



INSTRUCTION MANUAL



FLASHBACK



AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTEME DE JEU VIDEO

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez certaines des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. **Si vous, ou un membre de votre famille est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.**

FLASHBACK

TABLE DES MATIERES

Instructions De Chargement	
Scénario	
L'aventure Commence Là	
Commencer le Jeu	
Jouer	
Intervenez Dans Votre Environnement	
L'inventaire	
Liste Des Objets	
Autres Mécanismes	
Bouclier De Protection	
Dangers	
Remise à Zéro	
Résumé Des Commandes Principales	
Conseils	
Garantie Limitée	
Manipulation De La Cartouche	
Avertissement	

Instructions de Chargement

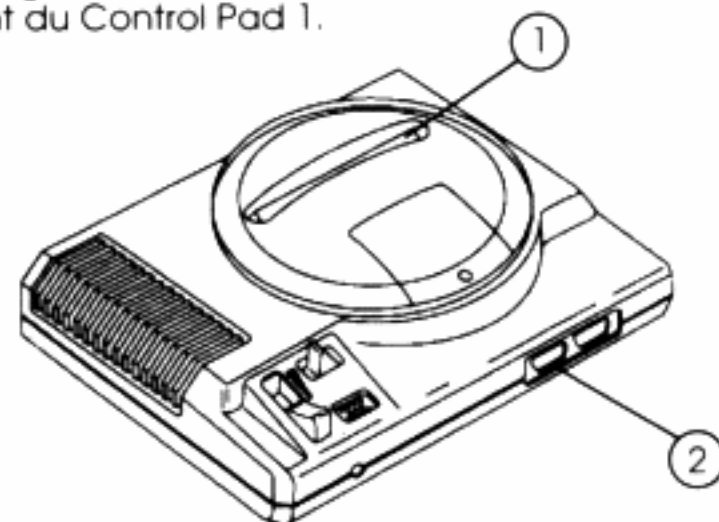
1. Branchez votre système Sega MegaDrive selon les indications du manuel d'utilisation. Branchez le Control Pad 1.
2. Vérifiez que la console est éteinte, puis insérez la cartouche FLASHBACK.
3. Allumez la console. Après quelques instants, vous verrez apparaître le logo Sega.
4. Si le logo n'apparaît pas, éteignez la console, vérifiez que votre système est correctement branché et que la cartouche est convenablement insérée. Allumez à nouveau la console.

ATTENTION

Vérifiez que la console est ETEINTE à chaque fois que vous insérez ou retirez votre cartouche MegaDrive.

Remarque: Ce jeu est conçu pour 1 joueur seulement.

1. Cartouche Sega
2. Branchement du Control Pad 1.



Scénario

Nous sommes en l'an 2142. Conrad Hart, agent du Bureau d'Investigation de la Galaxie, est en grand danger. "Il ne faut pas qu'ils me trouvent, sinon je suis foutu!" Rasant les murs, le col relevé, il retourne à son appartement.

"Je dois essayer de contacter Sonya, où qu'elle soit, et aller au quartier général. C'est le seul endroit sûr." En testant son dernier appareil, l'Analyseur de Densité Moléculaire, Conrad et son amie Sonya ont fait une incroyable découverte. La densité moléculaire de certains individus est si haute qu'ils ne peuvent pas être humains. Depuis, Sonya a mystérieusement disparu, et Conrad est le seul à pouvoir prévenir les autorités.

"Ils ont intérêt à me croire... De toute façon, j'ai la preuve visuelle de ma découverte dans les échantillons de mémoire que contient cet holocube. Ils sont obligés de me croire!" En arrivant à son immeuble, il est attiré par des mouvements en haut du bâtiment d'en face. Il se tourne pour mieux voir. Soudain, il est touché par une impulsion laser en plein milieu du dos, et se retrouve plaqué au sol. Presque aussitôt, un vrombissement strident brise le silence. Une navette de forme aérodynamique apparaît. Ses propulseurs d'atterrissage envoient des nuages de vapeur d'eau tandis qu'elle se pose à côté de Conrad. Deux silhouettes vêtues de noir sortent de la navette et, tout en scrutant les immeubles environnants, s'approchent rapidement du corps inconscient de Conrad.

"Mets-le dans la navette, vite!", crie l'un de ses ravisseurs. "Je vais contacter le Commandement Central". Il prend un talkie walkie. "Ici, numéro sept. Sujet trouvé, nous l'emmenons."

A demi conscient et complètement paralysé, Conrad peut seulement écouter les voix de ses kidnappeurs, provenant de l'avant de la navette.

"Je ne vois pas pourquoi ils se compliquent la vie avec cette histoire d'effacement de la mémoire. Pourquoi est-ce qu'ils ne nous demandent pas simplement de le tuer?"

Après une brève pause, une autre voix répond:

"Question de sécurité... Nous allons mettre un de nos agents à sa place avec l'ordre de rassembler autant de renseignements que possible. Si pour une raison ou une autre, la substitution risque d'être découverte, nous pouvons récupérer notre agent et renvoyer celui-là, avec sa mémoire en moins. Tout le monde croira qu'il est devenu gaga... et personne ne suspectera notre existence."

