:

Always make sure that the Power Base is turned OFF when inserting or removing your Mega Cartridge.

- ① Insert Mega Cartridge
- ② Insert Control Pad 1



Ladeanweisungen:

Inbetriebnahme:

1. Vergewissern Sie sich, daß der Ein-/Aus-Schalter ausgeschaltet ist.
2. Setzen Sie die Spielkassette gemäß der Beschreibung in Ihrer SEGA SYSTEM-Anleitung in die Power Base ein.
3. Schalten Sie den Ein-/Aus-Schalter ein. Falls auf dem Bildschirm nichts erscheint, sollten Sie den Ein-/Aus-Schalter ausschalten, die Kassette entfernen und diese dann erneut einsetzen.
4. Wenn das Titelbild erscheint, drücken Sie die Taste 1 oder die Taste 2, um das Spiel zu beginnen.

WICHTIG:

Achten Sie beim Einsetzen oder Entfernen Ihrer Mega-Kassette stets darauf, daß die Power Base ausgeschaltet ist.

- ① Mega-Kassette einsetzen
- ② Steuerpult 1 anschließen

Innan du börjar spela:

Hur du startar spelet:

1. Se till att huvudenhetens strömbrytare står i frånslaget läge.
2. Skjut in kassetten i huvudenheten, som beskrivs i SEGA SYSTEM-manualen.
3. Slå till strömbrytaren. Om ingenting händer, slå ifrån strömbrytaren och ta ur kassetten. Gör om steg 1 - 3.
4. När spelets titelbild visas, tryck på knapp 1 eller 2 för att starta spelet.

ATT OBSERVERA:

Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan du sätter i eller tar ur kassetten.

- ① Här skjuter du in kassetten.
- ② Här ansluter du styrplattan 1.

Instructions de chargement:

Mise en route:

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode l'emploi de votre "SEGA SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 ou la touche 2 pour commencer une partie.

IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega.

- ① Introduisez la cartouche Mega
- ② Introduisez le bloc de commande 1

Instrucciones de carga:

Puesta en funcionamiento:

1. Cerciórese de que el interruptor de la alimentación esté en OFF.
2. Introduzca el cartucho del juego en la base de alimentación como se describe en el manual SEGA SYSTEM.
3. Ponga el interruptor de la alimentación en ON. Si no aparece nada en la pantalla, póngalo en OFF, retire el cartucho y pruebe de nuevo.
4. En la pantalla titular, pulse el botón 1 o el botón 2 para iniciar la partida.

IMPORTANTE:

Cerciórese siempre de que la base de alimentación esté apagada antes de introducir o retirar el cartucho Mega.

- ① Inserte el cartucho Mega
- ② Inserte el Teclado de Control 1

Istruzioni di caricamento:

Inizio:

1. Accertatevi che la Console sia spenta.
2. Inserite la cartuccia del gioco nella Console come descritto nel manuale SEGA SYSTEM.
3. Accendete il sistema. Se sullo schermo non appare niente, spegnete il sistema, estraete la cartuccia e ripetete daccapo il procedimento.
4. Non appena il titolo appare sullo schermo, premere il tasto 1 o il tasto 2 per dare inizio al gioco.

IMPORTANTE:

Accertatevi sempre che la Console sia spenta prima di inserire o di estrarre la cartuccia Mega.

- ① Inserite la cartuccia Mega
- ② Collegate la Pulsantiera di Comando 1

Kidnapped!

In the middle of a very green and peaceful forest, Dr. Knavik worked in his private laboratory. He found he was unable to do everything himself, and was also very lonely, so he took on two assistants— twin sisters named Lucia and Cecile. They got along very well, and for quite some time there were no problems.

Late one night, though, as Dr. Knavik and Cecile were working, there was a sudden explosion! "I knew I should have checked the pressure earlier," lamented Dr. Knavik. The doctor kept monsters for use in some of his experiments, and they were all flustered by the loud noise. They seemed to be acting strangely as well. "Make sure they're all right and the cage is secure," the doctor instructed. Cecile moved cautiously toward the cage, and to her surprise, the monsters all rushed at the cage door, breaking the latch. They were crazed beasts, and nothing was going to stop them! The doctor went back to see what had happened. He found that the door of the cage had been opened, and there was a huge hole in the far wall! The monsters had escaped— with Cecile!



Entführt!

Dr. Knavik arbeitete in seinem privaten Labor mitten in einem üppigen und friedvollen Wald. Die Arbeit war mühevoll, und er fühlte sich einsam, so daß er schließlich zwei Assistentinnen einstellte — die Zwillingsschwestern Lucia und Cecile. Das Trio kam gut miteinander aus, und es schien absolut keine Probleme zu geben.

Eines Tages jedoch, als Dr. Knavik und Cecile spät nachts noch arbeiteten, wurde die Stille des Waldes von einer gewaltigen Explosion zerrissen! "Da haben wir es", lamentierte Dr. Knavik. "Ich hätte den Druck doch besser überprüfen sollen." Es schien als hätte die Explosion die Monster, die sich Dr. Knavik für bestimmte Experimente hielt, etwas aus der Ruhe gebracht. Der Doktor wandte sich an Cecile. "Schau' nach, ob alles in Ordnung ist und der Käfig dicht hält." Cecile ging langsam auf den Käfig zu, aber ... zu spät! Die Monster — bössartige Kreaturen, die nichts aufhalten kann — hatten sich mit vereinten Kräften gegen die Käfigtür geworfen und das Schloß gesprengt! Dr. Knavik war ebenfalls zur Stelle, um sich von dem Schreckensvorfall zu überzeugen. Die Käfigtür hing lose in den Angeln, und in der Wand gähnte ein großes Loch! "Mein Gott!" stammelte Knavik, "die Monster sind ausgebrochen und haben Cecile mitgenommen!"

Kidnappad!

Djupt inne i en grön och lugn skog arbetade Dr. Knavik i sitt privata laboratorium. Efter ett tag märkte han att han omöjligt kunde klara allting själv, och dessutom kände han sig mycket ensam. Då bestämde han att anställa två assistenter — två tvillingssystrar Lucia och Cecile. De tre trivdes väldigt bra ihop och under en lång tid var allt frid och fröjd.

Men sent en kväll, då Dr. Knavik och Cecile arbetade, small det till! — Jag vet att jag skulle ha kollat trycket tidigare, jämrade sig Dr. Knavik. Doktorn hade monster i en bur, som han använde för sina experiment, och de blev oroliga av den plötsliga hårda knallen, dessutom verkade de uppföra sig konstigt. — Var snäll och kolla att de mår bra och att buren är ordentligt låst, bad Dr. Knavik. Cecile närmade sig försiktigt buren och till hennes förvåning rusade alla monster mot dörren och bröt upp dörrlåset. De var helt vilda och ingenting kunde hejda dem! Doktorn rusade dit för att se vad som hade hänt och då fann han burdörren öppen och ett stort hål i väggen mittemot! Monstren hade flytt — med Cecile!

Kidnappée!

Au milieu d'une forêt verte et calme, le Dr. Knavik travaillait dans son laboratoire privé. Comme il ne pouvait pas tout faire tout seul et qu'il se sentait très seul, il engagea deux assistantes — deux soeurs nommées Lucia et Cécile. Ils s'entendaient très bien et pendant une assez longue période il n'y eut aucun problème.

Un soir pourtant, tard, alors que le Dr. Knavik et Cécile travaillaient, il y eut une explosion soudaine! "Je le savais, j'aurais dû contrôler la pression plus tôt" se lamentait le Dr. Knavik. Le docteur gardait des monstres pour certaines de ses expériences et ceux-ci s'agitaient à cause du bruit qu'avait provoqué l'explosion. Ils semblaient se comporter d'une manière bizarre. "Vérifie, si tout va bien et si la cage est bien fermée," demanda le docteur. Cécile alla avec précaution vers la porte de la cage, mais à sa grande surprise, les monstres sortirent en trombe de celle-ci et brisèrent le loquet. Ces bêtes étaient maniaques et rien ne pouvait les arrêter! Le docteur vint voir ce qui s'était passé. Il trouva la porte de la cage ouverte et un énorme trou dans le mur! Les monstres s'étaient échappés ... avec Cécile.

¡Raptada!

En medio de un bosque muy verde y pacífico, el Dr. Knavik trabajaba en su laboratorio privado. Como él no podía hacer todo, y además se encontraba muy solo, tomó dos ayudantes, dos hermanas gemelas llamadas Lucia y Cecile. Todos se llevaban muy bien, y durante bastante tiempo no se produjeron problemas.

Una noche, mientras el Dr. Knavik y Cecile estaban trabajando, ¡se produjo una explosión repentina! "Tenía que haber comprobado la presión", se lamentó el Dr. Knavik. El doctor guardaba monstruos para emplear en algunos de sus experimentos, y todos se alborotaron con el fuerte ruido. También parecían comportarse de forma extraña. "Compruebe si todos están bien y la jaula cerrada con seguridad" ordenó el doctor. Cecile se cercó cautelosamente a la jaula y, para su sorpresa, todos los monstruos se lanzaron hacia la puerta de la jaula, rompiendo la cerradura. Eran como bestias locas, ¡y nada iba a poder contenerlas! El doctor fue a ver lo que había sucedido. Encontró que la puerta de la jaula estaba abierta, ¡y que había un enorme agujero en la pared! Los monstruos habían escapado — ¡con Cecile!

Rapita!

Nel cuore di una tranquilla verde foresta, il dott. Knavik lavora nel suo laboratorio privato. Ha scoperto di non riuscire a fare tutto da sé e siccome si sentiva molto solo ha assunto due giovani assistenti, due sorelle gemelle chiamate Lucia e Cecile. I tre vanno molto d'accordo e per un po' di tempo non ci sono problemi.

Ma una notte, mentre il dott. Knavik e Cecile stanno lavorando, c'è un'improvvisa esplosione! "Sapevo che avrei dovuto controllare la pressione prima", si lamenta il dott. Knavik.

Il dottore teneva dei mostri da usare nei suoi esperimenti e questi erano tutti molto agitati dal forte rumore e sembravano comportarsi stranamente. "Controlla che stiano bene e che la gabbia sia sicura", ordina il dottore. Cecile si avvicina cautamente alla gabbia e, di sorpresa, tutti i mostri si avventano sulla porta, rompendo la serratura. Sono bestie impazzite e nulla può fermarle! Il dottore torna indietro per vedere che cosa è successo e scopre la gabbia aperta e un grande buco nel muro esterno... I mostri sono fuggiti portando via Cecile!

The explosion woke Lucia, who had been napping in her room. "Are you OK? What on earth happened?" "I'm afraid the monsters have broken free, and taken your sister with them," the doctor explained. Lucia, overcome by fear, asked what they were going to do about getting her sister back safely. "I must stay here in case they return," he said, "but I'll equip you with the ESP booster we've recently perfected. It gives you powers like you've never seen before. Put it on, and go find Cecile!"

Lucia donned the special helmet, and rushed out of the lab. "Where could they have taken her?" she wondered. "Only one way to find out — hang in there, sis, I'll save you!"



Die Explosion hatte auch Lucia aufgeweckt, die in ihrem Zimmer schlief. "Was ist passiert? Ist alles in Ordnung?" "Ich fürchte, die Monster sind ausgebrochen und haben Deine Schwester Cecile entführt", erklärte Dr. Knavik. Lucia starrte ihn fassunglos an. "Wir müssen Sie retten. Unbedingt!" "Ich muß hierbleiben, falls die Monster zurückkommen", entgegnete Dr. Knavik. "Das heißt, das Du ihnen folgen und Deine Schwester retten mußt. Ich werde Dich dazu mit dem ESP-Verstärker ausrüsten, den wir kürzlich fertiggestellt haben. Er wird Dir unglaubliche Kräfte verleihen. Setz' ihn auf, und mach' Dich auf den Weg. Cecile muß gefunden und heil zurückgebracht werden!"

Vor dem Labor stehend, setzte Lucia setzte den Spezialhelm auf. "Wo könnten die Biester Cecile hingeschleppt haben? Es gibt nur einen Weg. Halte aus Schwester. Ich komme!"

Explosionen väckte Lucia, som låg och slumrade sitt rum. — Mår du bra? Vad har hänt? — Jag är rädd att monstren har flytt och tagit din syster med sig, förklarade doktorn. Lucia, vettskrämd, frågade doktorn vad de skulle kunna göra för att få hennes syster tillbaka. — Jag måste stanna här ifall de skulle återvända, sade han — men jag skall utrusta dig med ESP-sinnesförstärkaren som vi nyligen fick färdig. Den ger dig krafter du aldrig någonsin har upplevt. Sätt den på dig och ge dig iväg för att hitta Cecile!

Lucia satte den speciella hjälmen på sitt huvud och rusade ut ur laboratoriet. — Vart kan de ha fört henne? undrade hon — Det finns bara ett sätt att ta reda på det — Ge inte upp syrran. Jag skall rädda dig!

Le bruit de l'explosion réveilla Lucia, qui sommeillait dans la pièce voisine. "Ça va?" "Qu'est-il arrivé?" "Je crains que les monstres s'en soient allés et pris ta soeur avec eux" expliqua le docteur. Lucie, pris de panique, demanda ce qu'ils pouvaient faire pour mettre sa soeur en sécurité. "Je dois rester ici, au cas où ils reviendraient" dit-il, "Mais je vais te donner le booster ESP que nous avons récemment terminé. Il te donnera des pouvoirs que tu n'as encore jamais connus. Mets-le et vas chercher Cécile!"

Lucia pris le bouclier spécial et sortit en courant du laboratoire. "Où ont-ils bien pu l'emmener?" se demanda-t-elle. "Il n'y qu'un seul chemin à prendre, attends-moi, Cécile, je vais te sauver!"



La explosión despertó a Lucia, que se encontraba descansando en su habitación. "¿Se encuentra bien? ¿Qué es lo que ha sucedido?" "Me temo que los monstruos se han escapado y han llevado a su hermana con ellos", explicó el doctor. Lucia, muerta de miedo, preguntó que iban a hacer para devolver a su hermana sana y salva. "Yo tengo que quedarme aquí por si vuelven", dijo él, "pero voy a equiparle con un sobrealimentador de ESP que he perfeccionado recientemente. Él le dará una potencia como nunca se había visto. ¡Pongaselo y vaya al encuentro de Cecile!"

