

SNSP-5F-UKV

# FLASHBACK

MODE D'EMPLOI



***SUPER NINTENDO***<sup>TM</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**PAL VERSION**

SONY



IMAGESOFT

U.S. GOLD

Delphine  
Software International



Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Then save this book for future reference.

**WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO®HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.**

Thank you for selecting the Flashback Game Pak for your Super Nintendo Entertainment System™.

**SONY**



**IMAGESOFT™**



Under exclusive licence to Sony Imagesoft Ltd™  
Creation and Development: Delphine Software International. © 1993 Delphine Software International. © 1993 U.S.Gold Ltd. All rights reserved. U.S.Gold registered trademark of U.S.Gold Ltd. Licensed by Nintendo®. Nintendo®, Super Entertainment System™, The Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

# Table of Contents

Scénario .....	2
L'Aventure commence ici! .....	5
Pour commencer! .....	5
Commencer à jouer .....	7
Intervenez dans votre environnement .....	7
Inventaire .....	9
Liste des objets .....	10
Autres mécanismes .....	12
Bouclier de protection .....	13
Réinitialiser le jeu .....	14
Résumé des commandes générales .....	15
Conseils .....	21



# 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, mécha " 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 manoeuvres 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.

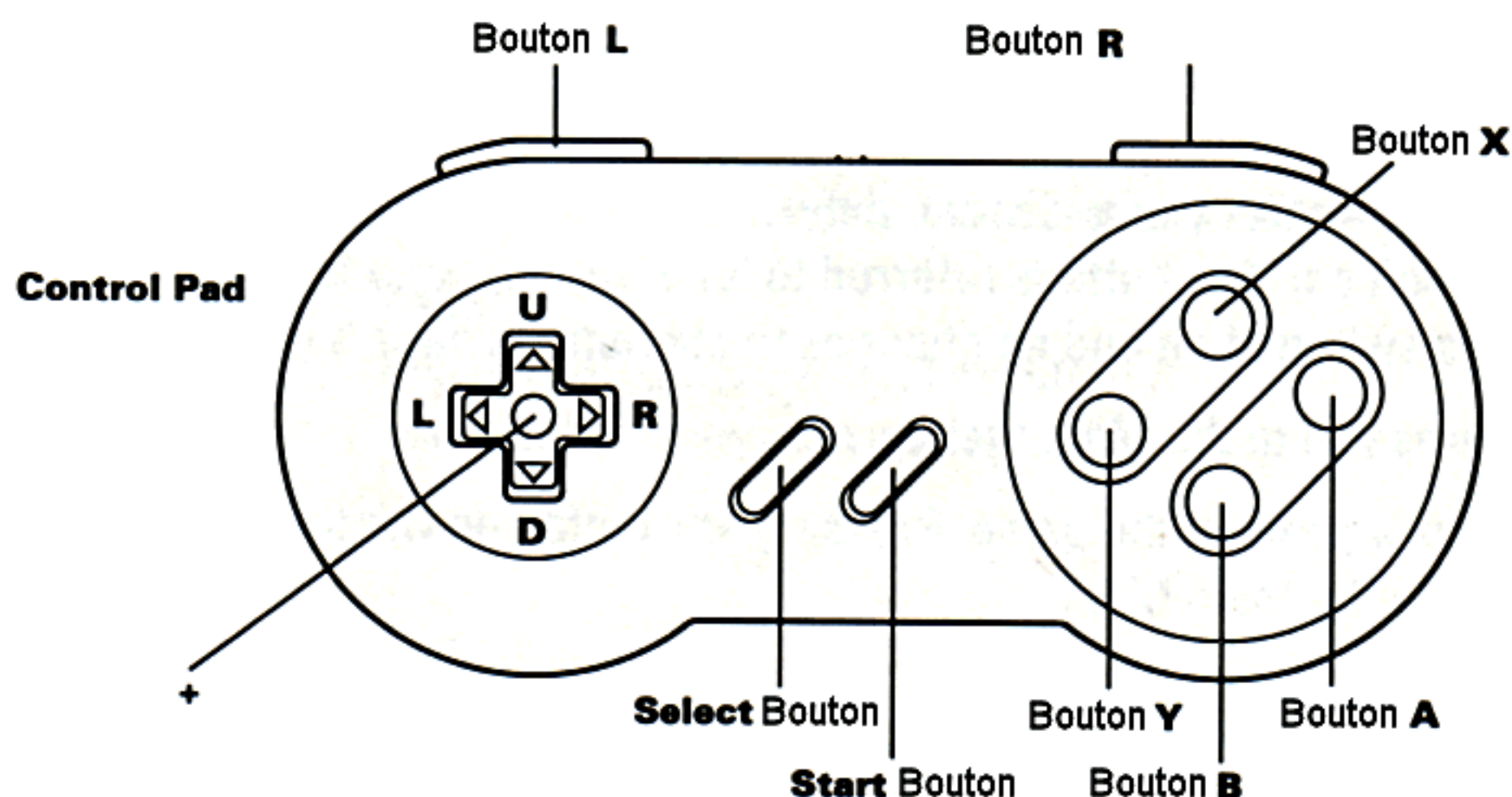
## Commencer le Jeu

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.