"Ah... Je vois, mais où..."

Soudain, une troisième voix retentit.

"QG782 DE LA NAVETTE, ICI CONTROLE DE VOL DE TITAN, PREPAREZ-VOUS A RECEVOIR LES COORDONNEES DE RENTREE."

"TITAN!" La mention de ce nom donne un terrible choc à Conrad. "Je sais qu'on est parti depuis un moment, mais tout de même pas si longtemps!..."

Il se débat, essayant de se dégager de ses liens, et sent ses forces qui l'abandonnent peu à peu.

"Il faut que je m'échappe, m'échappe, m'échappe, m'écha..."

Le choc est trop grand pour Conrad, il perd connaissance.

Lumière. Lumière aveuglante. Conrad réussit avec peine à se mettre debout. Ses poignets et chevilles meurtris lui font mal.

"Je ne me souviens de rien... où suis-je... qui suis-je... que se passe-t-il?" Avant de se rendre compte de ce qu'il fait, Conrad se retrouve en train de courir dans un long couloir, armé d'un pistolet.

"Il faut que je m'en aille!" se répète-t-il continuellement.

Soudain, l'alerte est donnée.

"ATTENTION, ATTENTION... DANGEREUX PATIENT CHERCHE A S'ECHAPPER... BLOQUER TOUTES LES SORTIES... EQUIPES DE SECURITE AU NIVEAU 3.... ATTEN"

Conrad s'arrête net. Désorienté et effrayé, ne sachant pas où aller, il est comme cloué au sol.

PTOOM!!

Une explosion laser sur le mur à côté le ramène à la réalité. Deux gardes se rapprochent.

"Ici équipe de sécurité 2. Patient près de l'entrée du hangar principal. Fermez porte de sécurité. Niveau 3."

Sans réfléchir, Conrad se précipite à travers la porte qui est en train de se fermer. Lorsqu'il se relève, il aperçoit une Hover Bike.

"Ouvrez la porte! Ouvrez la porte!" hurlent les deux gardes dans leurs interphones, voyant Conrad monter sur la moto.

"Attention!" Trois tirs de pistolet laser et deux coups d'épaule ont finalement raison de la porte.

Conrad a déjà quitté le hangar quand les gardes arrivent. L'un d'eux, déçu, annonce la nouvelle.

"Le patient s'est échappé sur une Hover Bike volée. Continuons à le poursuivre en navette."

Au ras des arbres, un jeu acrobatique de chat et de la souris s'engage entre la navette et la Hover Bike. La moto, plus agile, esquive les tirs de la navette. Celle-ci, un peu plus rapide, se rapproche lentement.

"Encore cinq secondes, et je l'ai!" murmure le garde d'un ton déterminé, tout en suivant les manœuvres de Conrad avec son réticule de visée.

Deux tirs manquent de peu leur cible, mais le troisième l'atteint. L'arrière de la moto explose, dégageant étincelles et vapeurs blanches. C'est la fin de la course à la liberté pour Conrad. La moto tombe en spirale, incontrôlable. Conrad saute dans la jungle et, voyant le sol approcher, s'évanouit. La navette effectue un cercle au-dessus du lieu de l'accident. Certains qu'il ne reste rien, les gardes, satisfaits, retournent à leur base. Ils ne savent pas que, sous les arbres, Conrad est vivant.

Lorsque le bruit des moteurs de la navette s'évanouit au loin, Conrad commence à remuer. En essayant de se lever, il fait tomber un objet ressemblant à une petite boîte en plastique d'une saillie. Il avance

jusqu'au bout de la saillie et regarde autour de lui. Partout, il n'y a que végétation. Les arbres énormes sont recouverts de plantes grimpantes, les rochers, d'herbe et de mousse. Il distingue la boîte, environ 10 mètres plus bas. Un voyant rouge clignote continuellement sur le côté. "Autant aller la chercher," se dit Conrad, "Elle pourrait contenir quelque chose d'utile."

Il croyait être hors de danger. Mais nous savons que ce n'est pas le cas... Vous devez faire en sorte que Conrad le sache lui aussi...

L'aventure Commence là!

Vous jouez le rôle de Conrad B. Hart et contrôlez tous ses mouvements sur les 6 niveaux de jeu. Pendant votre recherche vous rencontrerez différentes personnes, amies ou ennemies, que vous désirerez aider ou combattre à l'aide de votre pistolet. Vous devrez relever de nombreux défis pour que Conrad retrouve sa mémoire. Chaque niveau de jeu aura ses graphismes et ses dangers, reliés par des séquences animées.

Commencer le Jeu

Après l'affichage de l'écran titre, vous verrez une séquence animée expliquant l'histoire jusqu'au point de départ. Si vous avez déjà vu cette séquence, vous pourrez appuyer sur le bouton START du Control Pad 1, pour passer directement au menu principal.