Lucia se colocó el casco especial, y salió corriendo del laboratorio. "¿A dónde la habrán llevado?", se preguntó. "Solamente existe una forma de saberlo — ¡aguanta un poco, hermana, que pronto te rescataré!"

L'esplosione ha svegliato Lucia, che dormiva nella sua stanza. "State bene? Che cosa è mai successo?" "I mostri sono scappati e hanno rapito tua sorella", spiega il dottore. Lucia si preoccupa a morte e chiede che cosa possono fare per salvarla. "Io devo restare qui, in caso che ritornino", dice il dottore, "ma ti darò il potenziatore ESP che abbiamo recentemente perfezionato. Ti darà poteri mai visti prima. Indossalo e vai a cercare Cecile!"

Lucia si mette l'elmetto speciale e corre fuori dal laboratorio. "Dove possono averla portata?" si chiede. "C'è solo un modo di scoprirlo: tieni duro, sorella, arrivo!"

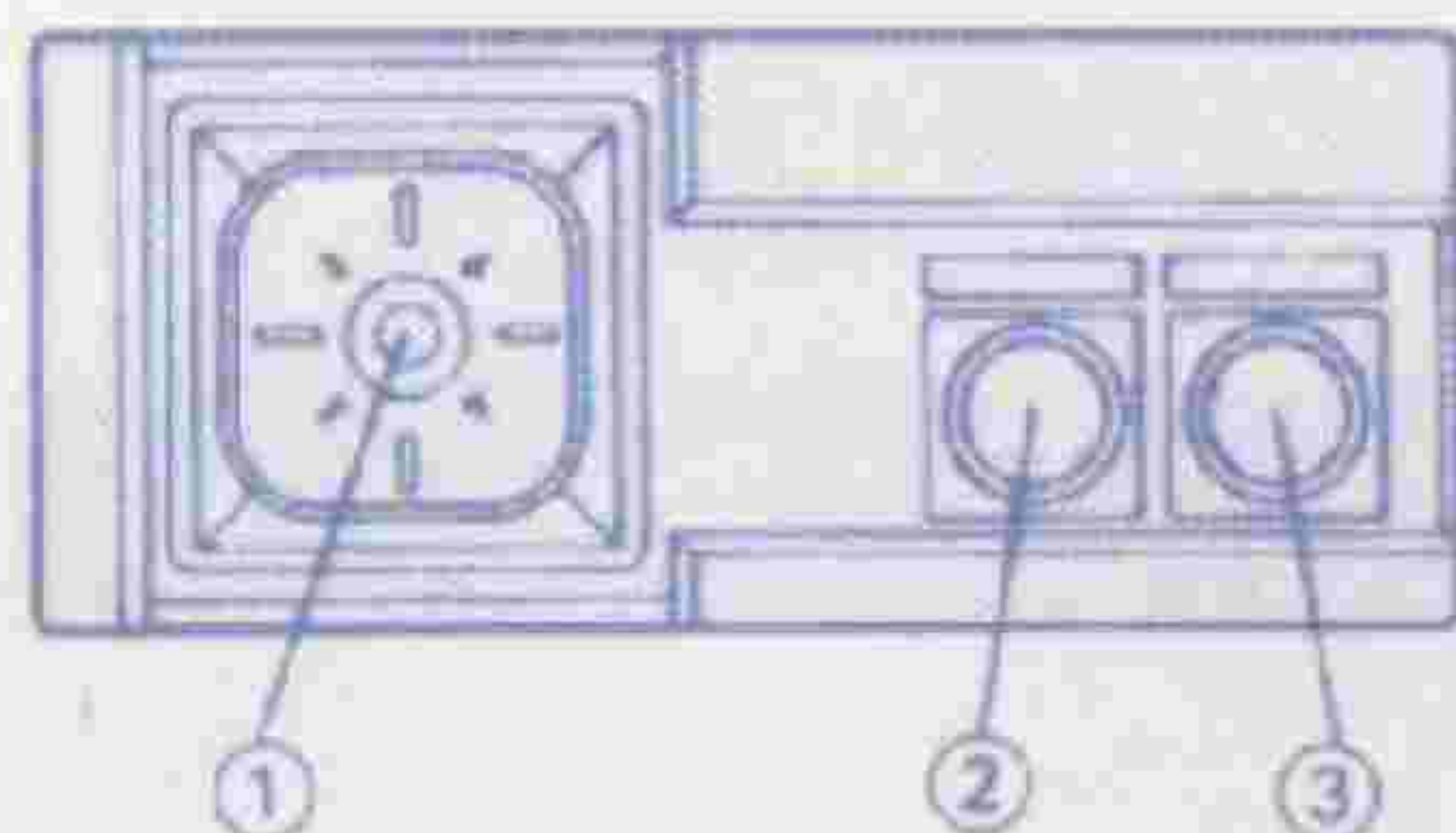
Take Control!

Learn how to use your Control Pad before you begin play.

① Directional Button (D-Button):

- Press left or right to move Lucia in either direction. If you press and hold the D-Button in one particular direction, she runs like the wind!
- Press up to help Lucia climb up a ladder, or to go through a doorway.
- Press down to make Lucia climb down a ladder, or to squat.

NOTE: Lucia can fire while squatting, but she's unable to move!



Spielsteuerung

Machen Sie sich vor dem Spielstart gründlich mit den Funktionen der einzelnen Steuerpulttasten vertraut.

① Richtungstaste (D-Taste):

- Drücken Sie diese Taste nach links oder rechts, um Lucia in die gewünschte Richtung zu steuern. Wenn Sie diese Taste anhaltend drücken, rennt Lucia mit Windeseile!
- Drücken Sie diese Taste nach oben, damit Lucia auf Leitern klettert oder durch Türeingänge läuft.
- Drücken Sie diese Taste nach unten, damit Lucia Leitern herunterklettert oder in die Hocke geht.

HINWEIS: Lucia kann in hockender Haltung schießen, sich dabei jedoch nicht fortbewegen.

Ta ledningen!

Lär dig före spelstart att använda styrplattan.

① Styrtangenten D (rikttangente):

- Vicka styrtangenten åt vänster eller höger (i pilarnas riktning) för att få Lucia att röra sig i de riktningarna. Hon springer fort som vinden när du först vickar styrtangenten åt ett visst håll och sedan håller den i det läget!
- Vicka styrtangenten uppåt får att få Lucia att klättra uppför en stege och också att få henne att stiga in genom en dörr.
- Vicka styrtangenten nedåt för att få Lucia att klättra nerför en stege eller att huka sig.

OBS! Lucia kan skjuta sittande på huk, men hon kan inte röra sig!

Aux commandes!

Apprenez à vous servir du bloc de commandes avant de commencer la partie.

① Touche de direction (touche D):

- Appuyez sur la gauche ou sur la droite pour déplacer Lucia dans une direction quelconque. Si vous appuyez et tenez la touche D enfoncée dans une direction particulière, elle peut courir comme le vent!
- Appuyez vers le haut pour aider Lucia à grimper l'échelle ou passer une porte.
- Appuyez sur le bas pour faire descendre Lucia de l'échelle ou pour qu'elle s'accroupisse.

Remarque: Lucia peut tirer lorsqu'elle est accroupie mais elle ne peut pas bouger.

¡Tome el control!

Antes de comenzar a jugar, aprenda a emplear su teclado de control.

① Botón direccional (botón D)

- Presiónelo hacia la izquierda o la derecha para hacer que Lucia se mueva en tal sentido. Si lo mantiene presionado en un sentido particular, ¡ella correrá como el viento!
- Presiónelo hacia arriba para hacer que Lucia suba por una escalera, o para que pase a través de una puerta.
- Presiónelo hacia abajo para hacer que Lucia baje por una escalera, o para que se ponga en cuclillas.

NOTA:

Lucia podrá disparar mientras se encuentre en cuclillas, ¡pero será incapaz de moverse!

Prendete i comandi!

Imparate a usare la pulsantiera di controllo prima di cominciare a giocare.

① Tasto direzionale (tasto D)

- Premetelo a sinistra o a destra per spostare Lucia in queste direzioni. Se tenete premuto il tasto D in una direzione, lei corre velocissima.
- Premetelo in alto per aiutare Lucia a salire una scala o passare attraverso una porta.
- Premetelo in basso per fare scendere una scala a Lucia o per farla accovacciare.

NOTA: Lucia può sparare quando è accovacciata ma non può spostarsi.

② Button 1:

- Press to fire.

③ Button 2:

- Press to jump. The height and length of each jump depends on how long you hold the button.
- Press and hold when using Levitation.

④ ESP

Press and hold the D-Button down, and press Button 2. This opens your ESP Window— here you can select an Attack or ESP capability.

Get Ready, Lucia!

The story screens follow the Sega logo. Read them and learn more about this strange world. When the Title screen appears, press Button 1 to begin play from Round 1.



② Taste 1:

- Drücken Sie diese Taste zum Schießen.

③ Taste 2:

- Drücken Sie diese Taste zum Hochspringen. Die Höhe und Weite eines Sprungs richtet sich nach der Dauer des Tastendrucks.
- Halten Sie diese Taste gedrückt, um frei zu schweben.

④ ESP

Halten Sie die Richtungstaste gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die Taste 2, zum Abrufen Ihres ESP-Fensters. Hier können Sie eine Angriffs- oder ESP-Taktik wählen.

Auf geht's, Lucia!

Nach dem Sega-Logo erscheint auf mehreren Bildschirmen die einleitende Spielgeschichte. Lesen Sie die Spielgeschichte als Information über die seltsame Welt, in die Sie sich in Kürze begeben werden. Drücken Sie nach Erscheinen des Titelbildschirms die Taste 1, um das Spiel bei Runde 1 zu starten.

② Knappen 1

- Tryck på denna knapp för att skjuta.

③ Knappen 2

- Tryck på denna knapp för att hoppa. Hoppets höjd och längd beror på hur länge du håller knappen intryckt.
- Tryck in och håll denna knapp intryckt för att utnyttja svävandet i luften.

④ ESP-rutan för sinneskrafter

Vicka styrtangenten D nedåt, håll i det läget och tryck på knappen 2. Nu visas ESP-rutan på bildskärmen — i denna ruta kan du välja mellan anfallsvapen och de speciella ESP-sinneskrafter du vill utnyttja.

Gör dig klar, Lucia!

Efter att Segas varumärke har visats på bildskärmen börjar själva berättelsen. Titta på berättelsen och läs texten för att lära känna denna sällsamma värld. Tryck på knappen 1, när rubrikscenen visas på bildskärmen, för att börja spela spelet från och med den första etappen.

② Touche 1:

- Appuyez dessus pour tirer.

③ Touche 2:

- Appuyez pour sauter. La hauteur et la longueur de chaque saut dépend de la durée de la pression.
- Appuyez dessus et maintenez enfoncée pour la lévitation.

④ ESP

Appuyez et tenez la touche D enfoncée, puis appuyez sur la touche 2. La fenêtre ESP s'ouvre. Vous pouvez sélectionner une attaque ou une capacité de l'ESP.

Es-tu prête, Lucia?

Les écrans racontant l'histoire font suite au logo Sega. Lisez-les et apprenez-en plus au sujet de ce monde étrange. Lorsque l'écran des titres apparaît, appuyez sur la touche 1 pour commencer la partie du premier tour.

② Botón 1:

- Presiónelo para disparar.

③ Botón 2:

- Presiónelo para saltar. La altura y longitud de cada salto dependerá del tiempo que mantenga presionado el botón.
- Manténgalo presionado cuando emplee el poder de levitación.

④ ESP

Mantenga presionado el botón D y presione el botón 2. Esto abrirá la ventanilla de ESP — donde usted podrá seleccionar ataque o ESP.

¡Prepárese Lucia!

Después del logo de Sega aparecerán las pantallas de la historia. Léalas y aprenda más sobre este extraño mundo. Cuando aparezca la pantalla del título, presione el botón 1 para comenzar a jugar desde la ronda 1.

② Tasto 1:

- Premetelo per sparare.

③ Tasto 2:

- Premetelo per saltare. L'altezza e lunghezza di ogni salto dipende da quanto tempo tenete premuto il tasto.
- Tenetelo premuto quando usate la levitazione.

④ ESP:

Tenete premuto il tasto D e premete il tasto 2. Questo fa apparire il menu ESP, dove potete scegliere una capacità di attacco o una capacità ESP.

Preparati, Lucia!

Dopo il simbolo della Sega appaiono gli schermi con la storia. Leggeteli e imparate a conoscere questo strano mondo. Quando appare lo schermo del titolo, premete il tasto 1 per cominciare a giocare dal round 1.

Screen Signals

The five territories you and Lucia must cross are incredibly dangerous. Things just leap out at you! Be sure you can recognize and understand each of the on-screen gauges at a glance before starting your journey!

- ① The ESP Gauge tells you how much power Lucia still has to perform her little ESP tricks. When it becomes empty, you're out of luck!
- ② The Hit Point Gauge is your life! If it should run out, the game's over.
- ③ Your current score.
- ④ The ESP window shows you what types of ESP Lucia has, and allows you to use them in time of need (providing your ESP Gauge is not empty). It also displays available attack capabilities.



Bildschirmanzeigen

Die fünf Gebiete, die Sie und Lucia überqueren müssen, bergen zahlreiche Gefahren. Oft werden Sie dabei urplötzlich angegriffen! Machen Sie sich deshalb vor Antritt Ihrer Mission erst einmal gründlich mit den einzelnen Bildschirmanzeigen vertraut, die Sie während des Spiels stets im Auge behalten sollten.

- ① Der ESP-Messer informiert Sie darüber, wieviel Energie Lucia noch zur Ausführung von ESP-Tricks übrig hat. Ist der ESP-Messer leer, hat Sie das Glück verlassen!
- ② Diese Anzeige ist Ihr Lebensmesser! Wenn der Lebensmesser leer ist, ist das Spiel beendet.
- ③ Ihr jeweiliger Punktestand.
- ④ Das ESP-Fenster zeigt die zur Verfügung stehenden ESP-Taktiken, die Lucia in Notsituationen einsetzen kann (es sei denn Ihr ESP-Messer ist leer). Außerdem zeigt dieses Fenster vorhandene Angriffsmöglichkeiten an.