- 1 Assurez vous que votre Super Nes™ est éteinte
  - 2 Assurez que le contrôl pad est braché sur le port 1 de la console
  - 3 Insérez le jeu Flashback dans votre Super Nes™
- Appuez fermement pour verrouiller le jeu.

**ATTENTION!**

Ne jamais insérer ou retirer le jeu lorsque l'alimentation est sur ON.





## **MENU PRINCIPAL**

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

**START(commencer):** Pour commencer un nouveau jeu.

**PASSWORD(mot de passe):** Vous permet d'entrer un mot de passe et de re-démarrer le jeu au niveau auquel correspond le mot de passe et retrouver aussi le niveau de difficulté correspondant. Le mot de passe du niveau 1 (difficulté normale) est DLRGS c'est celui qui sera utilisé en commençant le jeu avec l'option Start. Pour commencer sélectionnez le mot de passe, utilisez la manette pour bouger le curseur et sélectionner en utilisant le bouton Y Le bouton B pour le retour arrière et le Bouton A pour effacer. Lorsque vous avez entré toutes les lettres du mot de passe, appuyez sur le bouton Start si le mot de passe 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 N.B. Retenez les différents mots de passe nécessaires pour faciliter l'utilisation du jeu.

**OPTIONS:** Appuyez sur la manette vers le haut / bas pour sélectionner l'option ensuite en utilisant la manette vers la gauche/droite vous pouvez changer les options.

**LEVEL (niveau):** Vous permet de choisir le niveau de difficulté du jeu, EASY(facile), NORMAL ou EXPERT (difficile).

**LANGUAGE (langue):** Permet au joueur de jouer en Français ou en Anglais

**CONTROL TYPE:** Vous permet de choisir différentes configurations pour les boutons (3 choix).

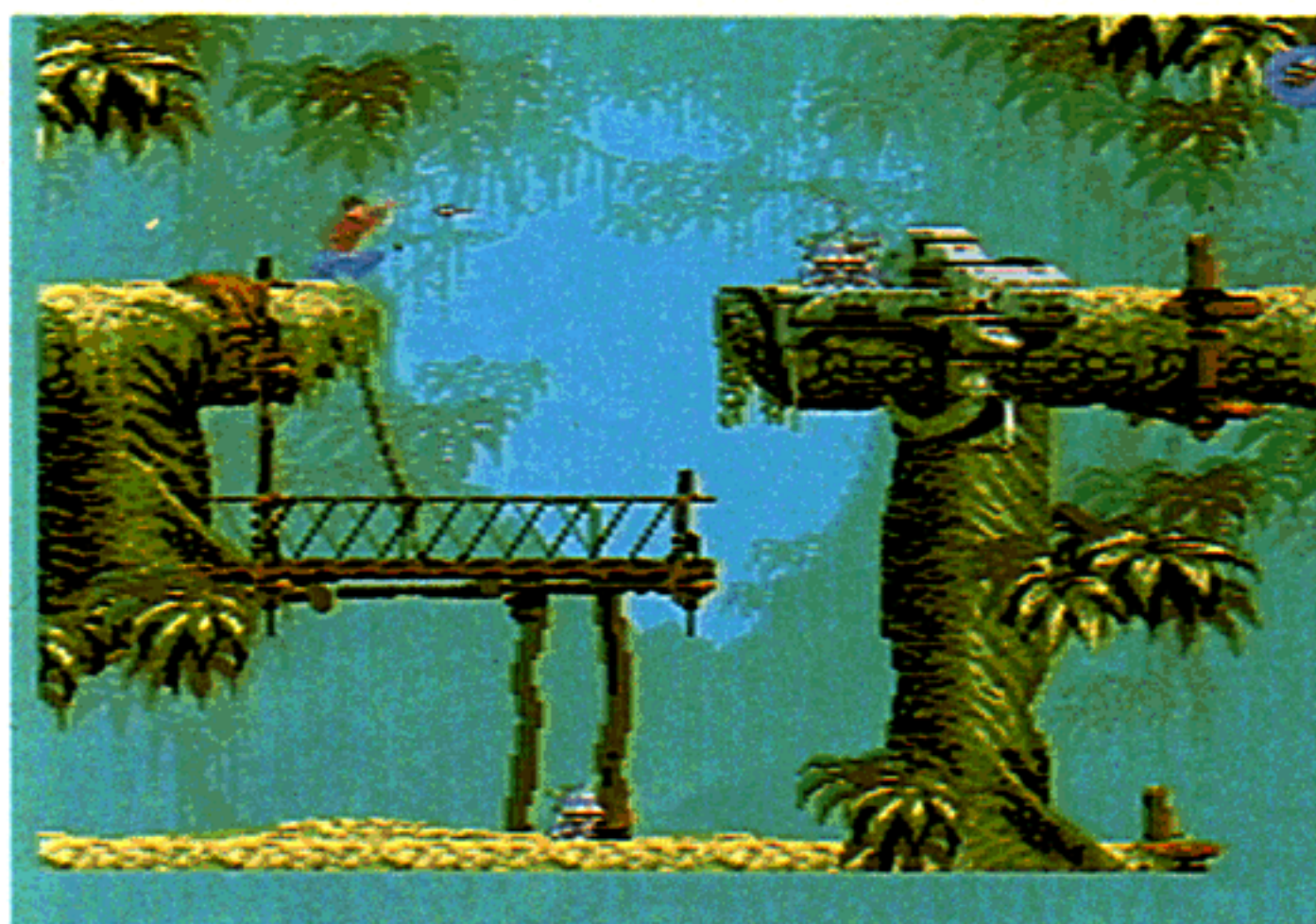
**EXIT:** Pour retourner au Menu Principal