MENU PRINCIPAL

Pour sélectionner une option, appuyez sur le bouton-Directionnel vers le haut/bas pour mettre en évidence l'option choisie, et appuyez sur le bouton START pour effectuer la sélection.

Start (commencer): commencer un nouveau jeu.

Password (mot de passe): vous permet d'entrer un mot de passe, et de redémarrer le jeu au niveau auquel correspond le mot de passe, et de retrouver aussi le niveau de difficulté correspondant. Le mot de passe du niveau 1 (difficulté normale) est FALCON, c'est celui qui sera

utilisé en commençant le jeu avec l'option start (commencer). Pour sélectionner le mot de passe, utilisez le bouton-D pour déplacer le curseur, le bouton A pour sélectionner, le bouton B pour le retour arrière, et le bouton C pour effacer. Lorsque vous avez entré toutes les lettres du mot de passe, appuyez sur le bouton START. Si le mot est incorrect, vous retournerez au menu principal. Au début de chaque niveau, un nouveau mot de passe apparaîtra au centre en haut de l'écran. Remarque: retenez les différents mots de passe nécessaires pour faciliter l'utilisation du jeu.

Options (options): appuyez sur le bouton-D vers le haut/bas pour sélectionner l'option; vous pouvez modifier les options en appuyant sur le bouton-D vers la gauche/droite.

Level (niveau): vous permet de choisir le niveau de difficulté du jeu (facile-easy, normal, difficile-expert).

Language (langue): permet au joueur de jouer en français ou en anglais.

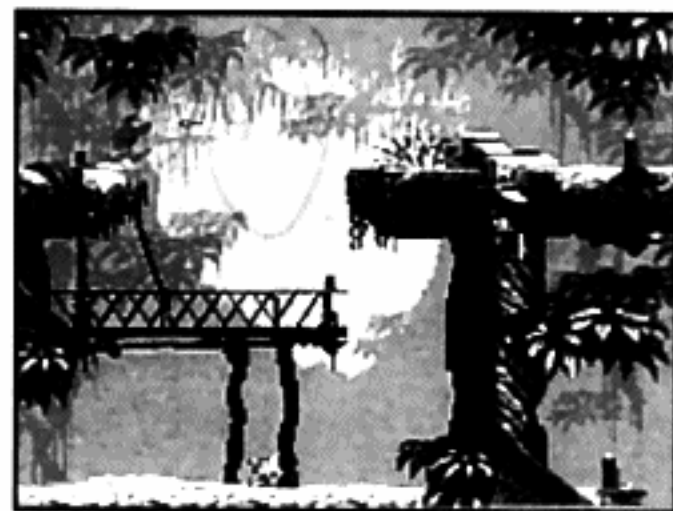
Joystick type (type de joystick): vous permet de choisir différentes configurations pour les boutons (3 choix). Les boutons mentionnés ci-après correspondent aux boutons par défaut.

Music test (musique): vous permet d'entendre la musique du jeu. Appuyez sur le bouton A pour écouter le morceau sélectionné.

Exit (sortie): pour retourner au menu principal.

Demo: fait défiler la présentation du jeu. Vous retournerez au menu principal en appuyant sur n'importe quel bouton du Control Pad 1.

Jouer



Vous verrez apparaître Conrad sur l'écran, ses mouvements sont variés et certains sont compliqués. Référez-vous à la partie Contrôle des Mouvements ci-après dans le manuel pour tous les mouvements qui peuvent être effectués.

Intervenez Dans Votre Environnement:

Lorsque vous vous déplacerez à travers les niveaux, vous rencontrerez beaucoup de personnages et d'objets. A chaque fois que vous en rencontrerez un, son nom ainsi qu'une icône apparaîtront en haut à gauche de l'écran. L'icône expliquera de quelle façon vous pourrez vous servir de l'objet. En appuyant sur le bouton ACTION, vous activerez l'objet. Les différentes icônes sont expliquées ci-dessous :



Take (prendre):

Pour ramasser un objet (pierre, clé, etc...) et le mettre dans votre inventaire.



Talk (parler):
Parler avec une personne.



Look (regarder):
Examiner un objet ou un message.



Activate (activer):
Pour appuyer sur un bouton afin d'ouvrir une porte, appeler un ascenseur, etc...



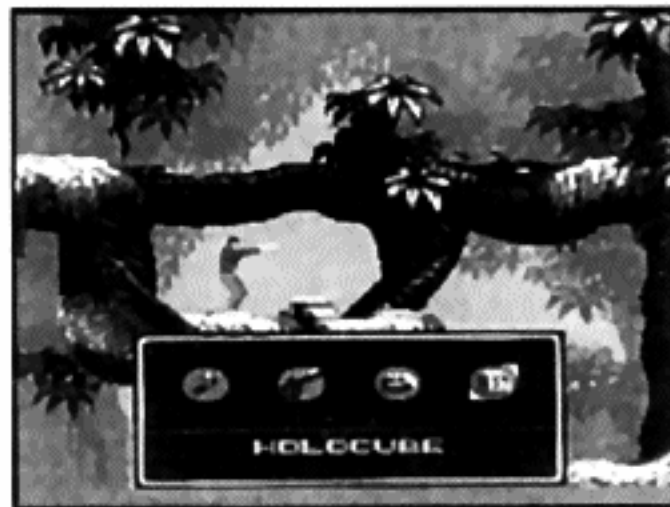
Recharge (recharger):
Recharger votre bouclier de protection ou votre cartouche.