Det som visas på bildskärmen

De fem olika områden, som du och Lucia måste gå genom, är väldigt farliga. Saker och ting bara ramlar över er! Var noga med att du känner till och förstår varje mätare, som visas på bildskärmen, innan du ger dig iväg på din resa!

- ① ESP-styrkemätaren för ESP-sinneskrafterna talar om för dig hur mycket styrka Lucia fortfarande har kvar för att utnyttja sina ESP-konster. Du är verkligen illa ute så fort denna mätare blir tom!
- ② Handikappmätaren H.P. betyder allt för dig! Spelet slutar i samma ögonblick denna mäta blir tom.
- ③ Dina poäng
- ④ ESP-rutan visar vilka slags ESP-krafter Lucia har och de krafter du kan ta till hjälp i nödens stund (förutsatt att ESP-styrkemätaren inte är tom) samt de tillgängliga anfallsvapnen.

Signaux d'écran

Les cinq territoires que Lucia et vous-même devez traverser sont incroyablement dangereux. Toute sorte de choses vous sautent dessus! Reconnaissez et comprenez toutes les jauges de l'écran d'un seul coup d'oeil, avant de commencer votre voyage!

- ① La jauge ESP vous indique la puissance qu'il faut à Lucia pour faire des coups ESP. Lorsqu'elle est vide, vous n'avez plus de chance.
- ② La jauge de frappe représente votre vie! Si elle se vide, la partie est terminée.
- ③ Votre score actuel.
- ④ La fenêtre ESP montre quelle sorte d'articles ESP Lucia possède et vous permet d'en user en cas de besoin (si votre jauge ESP n'est pas vide, bien sûr). Elle affiche aussi les possibilités d'attaque disponibles.

Indicaciones de la pantalla

Los cinco territorios que usted y Lucia tendrán que atravesar son increíblemente peligrosos. ¡Muchas cosas saltarán hacia usted! ¡Cerciórese de reconocer y entender cada uno de los indicadores de la pantalla de una ojeada antes de iniciar su viaje!

- ① El indicador ESP le mostrará cuánta potencia le queda a Lucia para realizar sus trucos con ESP. Cuando se vacíe, ¡se le habrá acabado la suerte!
- ② ¡El indicador de puntos de impacto es su vida! Si se acaba, el juego habrá finalizado.
- ③ Su puntuación actual.
- ④ La ventanilla de ESP mostrará qué tipos de ESP posee Lucia, y le permitirá emplearlos en el momento necesario (suponiendo que su indicador de ESP no esté vacío). También visualiza las posibilidades de ataque.

Segnali sullo schermo

I cinque territori che dovete attraversare insieme a Lucia sono incredibilmente pericolosi. Siete attaccati in continuazione! Abituatevi a riconoscere e capire a colpo d'occhio le indicazioni sullo schermo prima di iniziare il vostro viaggio!

- ① Il misuratore ESP indica quanto potere è rimasto a Lucia per i suoi trucchi ESP. Quando si vuota, va male!
- ② Il misuratore H.P indica la vita! Se si vuota, il gioco finisce.
- ③ Punteggio attuale.
- ④ Menu ESP che indica che tipi di ESP Lucia può usare e consente di sceglierli quando è necessario (se il misuratore ESP non è vuoto). Visualizza anche le possibilità di attacco disponibili.

Recovery

There are several ways to refill your Hit Point and ESP Gauges. The most common way is by picking up Items that appear during your travels. The ESP Gauge is automatically loaded as you reach scores of 10,000 points, 20,000, 30,000 and so on in increments of 10,000. If Lucia dons a Shield, the enemies' attacks don't hurt at all. You can also enlarge the bar in Lucia's Hit Point Gauge by selecting Shield repeatedly. This technique is known as "Excharging." Energy from the ESP Gauge is transformed into Hit Points.

ESP Window

In the center block, you see the Psychon symbol. This is the only weapon you and Lucia have to start the game. As you pick up Items, various Attack and ESP symbols appear in the window. The blocks colored red represent ESP abilities, and the blocks colored blue show Attack capabilities.



Wiederbelebung

Nähert sich Ihr Lebens- oder ESP-Messer dem Tiefstand, können Sie diesen auf verschiedene Weise wieder auffüllen. Normalerweise geschieht dies durch Ansammeln von Gegenständen, die während Ihrer Reise auftauchen. Der ESP-Messer wird bei Erreichen von 10.000, 20.000, 30.000 Punkten usw. automatisch um je 10.000 Punkte aufgefüllt. Wenn sich Lucia mit einem Schutzschild verteidigt, können Ihr feindliche Angriffe nichts anhaben. Das Schutzschild kann durch Auffüllen von Lucias Lebensmesserbalken wiederholt eingesetzt werden. Diese Technik nennt sich "Umladen", d.h. die Energie aus dem ESP-Messer wird in ein Schutzschild umgewandelt.

ESP-Fenster

Im Mittenblock sehen Sie das Psychonensymbol. Dies ist die einzige Waffe, die Sie und Lucia zu Beginn des Spiels besitzen. Während Sie mehr und mehr Gegenstände ansammeln, erscheinen im ESP-Fenster verschiedene Angriffs- und ESP-Taktiksymbole. Die roten Blöcke stehen für ESP-Taktiken und die blauen Blöcke für Angriffstaktiken.

Mätaruppfyllning

Det finns många olika sätt att fylla upp handikapp- och ESP-styrkemätarna. Det vanligaste sättet är att plocka upp lyckotecken som du hittar under dina vandringar. ESP-styrkemätaren laddas automatiskt upp varje gång ditt poängantal ökas med 10.000 poäng, dvs. ditt poängantal blir 10.000, 20.000, 30.000, o.s.v. poäng. Fiendeanfallen sårar inte Lucia när hon har på sig en sköld. Du kan också få handikappmätaren att växa genom att gång efter annan välja en sköld. Detta kallas för laddningsutbyte, dvs. energin från ESP-styrkemätaren omvandlas till handikapppunkter.

ESP-rutan

I mitten ser du en psykkanon. Detta är det enda vapen Lucia och du har vid spelets början. Allteftersom du plockar upp lyckotecken visas bilder på olika slags anfallsvapen och ESP-krafter i rutan. De röda blocken representerar ESP-krafter och de blå blocken anfallsvapen.

Recupération

Il existe plusieurs moyens de remplir vos jauges de frappe et ESP. La plus simple est de ramasser les articles qui apparaissent pendant vos voyages. La jauge ESP est automatiquement chargée lorsque vous atteignez 10.000, 20.000, 30.000 points etc... en incréments de 10.000. Si Lucia porte un bouclier, les attaques de l'ennemi ne la blessent pas du tout. Vous pouvez augmenter la barre de la jauge de frappe en choisissant plusieurs fois le bouclier. Cette technique est appelée "Excharge". L'énergie de la jauge ESP est transformée en points de frappe.

Fenêtre ESP

Dans le bloc central, vous pouvez voir le symbole canon Psy. C'est la seule arme que vous et Lucia avez pour commencer la partie. Lorsque vous ramasser des articles, différents modes d'attaque et symboles ESP apparaissent à la fenêtre. Les blocs colorés en rouge représentent les capacités de l'ESP et les blocs colorés en bleu montrent les possibilités d'attaque.

Recuperación

Existen varias formas de rellenar sus indicadores de puntos de cierto y ESP. La forma más común es tomando ítemes que aparecerán durante su viaje. El indicador de ESP se cargará automáticamente cuando usted alcance 10.000 puntos, 20.000, 30.000, etc. en incrementos de 10.000. Si Lucia se coloca una coraza, los ataques de los enemigos no le afectarán en absoluto. Usted podrá alargar también el indicador de puntos de impacto seleccionando repetidamente la coraza. Esta técnica se conoce con el nombre de "Excharging". La energía del indicador de ESP se transformará en puntos de impacto.

Ventanilla de ESP

En el bloque central, usted podrá ver el símbolo del cañón psíquico. Ésta es la única arma que usted y Lucia posearán al comenzar el juego. A medida que vaya tomando ítemes, en la ventanilla aparecerán varios símbolos de ataque y ESP. Los bloques de color rojo representan las posibilidades de EPS, y los de color azul las de ataque.

Recupero

Ci sono vari modi di rifornire i misuratori ESP e H.P. Il modo più comune è raccogliere gli oggetti che appaiono durante il viaggio. Il misuratore ESP viene riempito automaticamente quando raggiungete 10 mila, 20 mila, 30 mila punti e così via in scatti di 10 mila. Se Lucia indossa lo schermo protettivo i colpi dei nemici non la feriscono. È anche possibile far aumentare il misuratore H.P. selezionando ripetutamente lo schermo protettivo. Questa tecnica si chiama "scaricamento". L'energia del misuratore ESP viene trasformata in vita sul misuratore H.P.

Menu ESP

Nel blocco centrale si può vedere il simbolo del cannone psichico, che è l'unica arma a disposizione di Lucia all'inizio del gioco. Quando raccogliete gli oggetti, vari simboli di capacità ESP o capacità di attacco appaiono sul menu. I blocchi rossi sono capacità ESP e i blocchi blu sono capacità di attacco.

Making A Selection

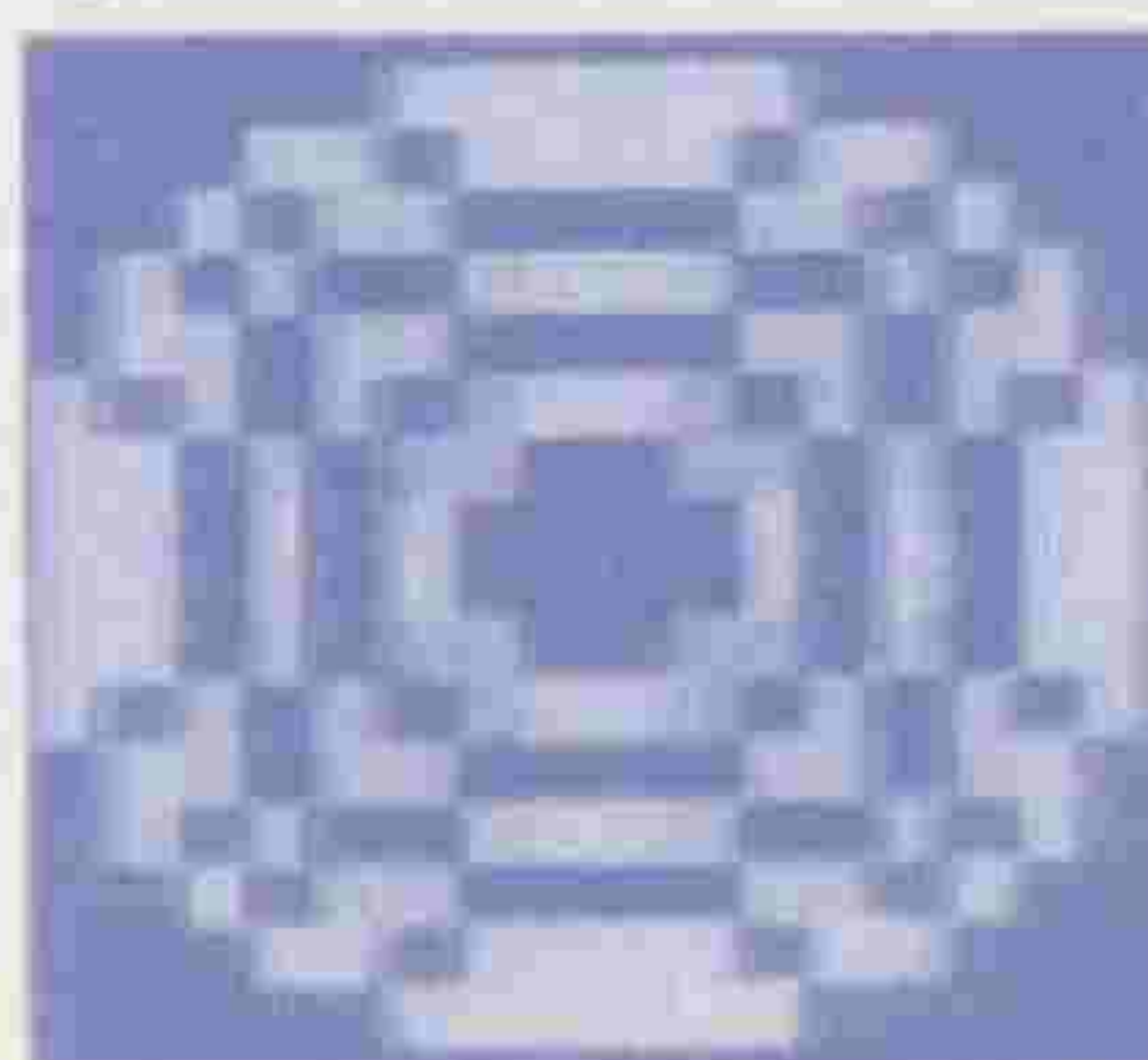
To open the ESP Window, press and hold the D-Button down, and press Button 2. Then, while holding Button 2, press the D-Button in any direction to move the selection ring to the ability you want to employ. Release Button 2 to enter your choice.