Use (utiliser):
Insérer un objet dans un mécanisme correspondant (par exemple, insérer une carte clé dans une serrure à carte). Cette icône peut aussi être utilisée pour donner un objet à une personne.

L'inventaire

Pour ouvrir ou fermer l'inventaire, appuyez sur le bouton START. Au début du jeu, il y a déjà quelques objets dans l'inventaire. Lorsque vous "ramassez" de nouveaux objets au cours du jeu, à tous les niveaux, ils entreront dans votre inventaire. A la fin de chaque niveau, tous les objets inutiles seront éliminés et vous pourrez recevoir des objets supplémentaires pour vous aider dans le niveau suivant.



Une fois que vous avez ouvert l'inventaire, appuyez sur le bouton-D vers la gauche/droite pour déplacer le sélecteur. Si pendant le jeu de nouveaux objets ont été stockés, une flèche s'affichera sur l'écran et vous pourrez peut-être aller dans la colonne des objets supplémentaires en appuyant sur le bouton-D vers le haut/bas. Pour effectuer la sélection d'un objet, quittez l'inventaire avec le bouton START. Le dernier objet sélectionné sera ainsi transféré au début de l'inventaire. Si vous vous débarrassez de l'objet, celui qui était précédemment sélectionné deviendra l'objet actuel.

L'objet actuel s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran. Pendant que vous êtes dans l'inventaire, appuyez sur le bouton A, B, ou C pour que votre score et le niveau de difficulté s'affichent.

Liste Des Objets

Voici certains objets que vous pourrez trouver tout au long de votre aventure:



Holocube:
Contient des renseignements importants.



Force Field (champ de force): Crée une barrière d'énergie qui pare les coups ennemis.



Stone (pierre): Peut être lancée ou placée.



Crédits (crédits): Argent.



Magnetic cartridge (cartouche magnétique):
Elle devient une source d'énergie quand elle est placée et rechargée dans le bon générateur.



Mechanical mouse (souris mécanique):
Avance sur le sol et déclenche les blocs de pression et les appareils photos.



Exploding mouse (souris explosive):
Comme la souris mécanique, mais en plus elle explose au moindre contact. Elle peut être ramassée quand elle est immobile.



ID Card (Carte d'identité):
Certaines peuvent servir de clé.



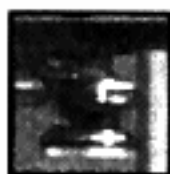
Teleport receiver (récepteur de téléportation):
Le personnage peut être téléporté à l'endroit où est placé le récepteur. Fonctionne uniquement avec la télécommande de téléportation. Cet objet peut être lancé ou placé.



Teleport remote control (télécommande de téléportation):
Fonctionne uniquement avec le récepteur et vous permet d'être téléporté à l'endroit où se trouve le récepteur. Vous pouvez récupérer le récepteur automatiquement en posant la télécommande.

Autres Mécanismes

Activant certains objets



Téléport:
Peut vous transporter pour une mission ou vers un endroit inaccessible à pied.



Energy generator (générateur d'énergie):
Permet de recharger le bouclier de protection ou les cartouches magnétiques.

**Switch (bouton):**

Ouvre une porte ou appelle un ascenseur.

**Camera (appareil photos):**

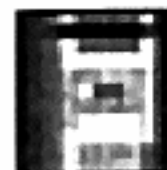
Peut ouvrir ou fermer une porte, appeler un ascenseur etc...peut déclencher le tir automatique du canon laser.

**Pressure pad (bloc de pression):**

Peut ouvrir ou fermer une porte, appeler un ascenseur, et peut aussi déclencher une alarme.

**Card lock (serrure à carte):**

S'utilise avec une carte. Ouvre les portes.

**Key lock (serrure):**

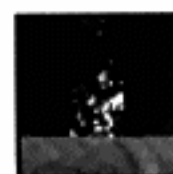
S'utilise avec une clé. Ouvre une porte ou une trappe.

**Save (sauvegarder):**

Sauvegarde le jeu où se trouve le marqueur.

Bouclier De Protection

Le bouclier de protection fait partie de votre inventaire. Vous commencez le jeu avec 4 boucliers, à chaque fois que vous serez touché, vous perdrez un bouclier. S'il ne vous reste plus de boucliers et que vous êtes touché, vous mourez. Vous pouvez recharger votre bouclier avec un générateur d'énergie. Cependant, il y a certains dangers mortels!

**Disintegrator (Désintégrateur):**

vous mourrez immédiatement si vous en rencontrez un.

**Electrified floor (Sol électrifié):**

vous pouvez courir ou sauter par dessus.