Attack Capabilities

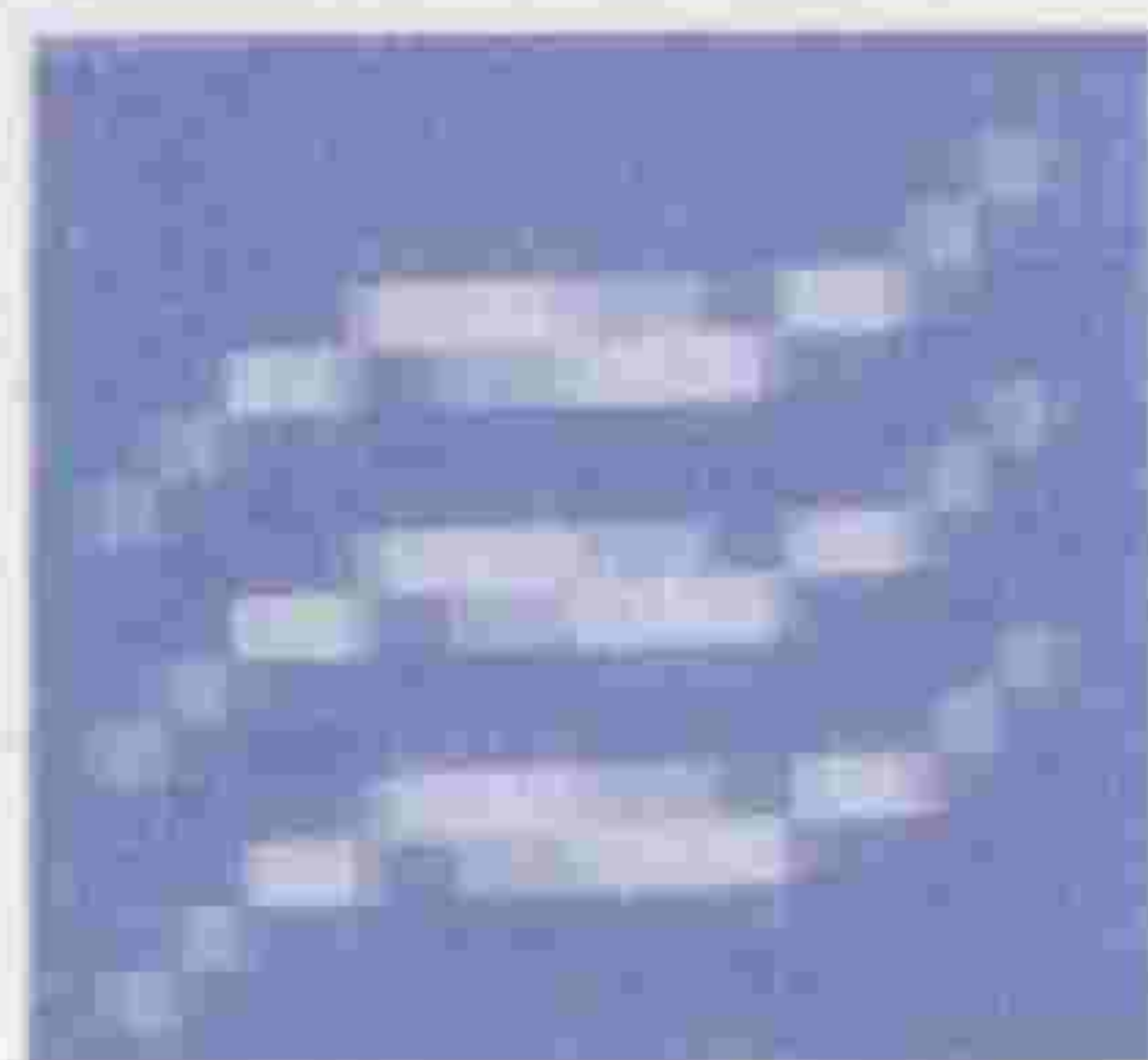
These are weapons that may help you and Lucia to rescue her sister Cecile from the animals gone mad. Press Button 1 to give the enemies a big surprise!

- ① Psy-cannon is the weapon you begin the game with. It causes damage to all enemies!
- ② Hydro-wave gives Lucia the power to freeze moist air. She can use the blocks of ice to move about!
- ③ Burning Bullet is powerful enough to break through solid blocks of ice!

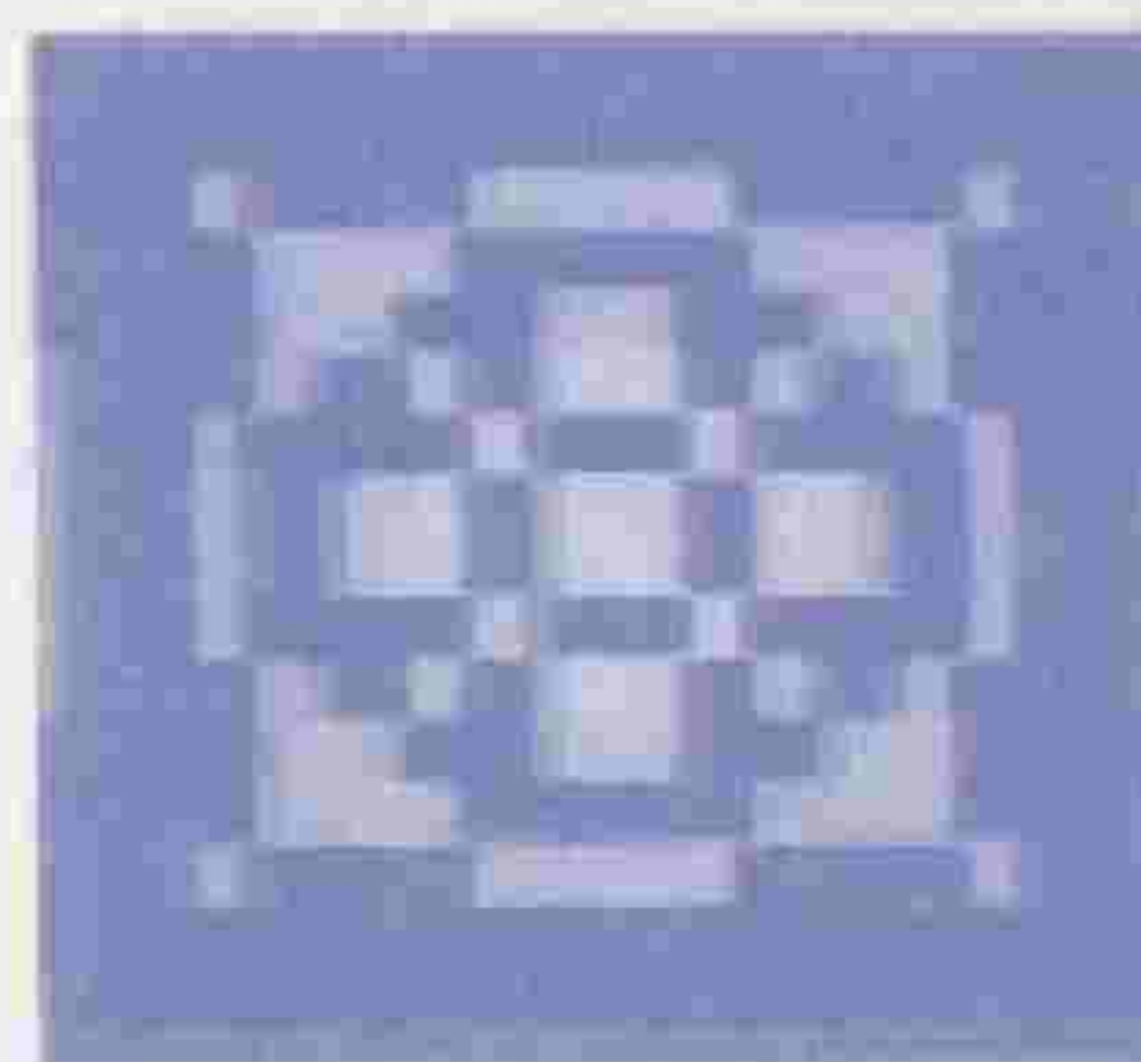
①



②



③



Wahl einer gewünschten Option

Halten Sie zum Abrufen des ESP-Fensters die Richtungstaste gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die Taste 2. Drücken Sie die Richtungstaste dann (während Sie die Taste 2 gedrückt halten) in die gewünschte Richtung, um den Wahlring auf die Taktik zu führen, die Sie verwenden möchten. Geben Sie die Taste 2 frei, um die gewählte Taktik abzurufen.

Angriffstaktiken

Hierbei handelt es sich um Waffen, die Sie und Lucia einsetzen können, um Cecile vor den wildgewordenen Bestien zu retten. Drücken Sie die Taste 1 zum Einsatz dieser Waffen gegen die Monster.

- ① Die Psy-Kanone ist die Waffe, mit der Sie zu Beginn des Spiels ausgerüstet sind. Diese Kanone kann sämtlichen Feindestypen übel zusetzen!
- ② Mit den Hydro-Wellen kann Lucia feuchte Luft einfrieren und sich auf den so entstandenen Eisblöcken fortbewegen!
- ③ Die brennende Kugel besitzt ausreichend Durchschlagskraft, um massive Eisblöcke zu durchdringen!

Att välja bland de olika bilderna

Vicka styrtangenten D nedåt, håll i det läget och tryck på knappen 2 för att öppna ESP-rutan. Håll sedan knappen 2 intryckt och vicka styrtangenten D åt lämpligt håll för att flytta valringen till det du vill använda dig av. Släpp knappen 2 upp för att mata in ditt val.

Anfallsvapen

Det kan hända att dessa vapen kan hjälpa dig och Lucia att rädda hennes syster Cecile ur händerna på de vilda monstren. Tryck på knappen 1 för att riktigt överraska dina fiender!

- ① Psykkanonen är det vapen du har vid spelets början. Den sårar alla slags fiender!
- ② Hydrovågen ger Lucia krafter att frysa fuktig luft till is. Sen kan hon använda dessa isblock för flytta sig omkring.
- ③ Den brinnande kulan är kraftig nog för att tränga sig tvärsigenom stora isblock!

Faites une sélection A

Pour ouvrir la fenêtre ESP, appuyez et maintenez enfoncée la touche D en appuyant sur la touche 2. Puis, tout en tenant la touche D enfoncée, appuyez sur la touche D dans toutes les directions pour bouger la bague de sélection sur la capacité que vous désirez employer. Relâcher la touche 2 pour entrer votre choix.

Possibilités d'attaque

Il existe des armes qui peuvent vous aider, vous et Lucia à sauver sa soeur Cécile de ces bêtes devenues folles. Appuyez sur la touche 1 pour surprendre ces ennemis.

- ① Le canon Psy est l'arme avec laquelle vous avez commencé la partie. Elle cause des dégâts auprès de tous les ennemis!
- ② Les ondes Hydro donnent à Lucie la capacité de geler l'air humide. Elle peut utiliser les blocs de glace pour se déplacer!
- ③ Les balles brûlantes sont assez puissantes pour briser de solides blocs de glace.

Selección

Para abrir la ventanilla de ESP, mantenga presionado hacia abajo el botón D, y presione el botón 2. Después, manteniendo presionado el botón 2, presione el botón D en cualquier sentido a fin de mover el anillo de selección hasta la habilidad que desee emplear. Para introducir su selección, suelte el botón 2.

Posibilidades de ataque

Estas son armas que podrán ayudarle a usted y a Lucia a rescatar a su hermana Cecile de los malvados animales. Presione el botón 1 ¡para dar una buena sorpresa a los enemigos!

- ① El cañón psíquico es el arma con la que usted comenzará el juego. ¡Causará daño a todos los enemigos!
- ② La hidroonda ofrecerá a Lucia el poder de congelar la humedad del aire. ¡Ella podrá emplear los bloques de hielo para moverse!
- ③ ¡La bala ardiente es lo suficientemente potente como para atravesar bloques macizos de hielo!

Per scegliere

Per entrare nel menu ESP tenere premuto il tasto D e premere il tasto 2. Poi tenere premuto il tasto 2 e premere il tasto D in qualsiasi direzione per spostare l'anello di selezione sulla capacità desiderata. Lasciate il tasto 2 per finalizzare la scelta.

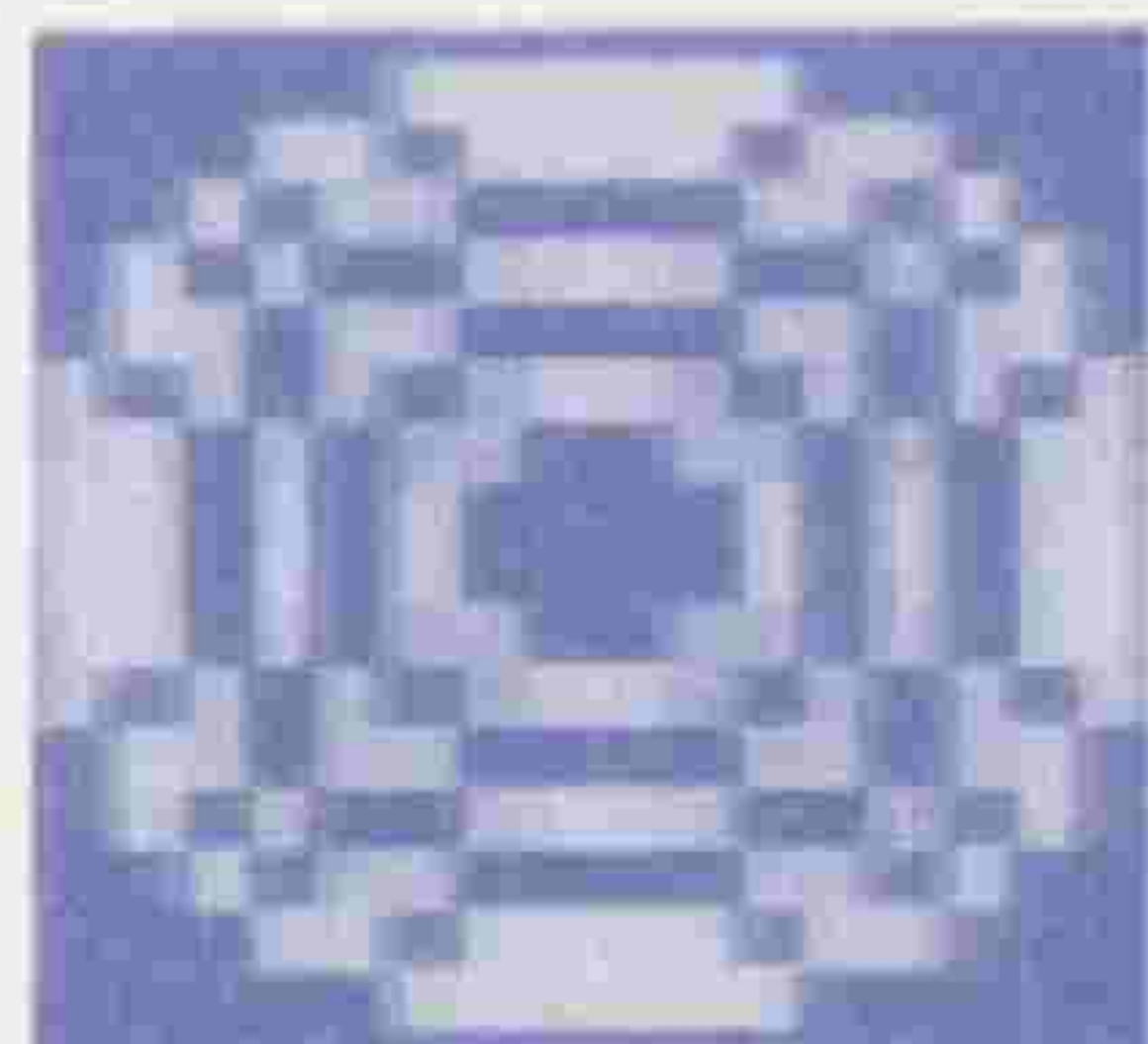
Capacità di attacco

Queste sono armi che possono aiutare Lucia a salvare sua sorella Cecile dagli animali impazziti. Premete il tasto 1 per dare ai nemici una bella sorpresa!