Si le personnage tombe de plus de 2 étages, il meurt. Cependant, il est possible d'arrêter votre chute si vous avez la chance de pouvoir vous raccrocher à un mur sur le côté.

Dangers

Pendant le jeu, vous rencontrerez différentes sortes d'ennemis et d'objets tueurs. Vous pourrez détruire vos ennemis au pistolet, mais pas les objets tueurs. Ces objets sont décrits ci-dessous:



Land mine (Mine): Explode quand vous passez dessus ou à côté. L'explosion détruit un bouclier. Il est possible de sauter par dessus.



Falling mine (Mine tombante): Explode lors d'un contact (avec le sol, le personnage, etc...), et détruit un bouclier. Si un objet passe au-dessous d'une de ces mines il la fera tomber.



Laser cannon (Canon laser): Tue le personnage s'il n'a plus de bouclier. Il est seulement déclenché par un appareil photos ou un bloc de pression.

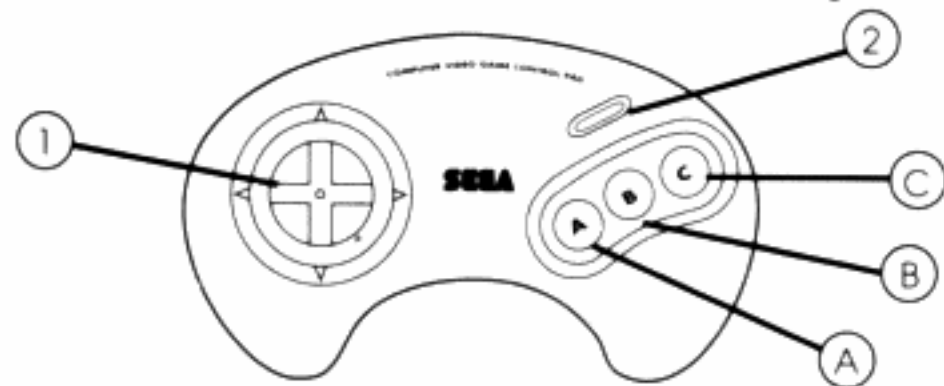
Remise à Zéro

Vous pouvez remettre un jeu à zéro en appuyant en même temps sur les boutons A, B, C et START. Vous passerez ainsi à l'écran de Continuation.

Fin du jeu.

Si Conrad meurt, le jeu se termine et vous verrez apparaître l'écran de Continuation. Si vous voulez continuer le jeu, appuyez sur le bouton START, vous recommencerez ainsi le jeu à partir de la dernière sauvegarde ou au début du niveau précédent. Si vous ne voulez pas continuer le même jeu, appuyez sur le bouton A, B ou C pour accélérer la remise à zéro.

Résumé Des Commandes Principales.



1. Bouton-D: permet de déplacer le personnage pendant le jeu.

2. Bouton START: permet d'accéder à l'inventaire pendant le jeu. Réduit la durée de la séquence animée.

Bouton A: bouton d'"ACTION" (courir, sauter, tirer, ramasser un objet, etc...).

Bouton B: bouton d'"UTILISATION" (utiliser un objet de l'inventaire et le placer).

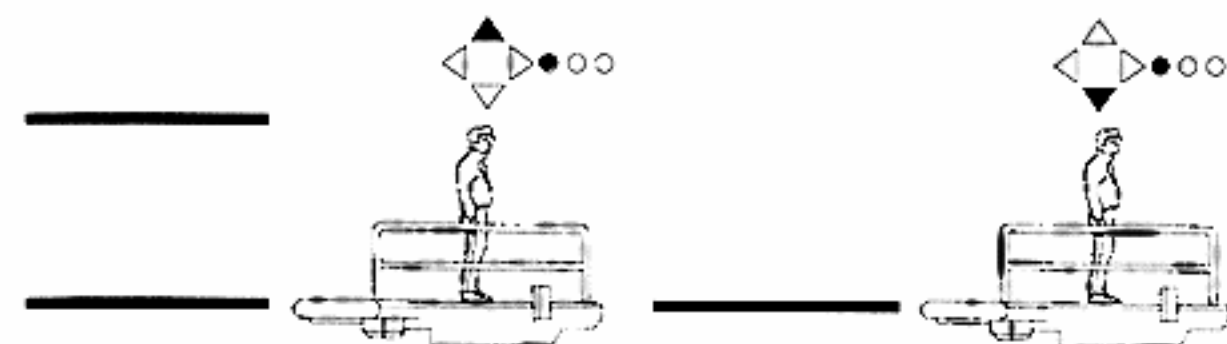
Bouton C: fait apparaître le pistolet ou le range.

UTILISER LE CONTROL PAD

Les instructions suivantes sont valables pour les Control Pads aux fonctions pré-déterminées: Control Pad 1.

- Pour appeler un taxi, positionnez le personnage devant un arrêt, et appuyez sur le bouton A
- Pour prendre le métro: positionnez le personnage à l'entrée, attendez l'arrivée d'une rame de métro et appuyez sur le bouton "Action".

Pour monter ou descendre en ascenseur



• Monter

• Descendre



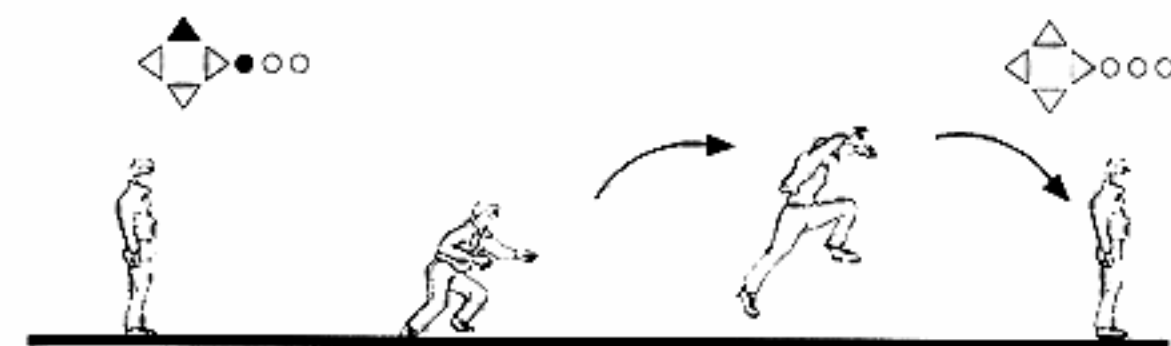
Arrêt

Marcher

Courier

Rouler

Arrêt

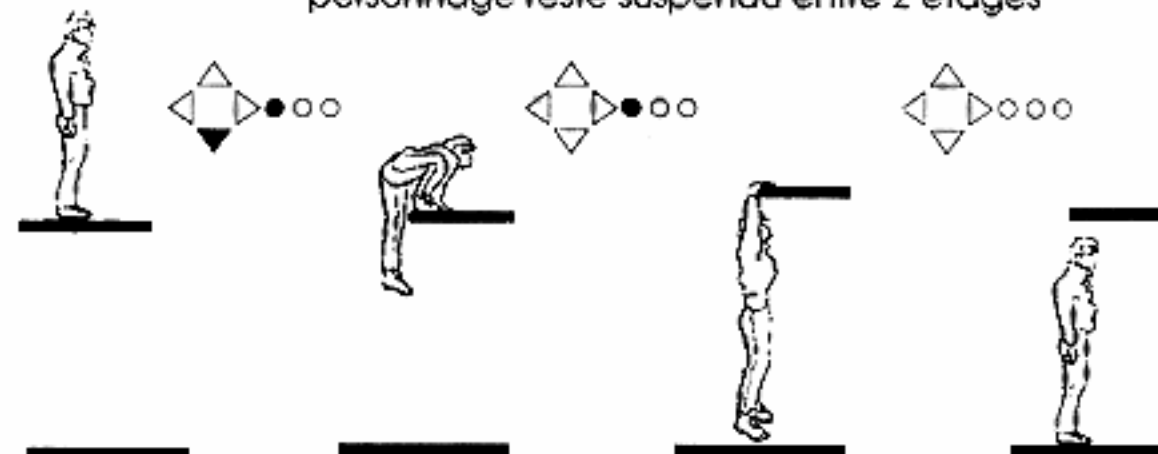


Arrêt

Petit Saut

Arrêt

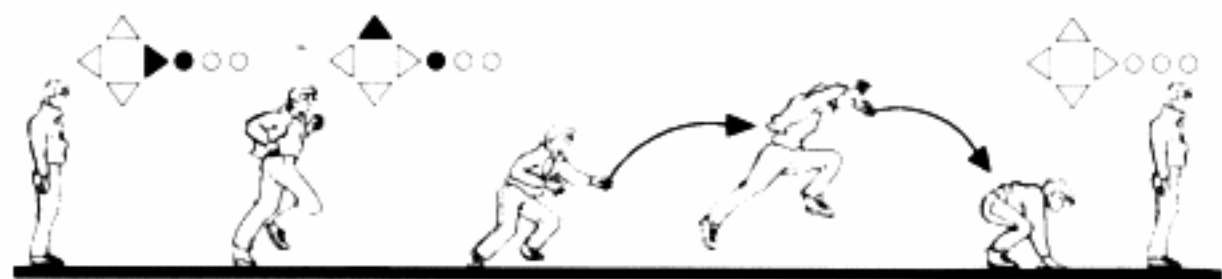
• Si vous maintenez le bouton A enfoncé, le personnage reste suspendu entre 2 étages