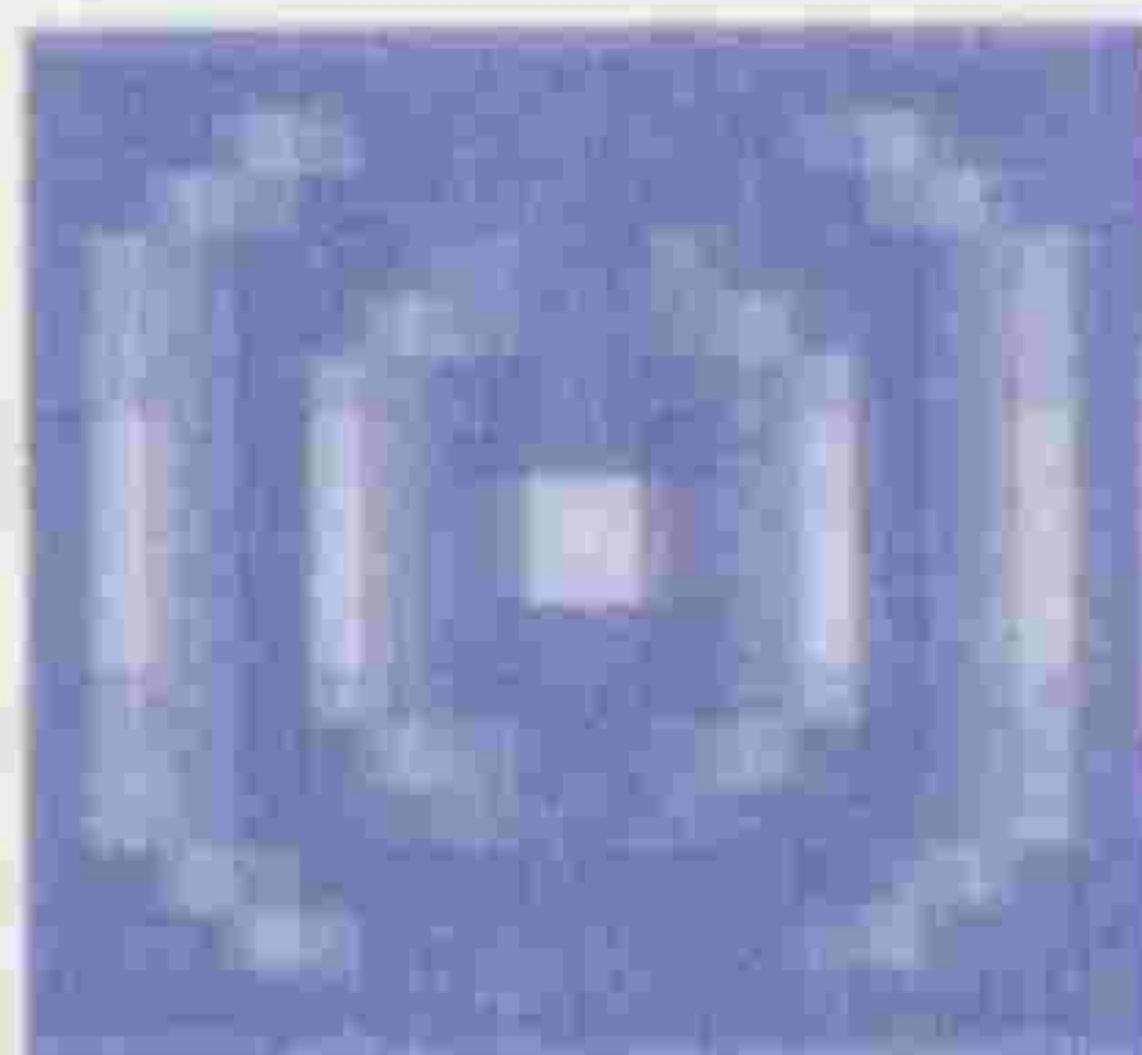
- ① Il cannone psichico è l'arma con cui cominciate il gioco. Danneggia tutti i nemici.
- ② L'onda idraulica dà a Lucia il potere di congelare aria umida. Può usare blocchi di ghiaccio per spostarsi!
- ③ Il proiettile rovente è abbastanza forte da penetrare blocchi di ghiaccio solido!

- ④ Cooling Down lets Lucia freeze her enemies in their slimy tracks! This is not effective against any of the larger monsters, however...
- ⑤ Ultra-sonic is especially strong against metal and other barriers.

④



⑤



ESP Capabilities

Anytime you use one of these special skills, the bar in your ESP Gauge shrinks just a little bit.

- ① Shield can be used to fend off enemy attacks, and to replenish your Hit Point Gauge.
- ② Explosion destroys all enemies on the screen! It requires great mental concentration, though, so make sure you have enough strength in your ESP Gauge. It is not useful against the larger enemies!

- ④ Mit Hilfe der Abkühltaktik kann Lucia ihre Feinde auf ihren schleimigen Pfaden festfrieren! Gegen einige der größeren Monster ist diese Taktik jedoch nicht wirksam.
- ⑤ Die Ultraschall-Strahlen sind besonders zum Durchbrechen von Metallbarrieren und sonstigen Hindernissen wirksam.

ESP-Taktiken

Bei jedem Einsatz dieser Taktiken schrumpft Ihre Energie im ESP-Messer ein wenig.

- ① Das Schutzschild kann zur Abwehr von Feinden und zum Auffüllen Ihres ESP-Messers verwendet werden.
- ② Die Explosion vernichtet sämtliche Feinde auf dem Bildschirm! Der Einsatz dieser Verteidigungstaktik erfordert jedoch enorme geistige Konzentration. Vergewissern Sie sich deshalb durch einen Blick auf Ihren ESP-Messer, ob Sie hierfür noch genügend ESP-Energie übrig haben. Darüber hinaus eignet sich diese Taktik nicht zur Bekämpfung größerer Monster.

- ④ Kylaren tillåter Lucia att frysa hennes fiender till is i deras slemmiga spår! Detta vapen kan inte användas mot de större monstren, men...
- ⑤ Ultraljudet är synnerligen användbart mot metall och alla slags barriärer.

ESP-krafterna

Varje gång du tar dessa krafter till hjälp blir stapeln på ESP-styrkemätaren något kortare.

- ① Skölden kan du ta till hjälp för att hejda fiendeanfall och också för att fylla upp din handikappmätare.
- ② Explosionen spränger alla fiender på bildskärmen i luften! Explosionen kräver en avsevärd psykisk koncentration, kolla först att du har tillräckligt med styrka kvar på din ESP-styrkemätare. Denna kraft kan inte användas mot större fiender.

- ④ Le refroidisseur permet à Lucia de faire geler ses ennemis sur les pistes gluantes! Mais il n'agit pas contre les monstres les plus puissants, ...
- ⑤ Les ondes ultrasoniques sont particulièrement puissantes contre le métal et autres barrières infranchissables.

Capacités de l'ESP

Chaque fois que vous utilisez ces armes spéciales, la barre dans la jauge ESP ne diminue qu'un peu.

- ① Le bouclier peut être utilisé pour pourfendre les attaques ennemies et pour remplir votre jauge de frappe.
- ② L'explosion détruit tous les ennemis sur l'écran! Cela demande une grande concentration psychique, toutefois, assurez-vous d'avoir assez de forces dans votre jauge ESP. Elle n'aide guère contre les ennemis les plus puissants!

- ④ ¡El enfriamiento permitirá a Lucia congelar a sus enemigos en sus babosos rastros! Esto no será efectivo contra ninguno de los monstruos más grandes, sin embargo ...
- ⑤ El ultrasonido es especialmente fuerte contra el metal y demás barreras.

Posibilidades de ESP

Cada vez que emplee una de estas habilidades especiales, la barra de su indicador de ESP se acortará un poco.

- ① La coraza podrá emplearse como defensa contra los ataques del enemigo, y para rellenar su indicador de puntos de impacto.
- ② ¡La explosión destruirá a todos los enemigos de la pantalla! Sin embargo, requiere una gran concentración mental, por lo que usted deberá poseer suficiente resistencia en su indicador de ESP. ¡No es útil contra los enemigos más grandes!

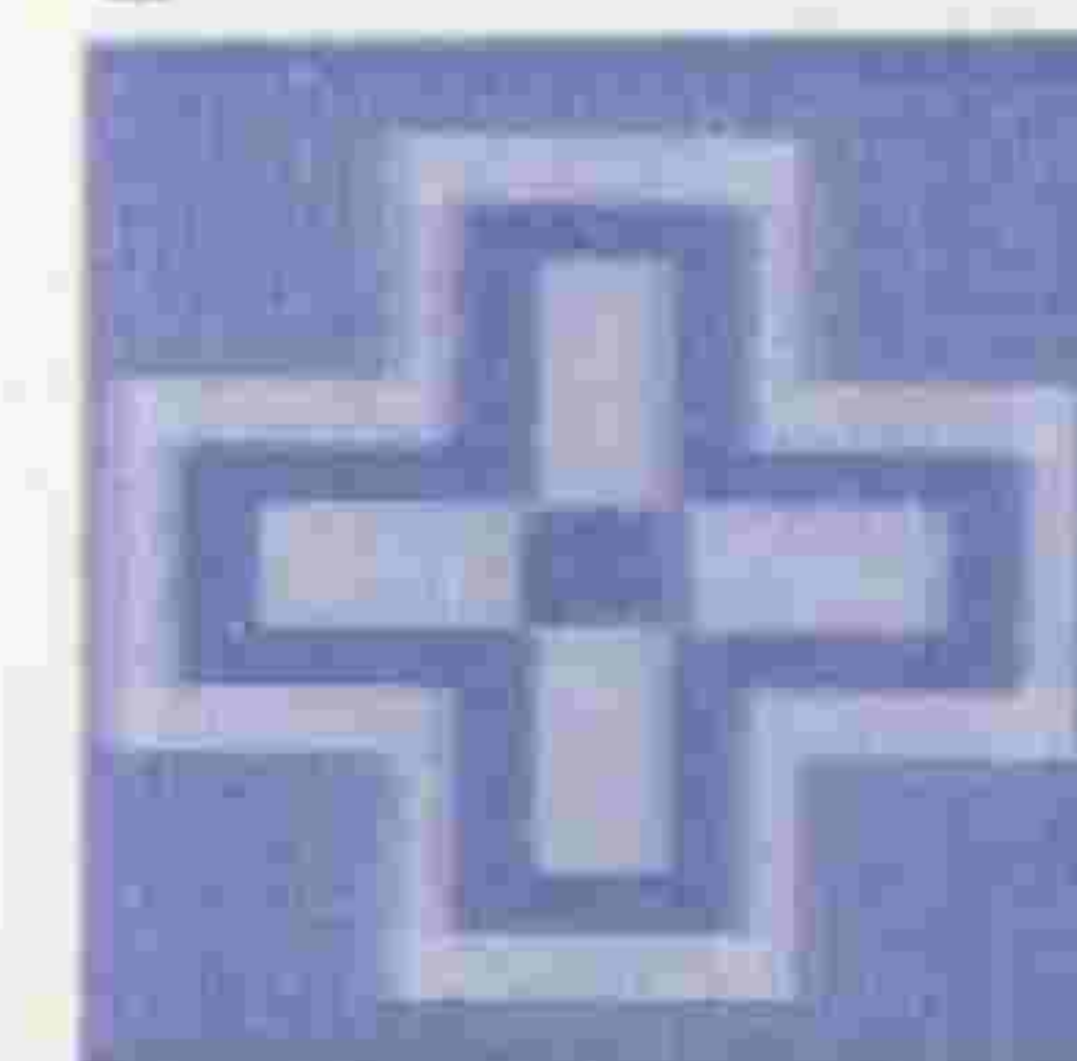
- ④ Il raffreddamento rapido permette a Lucia di congelare i nemici sul posto! Ma non funziona contro i mostri più grandi...
- ⑤ Gli ultra suoni sono particolarmente efficaci contro metalli e altre barriere.