• Descendre d'1 Étage

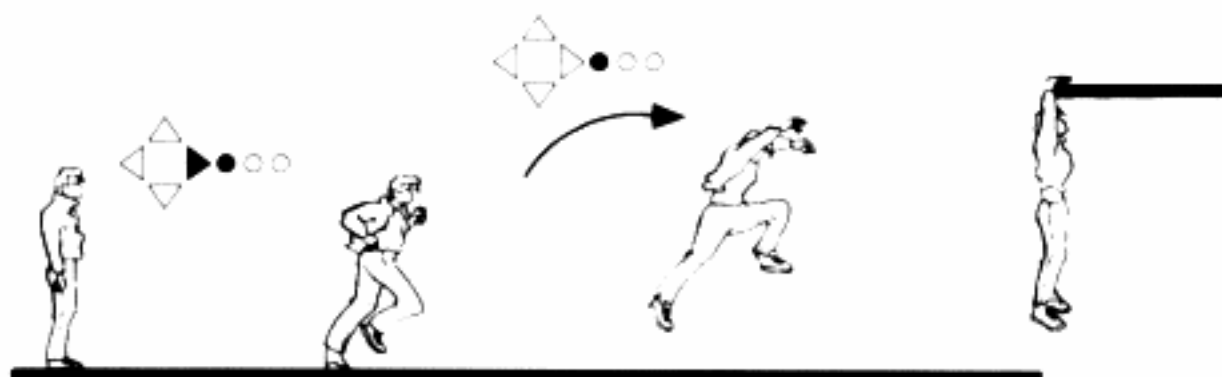


• Monter d'1 Étage



• Courir

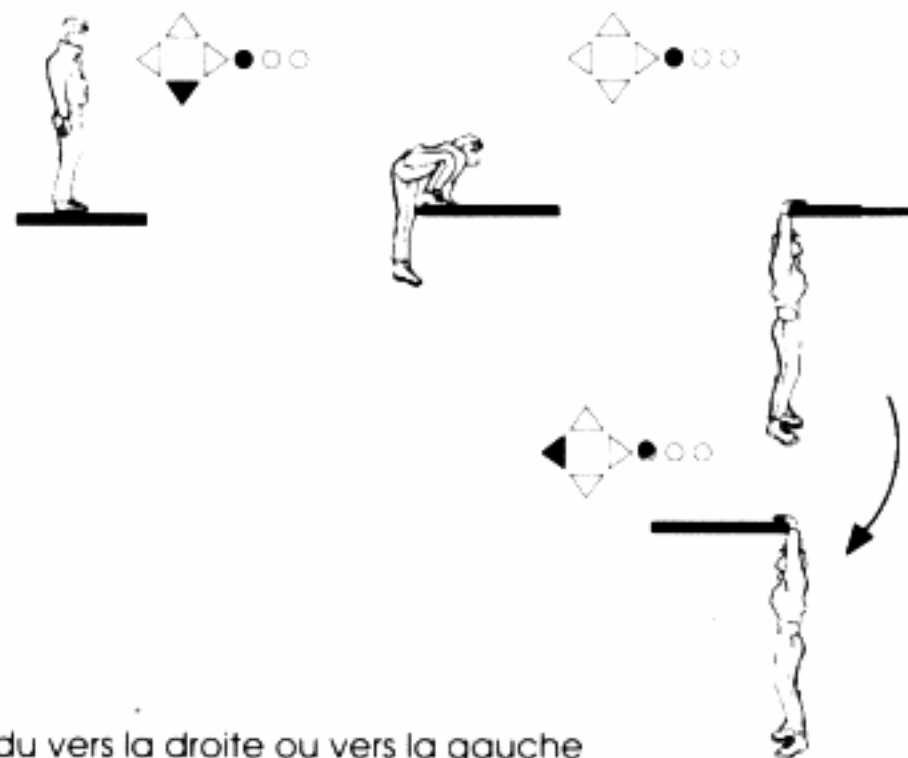
• Grand Saut



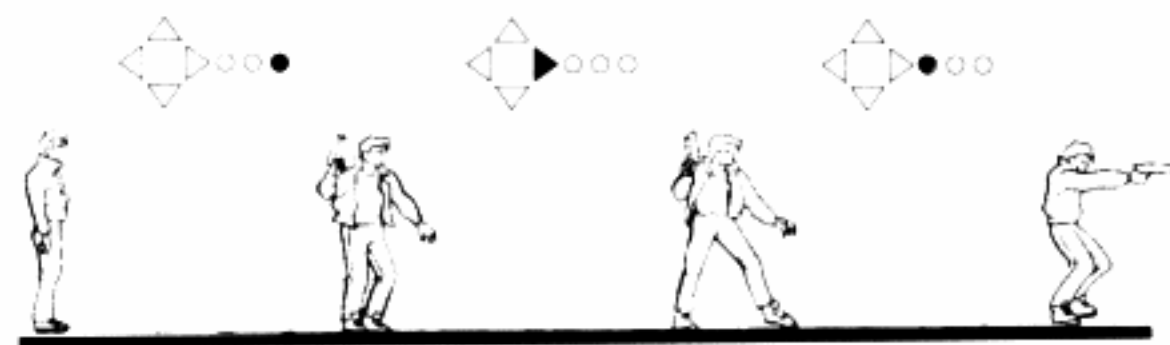
• Courir et se suspendre à l'étage supérieur automatiquement