Capacità ESP

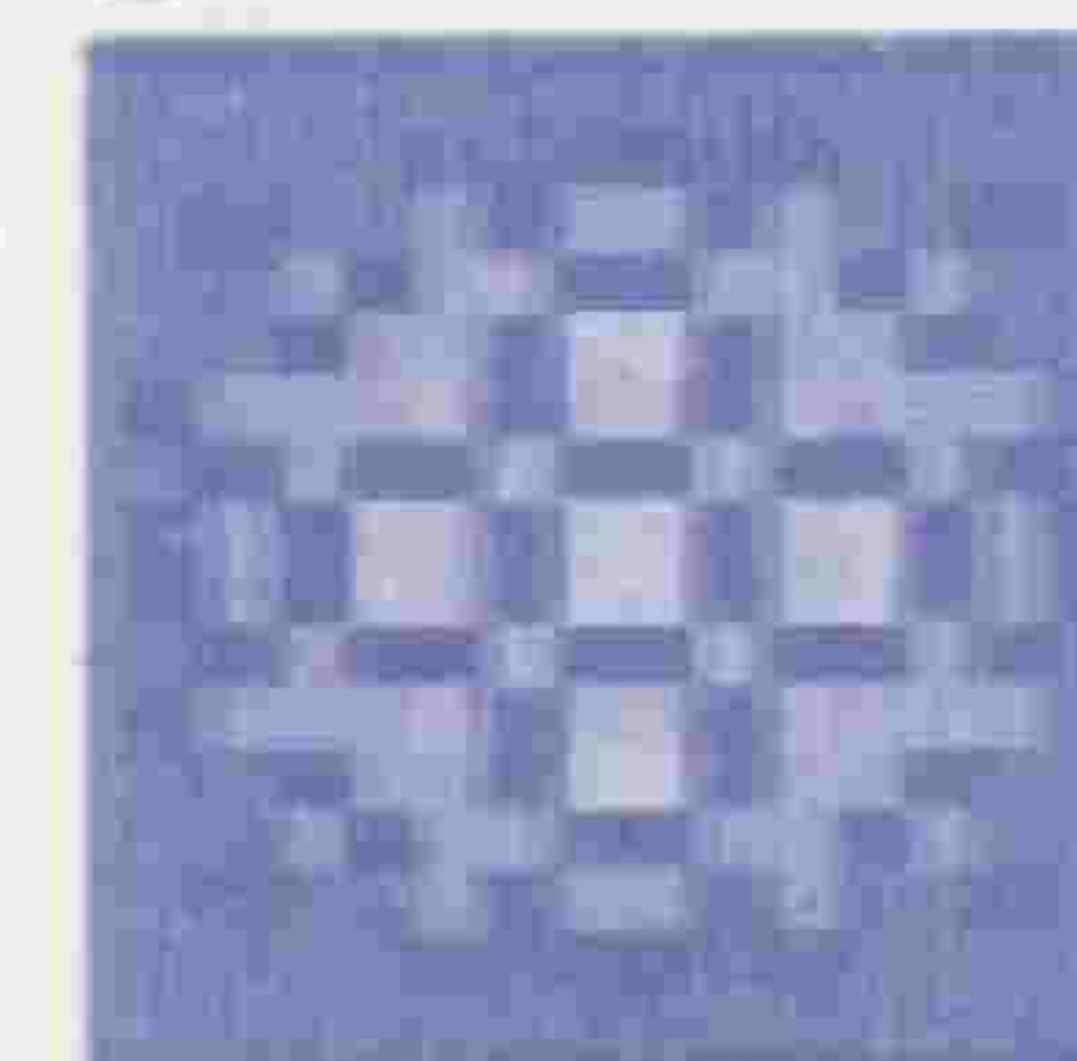
Ogni volta che usate una di queste speciali capacità, il misuratore ESP cala un pochino.

- ① Lo schermo protettivo può essere usato per sventare gli attacchi nemici e per riempire il misuratore H.P.
- ② L'esplosione distrugge tutti i nemici sullo schermo. Richiede una grande concentrazione mentale, però, per cui controllate di avere abbastanza forza nel misuratore ESP. Non funziona contro i nemici più grandi.

①



②



- ③ Levitation lets Lucia float up to get to levels she couldn't reach by jumping. Press and hold Button 2 to keep her in the air until she comes down safely.
- ④ Teleportation allows Lucia to escape a terribly dangerous situation by whisking her back to the beginning of the current round. Your score does not change.

NOTE:

Using the Shield to replenish Hit Points takes energy from your ESP Gauge in a process called "Exchange." The amount of energy added to the Hit Point Gauge is equal to the amount of energy taken from ESP.

- ③ Mit Hilfe der Schwebetaktik können Sie auf Höhen ansteigen, die durch Sprünge nicht zu erreichen sind. Halten Sie dazu die Taste 2 gedrückt, um Lucia schweben zu lassen und wieder sicher auf den Boden herabzulassen.
- ④ Mit Hilfe der Teleportierungstaktik können Sie Lucia aus einer gefährlichen Situation herausschleusen und an den Anfang der vorangegangenen Runde zurückversetzen. Ihr Punktestand ändert sich dabei nicht.

HINWEIS:

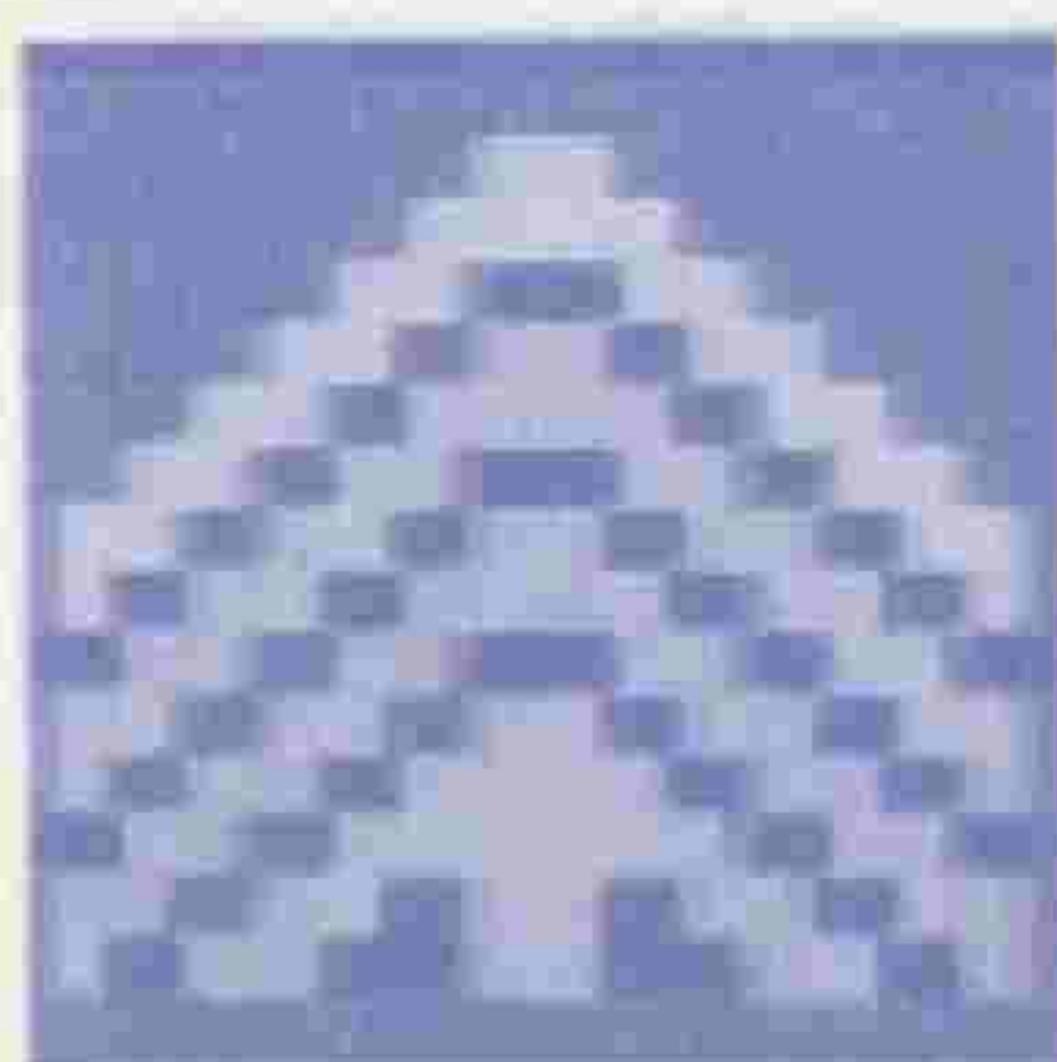
Durch "Umladen", d.h. durch den Einsatz des Schutzschildes zum Auffüllen des Lebensmessers geht ESP-Energie verloren. Die Menge der Ihrem Lebensmesser hinzugefügte Kraft entspricht dabei dem ESP-Energieverlust.

- ③ Svävandet får Lucia att sväva upp till höjder hon inte kan hoppa till. Tryck in och håll knappen 2 intryckt för att hålla henne i luften tills hon kan landa utan fara.
- ④ Telesvepet hjälper Lucia att fly från farliga situationer genom att svepa henne tillbaka till början av den pågående etappen. Dina poäng ändras inte.

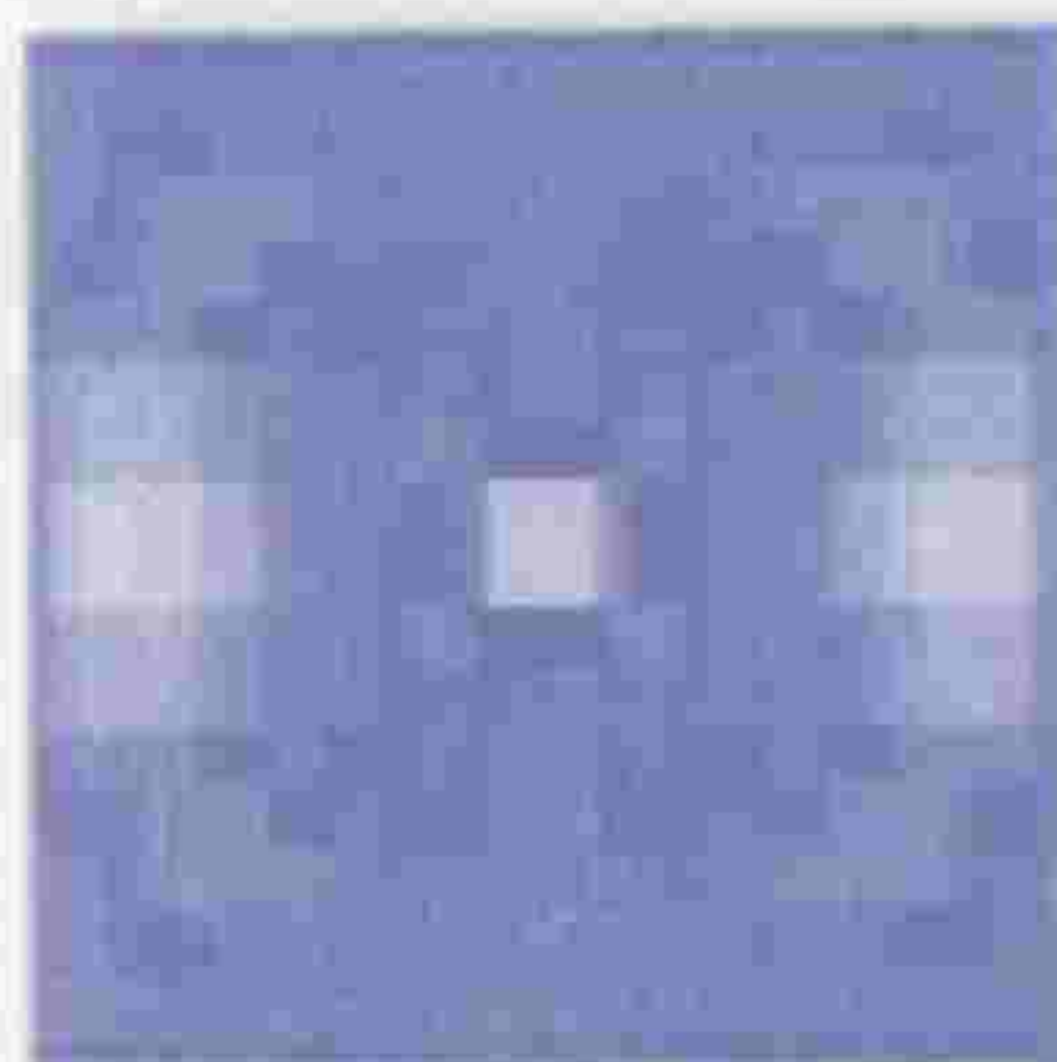
OBS!

När du utnyttjar skölden för att fylla upp handikappmätaren H.P. förminskar energin på ESP-styrkemätaren på grund av utbytesladdning. I samma takt som handikappmätaren förlängs, förkortas ESP-styrkemätaren.

③



④



- ③ La lévitation permet à Lucia de flotter en l'air à des niveaux inaccessibles en sautant. Appuyez et tenez la touche 2 enfoncée pour la maintenir en l'air jusqu'à ce qu'elle soit en sûreté.
- ④ La téléportation permet à Lucia d'échapper à une situation terriblement dangereuse en la transportant à toute allure en début de tour. Votre score ne change pas.

Remarque:

L'utilisation du bouclier pour remplir vos points de frappe prend de l'énergie dans votre jauge ESP en un processus appelé "Exchange". Le montant de l'énergie ajouté à la jauge frappe est égal au montant de l'énergie prise à la jauge ESP.

- ③ La levitación permitirá que Lucia flote para alcanzar niveles a los que no podría llegar saltando. Mantenga presionado el botón 2 para hacer que Lucia se sostenga en el aire hasta que tome tierra con seguridad.
- ④ La teleportación permitirá que Lucia escape de una situación terriblemente peligrosa pasando al comienzo de la ronda actual. Su puntuación no cambiará.

NOTA:

El empleo de la coraza para rellenar el indicador de puntos de impacto tomará energía de su indicador de ESP en un proceso llamado "Exchange". La cantidad de energía añadida al indicador de puntos de impacto es igual a la tomada del indicador de ESP.

- ③ La levitazione consente a Lucia di volare fino ai livelli che non può raggiungere saltando. Tenete premuto il tasto 2 per tenere Lucia sospesa, fino a che atterra al sicuro.
- ④ Il teletrasporto permette a Lucia di sfuggire a una situazione orribilmente pericolosa ritornando all'inizio del round in corso. Il punteggio non cambia.

NOTA:

Se usate lo schermo protettivo per riempire il misuratore H.P., il misuratore ESP si vuota in modo corrispondente, in un processo chiamato "scaricamento". La quantità di energia aggiunta al misuratore H.P. è uguale a quella presa dal misuratore ESP.