• S'Accroupir



• Suspendu vers la droite ou vers la gauche



• Arret

• Sortir son
pistolet

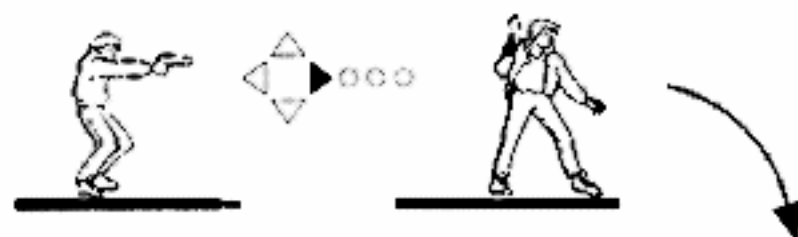
• Avancer avec
le pistolet

• Se mettre en
position de tir

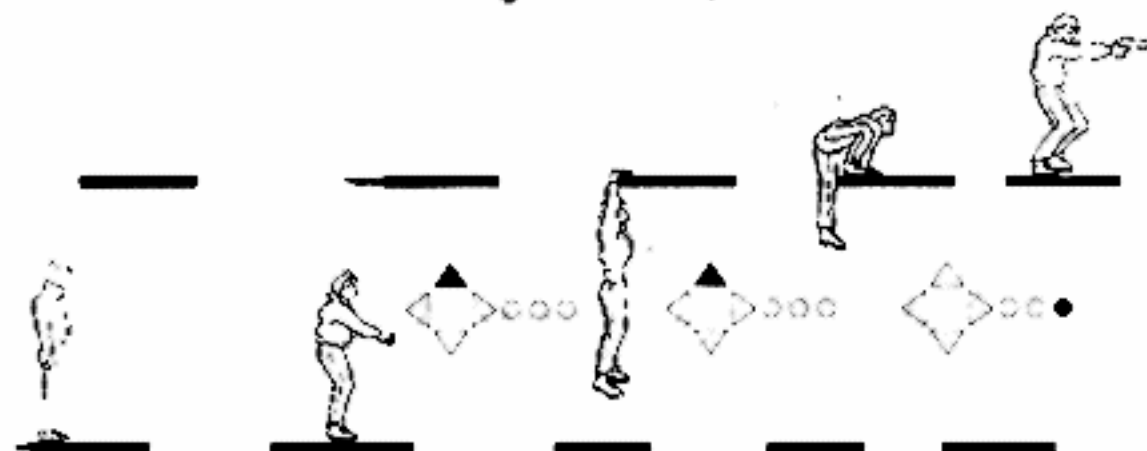


• S'agenouiller en position de tir

• Finir une roulade en position de tir



• Sauter à l'étage inférieur, prêt à tirer

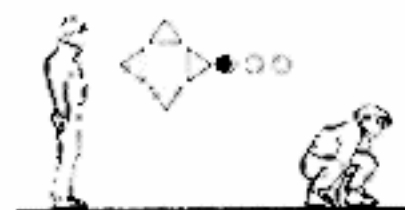


• Monter d'un étage, prêt à tirer



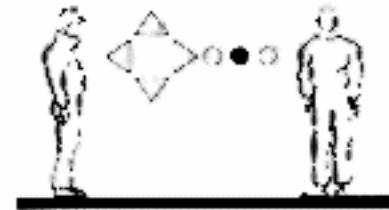
• Arrêt

• Roulade



• Pour ramasser un objet au sol, déplacez le personnage vers l'objet et appuyez sur le bouton A.

• Pour parler à quelqu'un ou utiliser un levier, appuyez sur le bouton A.



• Pour poser des objets sur le sol, sélectionnez-les avec le bouton START, et appuyez sur le bouton B.

• Pour utiliser ou donner un objet, sélectionnez-les avec le bouton START, et appuyez sur le bouton B.



• Pour lancer des objets, sélectionnez-les avec le bouton START, et appuyez sur le bouton B.

Conseils

Avant de commencer votre recherche, ramassez l'holocube et lisez les renseignements qu'il contient. Vous ne voyagerez pas très loin sans lui!

Pour vous aider, essayez d'obtenir des renseignements en parlant aux gens que vous rencontrez.

Cherchez les objets qui ne sont pas évidents à première vue.

Surveillez vos boucliers. Vous pourriez être plus près de la mort que vous ne le pensez!

Sauvegardez le jeu régulièrement.

Garantie Limitee

U.S. Gold se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel, à n'importe quel moment et sans avertissement préalable.

U.S. Gold ne garantit pas de façon explicite ou implicite, la qualité, loyale et marchande, ou la compatibilité de ce manuel pour tout autre usage.

Si le produit présentait une imperfection pendant les 90 jours de garantie limitée (à l'exception du logiciel fourni "tel quel"), retournez le jeu dans ses conditions initiales au lieu d'achat.

This game is licensed by Sega Enterprises Ltd.
for play on the SEGA MEGA DRIVE SYSTEM.

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 and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises Ltd.
©1993 Delphine Software International. All rights reserved.
©1993 U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX, England. Tel. 021 625 3366. U.S. GOLD is a
registered trademark of U.S. Gold Ltd.