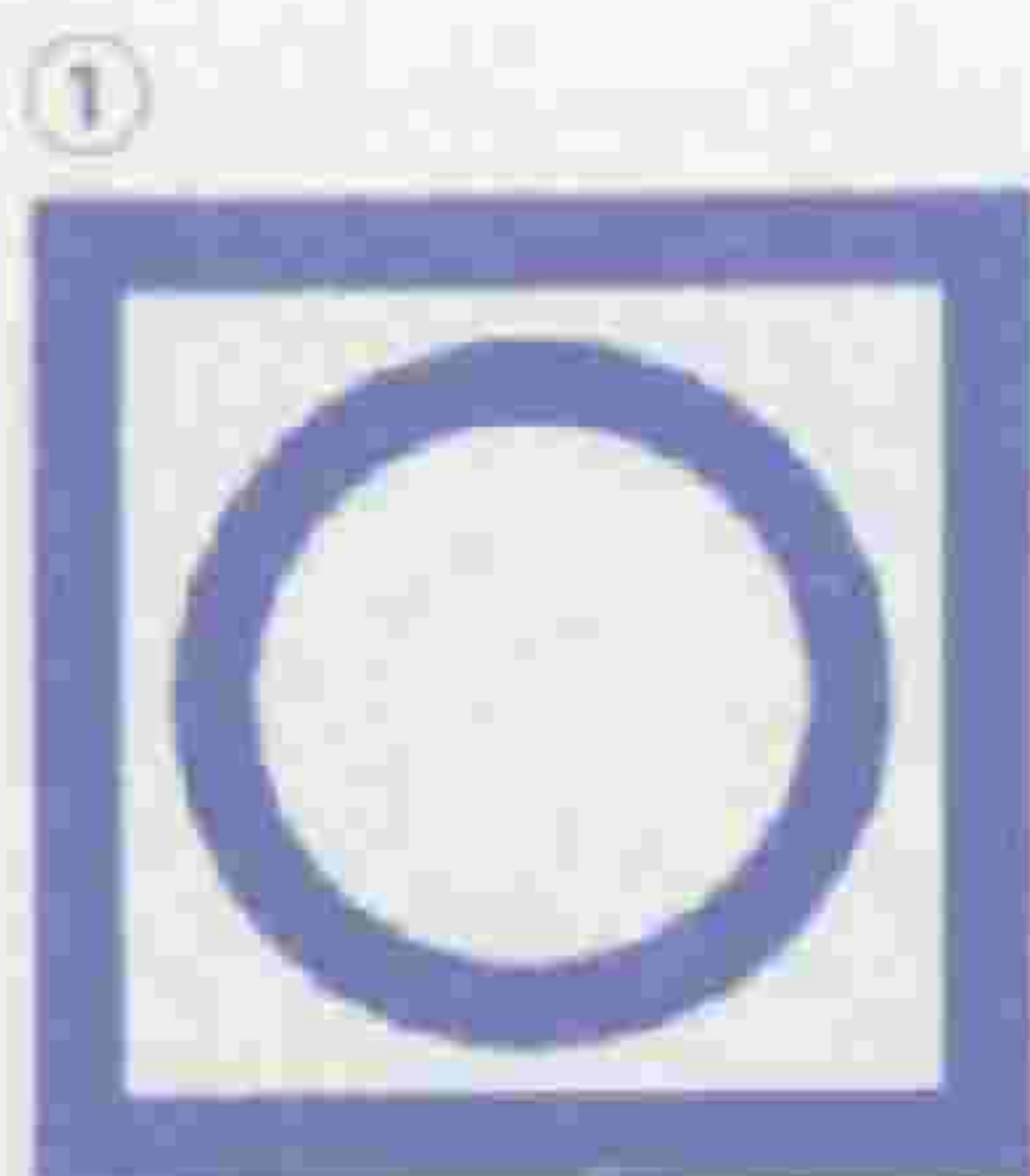
Items

Each time you take an Attack or ESP Item for the first time, that symbol appears in the ESP Window. The power of each ability increases with each new Item symbol you can get your hands on. There are also Items that give you Bonus points, and replenish your Hit Point and ESP Gauges.

NOTE: Teleportation powers cannot be strengthened!

Attack Items

- ① Psy-cannon
- ② Hydro-wave
- ③ Burning Bullet
- ④ Cooling Down
- ⑤ Ultra-sonic



Gegenstände

Jedesmal wenn Sie eine Angriffs- oder ESP-Taktik zum ersten Mal verwenden, erscheint dessen Symbol im ESP-Fenster. Der Wirkungsgrad jeder dieser Taktiken erhöht sich mit jedem neuen Gegenstand, den Sie ergattern. Für einige dieser Gegenstände erhalten Sie Bonuspunkte, durch die sich auch Ihr Lebens- und ESP-Messer wieder auffüllt.

HINWEIS: Die Teleportierungstaktik läßt sich nicht zusätzlich verstärken!

Angriffsgegenstände

- ① Psy-Kanone
- ② Hydro-Welle
- ③ Brennende Kugel
- ④ Abkühlkraft
- ⑤ Ultraschall

Lyckotecken

Varje gång du för första gången plockar upp ett anfalls- eller ESP-tecken visas den motsvarande bilden i ESP-rutan. Styrkan av varje vapen och kraft växer i samma takt du plockar upp de motsvarande lyckotecknen. Vissa tecken ger dig extra poäng och vissa fyller upp dina handikapp- och ESP-styrkemätare.

OBS! Telesvepet kan inte förstärkas!

Lycktecknen för anfallsvapen

- ① Psykkanonen
- ② Hydrovågen
- ③ Den brinnade kulan
- ④ Kylaren
- ⑤ Ultraljudet

Articles

Chaque fois que vous prenez un article d'attaque ou ESP pour la première fois, ce symbole apparaît à l'affichage ESP. La puissance de chaque capacité augmente avec chaque nouveau symbole que vous avez pris. Il existe aussi des articles pour vous donner des points de gratification et remplir vos jauges de frappe et ESP.

Remarque: La puissance de la téléportation ne peut pas être renforcée!

Articles d'attaque

- ① Canon Psy
- ② Onde Hydro
- ③ Balle brûlante
- ④ Refroidissement
- ⑤ Onde ultrasonique

Ítemes

Cada vez que tome un ítem de ataque o de ESP por primera vez, tal símbolo aparecerá en la ventanilla de ESP. La potencia de cada habilidad aumentará con cada nuevo símbolo de ítem que usted obtenga. También existen ítemes que proporcionan puntos de gratificación, y rellenan sus indicadores de puntos de impacto y de ESP.

NOTA: ¡La potencia de teleportación no podrá reforzarse!

Ítemes de ataque

- ① Cañón psíquico
- ② Hidroonda
- ③ Bala ardiente
- ④ Enfriamiento
- ⑤ Ultrasonido

Oggetti

Ogni volta che prendete un oggetto d'attacco o un oggetto ESP per la prima volta, quel simbolo appare sul menu ESP. La potenza di ciascuna capacità aumenta via via che prendete altri oggetti con quel simbolo. Ci sono anche oggetti che danno punti premio e riforniscono i vostri misuratori ESP e H.P.

NOTA: I poteri di teletrasporto non possono essere rafforzati.

Oggetti d'attacco

- ① Cannone psichico
- ② Onda idraulica
- ③ Proiettile rovente
- ④ Raffreddamento rapido
- ⑤ Ultra suoni



ESP Items

- ① Shield
- ② Explosion
- ③ Levitation
- ④ Teleportation

Recovery Items

- ⑤ Restores your Hit Points slightly.
- ⑥ Completely restores your Hit Points.
- ⑦ Restores your ESP powers slightly.
- ⑧ Completely restores your ESP powers.

Other Items

- ⑨ Annihilates all enemies in the area!
- ⑩ Receive a 1,000-point bonus!



ESP-Gegenstände

- ① Schutzschild
- ② Explosion
- ③ Schwebekraft
- ④ Teleportierung

Wiederbelebungsgegenstände

- ⑤ Füllt Ihren Lebensmesser geringfügig auf.
- ⑥ Füllt Ihren Lebensmesser vollständig auf.
- ⑦ Füllt Ihren ESP-Messer geringfügig auf.
- ⑧ Füllt Ihren ESP-Messer vollständig auf.

Sonstige Gegenstände

- ⑨ Vernichtet sämtliche Feinde in dem betreffenden Gebiet!
- ⑩ Verleiht einen 1000-Punkte-Bonus!

Lyckotecken för ESP-krafter

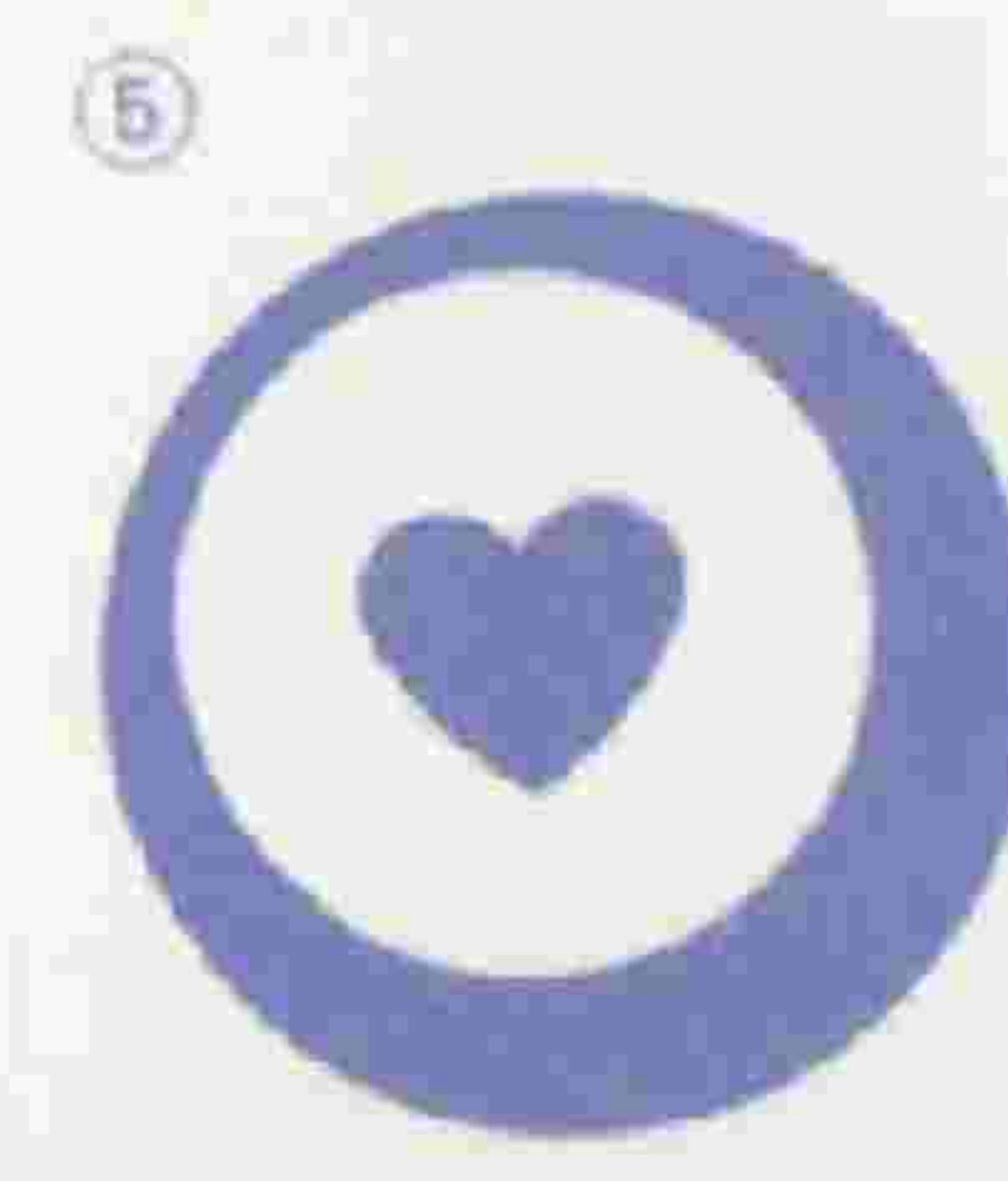
- ① Skölden
- ② Explosionen
- ③ Svåvandet
- ④ Telesvepet

Lyckotecknen för mätaruppfyllning

- ⑤ Förlänger något din handikappmätare H.P.
- ⑥ Fyller helt upp din handikappmätare H.P.
- ⑦ Förlänger något din ESP-styrkemätare
- ⑧ Fyller helt upp din ESP-styrkemätare

Övriga lyckotecken

- ⑨ Tillintetgör samtliga fiender i området!
- ⑩ Du får 1.000 extra poäng!



Articles ESP

- ① Bouclier
- ② Explosion
- ③ Lévitacion
- ④ Téléportation

Articles de récupération

- ⑤ Rétablit légèrement vos points de frappe.
- ⑥ Rétablit complètement vos points de frappe.
- ⑦ Rétablit votre puissance ESP légèrement.
- ⑧ Rétablit complètement votre puissance ESP.

Autres articles

- ⑨ Anéantit vos ennemis dans la zone concernée!
- ⑩ Gratification de 1000 points.

⑥



⑦



Ítemes de ESP

- ① Coraza
- ② Explosión
- ③ Levitación
- ④ Teleportación

Ítemes de recuperación

- ⑤ Restablece ligeramente sus puntos de impacto.
- ⑥ Restablece completamente sus puntos de impacto.
- ⑦ Restablece ligeramente sus puntos de ESP.
- ⑧ Restablece completamente sus puntos de ESP.

Otros ítemes

- ⑨ ¡Aniquila todos los enemigos del área!
- ⑩ ¡Proporciona 1.000 puntos de gratificación!

⑧



Oggetti ESP

- ① Schermo protettivo
- ② Esplosione
- ③ Levitazione
- ④ Teletrasporto

Oggetti di rifornimento

- ⑤ Rifornisce leggermente il misuratore H.P.
- ⑥ Rifornisce completamente il misuratore H.P.
- ⑦ Rifornisce leggermente il misuratore ESP.
- ⑧ Rifornisce completamente il misuratore ESP.

Altri oggetti

- ⑨ Distrugge tutti i nemici nella zona.
- ⑩ Ricevete mille punti premio.

⑨



⑩



Save Cecile!

- ① Round 1: Prairie
- ② Round 2: Volcanic Area
- ③ Round 3: Ice Field
- ④ Round 4: Ruins
- ⑤ Round 5: Fortress

Retten Sie Cecile!

- ① Runde 1: Prärie
- ② Runde 2: Vulkangebiet
- ③ Runde 3: Eisfeld
- ④ Runde 4: Ruinen
- ⑤ Runde 5: Burg

Rädda Cecile!

- ① Första etappen — Prärien
- ② Andra etappen — Området med vulkaner
- ③ Tredje etappen — Glaciären
- ④ Fjärde etappen — Ruinerna
- ⑤ Femte etappen — Fästningen



Sauvez Cécile

- ① Tour 1: Prairie
- ② Tour 2: Zone volcanique
- ③ Tour 3: Champ glacé
- ④ Tour 4: Ruines
- ⑤ Tour 5: Forteresse

④



¡Salve a Cecile!

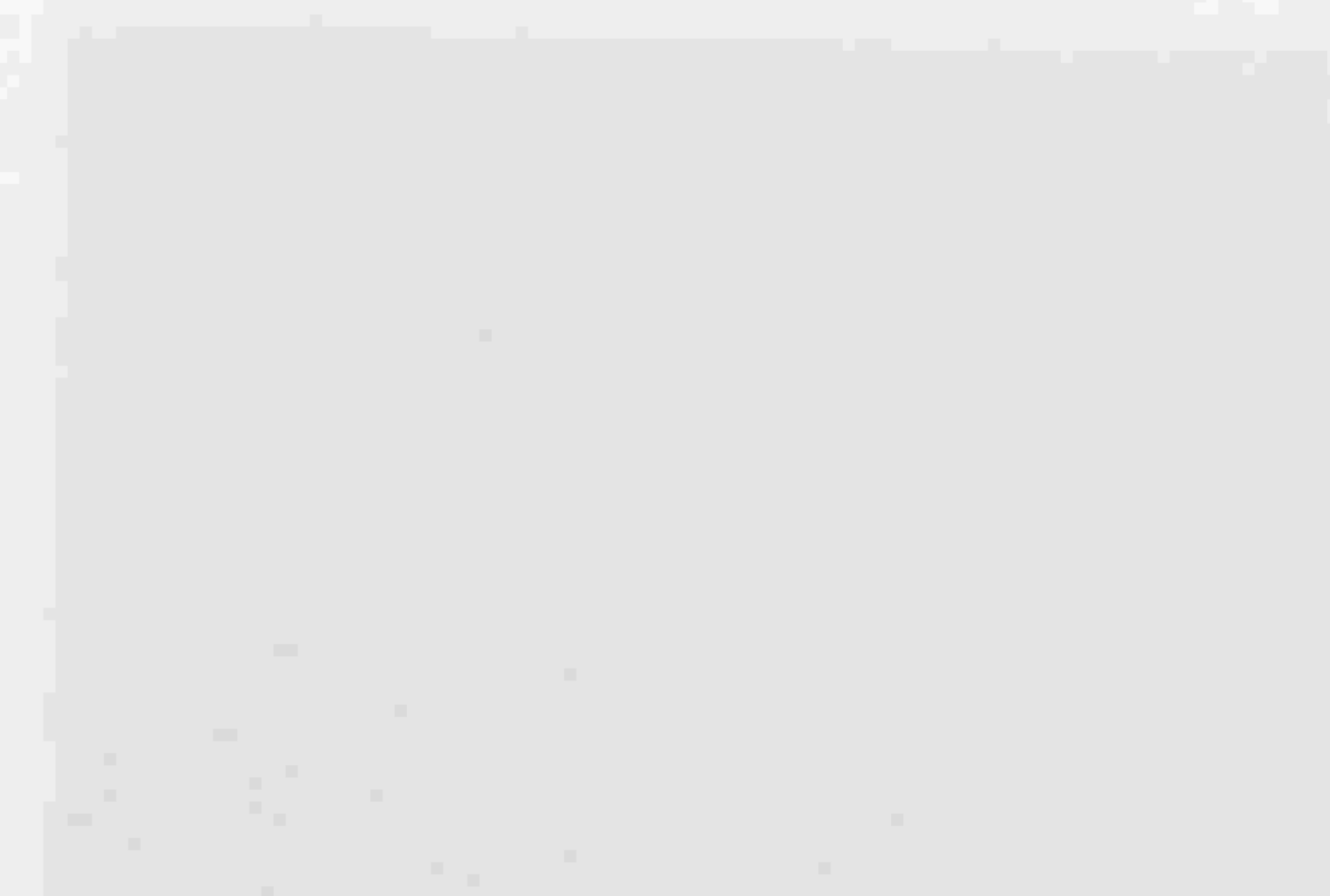
- ① Ronda 1: Pradera
- ② Ronda 2: Área volcánica
- ③ Ronda 3: Campo de hielo
- ④ Ronda 4: Ruinas
- ⑤ Ronda 5: Fuerte

⑤



Salvate Cecile!

- ① Round 1: Prateria
- ② Round 2: Zona vulcanica
- ③ Round 3: Campo ghiacciato
- ④ Round 4: Rovine
- ⑤ Round 5: Fortezza



Game Over/Continue

The game comes to an end if and when your Hit Point Gauge becomes empty. You can continue playing, however, and give Lucia another shot at rescuing her sister. After Lucia's luck runs out, the Game Over/Continue screen appears. Use the D-Button to put the marker next to Yes or No, and press Button 1 or 2 to enter your selection. If you decide to keep playing, the game resumes at the beginning of the round you were playing. Otherwise, the story screens reappear.

Psychic Phenomena

- There's no time limit, so move carefully and use all of your available Attack and ESP skills wisely. You don't get a second chance!
- Remember the hazards in each area, as you'll pass through many times before successfully rescuing Cecile!



Spielende/Fortsetzung

Das Spiel endet, wenn Ihr Lebensmesser leer ist. Sie können das Spiel jedoch fortsetzen und Lucia eine neue Chance zur Rettung ihrer Zwillingschwester Cecile geben. Nach dem Ende des Spiels erscheint zunächst der Spielende/Fortsetzung-Bildschirm (GAME OVER/CONTINUE). Führen Sie den Cursor mit der Richtungstaste auf Ja (YES) oder Nein (NO), und drücken Sie die Taste 1 oder 2, um das Spiel fortzusetzen bzw. abubrechen. Bei einer Fortsetzung beginnt das Spiel wieder am Anfang der ersten Runde; bei einem Neustart beginnt das Spiel erneut mit den Spielgeschichten-Bildschirmen.

Psycho-Phänomen

- Es gibt keine Zeitbegrenzung — und auch keine zweite Chance! Bewegen Sie sich deshalb vorsichtig durch das Spiel, und setzen Sie Ihre Angriffs- und ESP-Taktiken wohlüberlegt ein.
- Merken Sie sich die Gefahren, die in den einzelnen Gebieten lauern, da Sie diese wiederholt durchqueren müssen, bevor Ihnen Ceciles Rettung gelingt.

Spelet slut/fortsatt spel — GAME OVER/CONTINUE

Spelet slutar i samma ögonblick din handikappmätare töms. Du kan dock fortsätta att spela, och ge Lucia en ny chans att rädda sin syster. Menyn GAME OVER/CONTINUE (spelet slut/fortsatt spel) visas på bildskärmen så fort Lucia har otur. Vicka styrtangenten D åt lämpligt håll för att flytta markören till ordet Yes (ja) eller No (nej) och tryck på knappen 1 eller 2 för att mata in ditt val. Spelet fortsätter vid början av den etapp, spelet slutade, när du bestämmer dig att fortsätta. I annat fall visas scenerna med berättelsen igen på bildskärmen.

Världen med de extraordinära sinnesupplevelserna

- Det finns inga som helst tidsbegränsningar i denna värld, så rör dig långsamt och använd dina anfallsvapen och ESP-skicklighet på ett klokt sätt. Du får inte en andra chans!
- Kom ihåg alla de faror, som lurar inom de olika områdena, beroende av att du får gå igenom dem många gånger innan du lyckas rädda Cecile!

Fin/poursuite de la partie

La partie se termine si votre jauge de point de frappe est vide. Vous pouvez poursuivre la partie et donner à Lucia une autre chance de sauver sa soeur. Si cette dernière chance est perdue, "Fin de partie" et "Continue" apparaissent à l'écran (game over/continue). Positionner le curseur sur oui ou non à l'aide de la touche D, puis appuyez sur les touches 1 ou 2 pour entrer la sélection. Si vous avez décidé de continuer la partie, elle reprend au début de tour joué précédemment. Sinon, l'écran racontant l'histoire apparaît.

Phénomène psychique

- Il n'y a plus de limite de temps, déplacez-vous avec précaution et utilisez toutes vos capacités d'attaque et ESP avec sagesse. Vous n'aurez pas de nouvelle chance.
- Souvenez-vous des dangers de chaque zone, car vous les traverserez de nombreuses fois avant d'avoir pu sauver Cécile!

Fin y continuación del juego

El juego finalizará cuando se vacíe su indicador de puntos de impacto. Sin embargo, usted podrá continuar jugando y ofrecer a Lucia otra oportunidad para salvar a su hermana. Después de que se haya acabado la suerte de Lucia, aparecerá la pantalla de fin/continuación del juego (GAME OVER/CONTINUE) Emplee el botón D para colocar el señalador cerca de YES (sí) o NO, y presione el botón 1 o 2 para introducir su selección. Si decide continuar jugando, el juego se reanudará desde el comienzo de la ronda en la que estaba jugando. De lo contrario, reaparecerá la pantalla de la historia.

Fenómenos psíquicos

- No hay límite de tiempo, por lo que podrá moverse cautelosamente y emplear con cuidado todas las habilidades de ataque y ESP. ¡No tendrá una segunda oportunidad!
- Recuerde los peligros de cada área, ¡porque las atravesará muchas veces antes de poder rescatar a Cécile!

Fine del gioco/continuazione

Il gioco finisce quando e se il misuratore H.P si vuota. Potete però continuare a giocare e dare a Lucia un'altra occasione di salvare sua sorella. Quando Lucia viene eliminata appare lo schermo di fine del gioco/continuazione. Usate il tasto D per spostare la freccia su YES o NO, e premete il tasto 1 o 2 per finalizzare la decisione. Se decidete di continuare a giocare, il gioco ricomincia dall'inizio del round interrotto, altrimenti appaiono di nuovo gli schermi con la storia.

Fenomeni psichici

- Non c'è un tempo limite, per cui muovetevi cautamente e usate tutte le vostre capacità d'attacco e ESP nel modo migliore. Non avrete altre possibilità!
- Ricordatevi i pericoli di ciascuna zona, perché dovrete passarci molte volte prima di riuscire a salvare Cécile!

HANDLING THE MEGA CARTRIDGE

The MEGA CARTRIDGE is intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
 - ② Do not bend!
 - ③ Do not subject to any violent impact!
 - ④ Do not expose to direct sunlight!
 - ⑤ Do not damage or disfigure!
 - ⑥ Do not place near any high temperature source!
 - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, dry completely before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.
 - Be sure to take an occasional recess during extended play.



BEHANDLUNG DER MEGA-CARTRIDGE

Die MEGA-CARTRIDGE ist ausschließlich zur Verwendung mit dem SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
 - ② Nicht knicken!
 - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
 - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ⑥ Vor Hitze schützen!
 - ⑦ Nicht mit Verdünnung, Benzin usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
 - Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!



HUR DU SKÖTER KASSETTEN

Kassetten är endast avsedd att användas tillsammans med SEGA MASTER SYSTEM.

Försiktighetsåtgärder

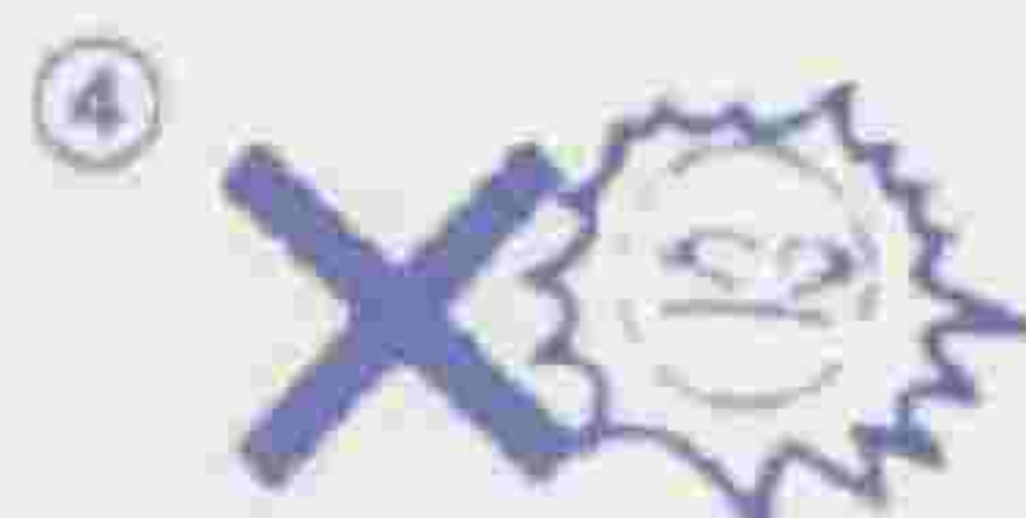
- ① Aktas för fukt och vatten!
 - ② Får ej vikas!
 - ③ Får ej utsättas för stötar!
 - ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
 - ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
 - ⑥ Får inte utsättas för värme!
 - ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
 - Om kassetten blir smutsig — torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
 - Efter användandet så lägg tillbaka kassetten i kassettasken.
 - Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE MEGA

La CARTOUCHE MEGA est conçue exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller.
 - ② Ne pas plier.
 - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
 - ④ Ne pas exposer au soleil.
 - ⑤ Ne pas abîmer.
 - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
 - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
 - N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.



MANEJO EL CARTUCHO MEGA

El cartucho MEGA está diseñado únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
 - ② ¡No doblarlo!
 - ③ ¡No darle golpes violentos!
 - ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
 - ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
 - ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
 - ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!
- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
 - Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
 - Después de usarlo, colóquelo en su funda.
 - Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

PRECAUZIONI MEGA CARTRIDGE

La MEGA CARTRIDGE è destinata esclusivamente al "MASTER SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
 - ② Non piegarla!
 - ③ Evitare i colpi violenti!
 - ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
 - ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
 - ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
 - ⑦ Non bagnarla con solvente benzina o altro!
- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
 - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
 - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
 - Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.