**DEMO:** Fait défiler la démonstration du jeu, en appuyant sur n'importe quel bouton de la manette vous reviendrez au Menu Principal



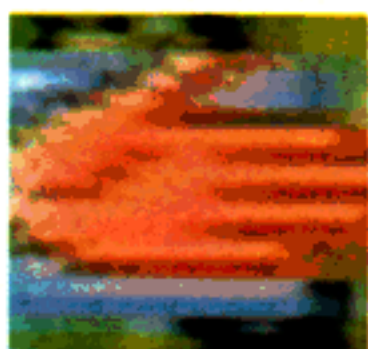
## Pour jouer

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-après.



**TAKE (prendre)**

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



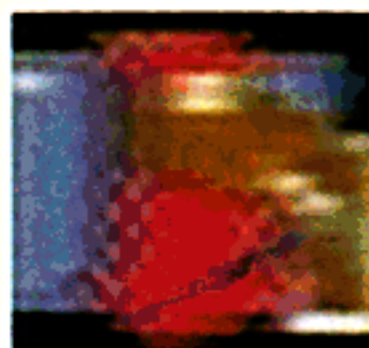
**TALK (parler)**

Pour parler avec une personne

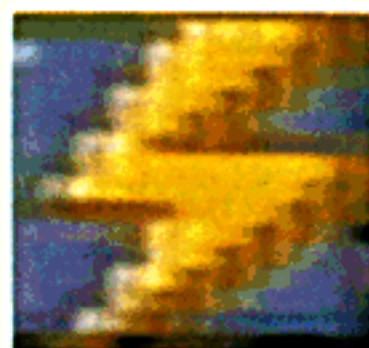




**LOOK (regarder)**  
**Pour examiner un objet ou un message**



**ACTIVATE (activer)**  
**Pour appuyer sur un Bouton**  
**afin d'ouvrir une porte, pour appeler un ascenseur**



**RECHARGE (recharger)**  
**Pour recharger votre bouclier de protection**  
**ou votre cartouche**



**USE (utiliser)**  
**Vous permet d'utiliser un objet de votre**  
**inventaire (par exemple insérer une carte clé**  
**dans une serrure à carte), cette icône peut**  
**aussi être utilisée pour donner un objet**  
**à une personne.**



# Inventaire

**Pour Ouvrir / Fermer l'Inventaire, appuyez sur le bouton SELECT.**  
Au début du jeu, il y a déjà plusieurs objets énumérés.  
Vous pouvez prendre de nouveaux objets sur votre chemin à travers chaque niveau, ils seront ajoutés à votre inventaire.  
A la fin de chaque niveau, les objets inutiles seront jetés.  
Des objets supplémentaires vous seront accordés pour vous aider à compléter le niveau suivant.



**Pour ouvrir ou fermer l'inventaire, appuyez sur le bouton SELECT.** 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.



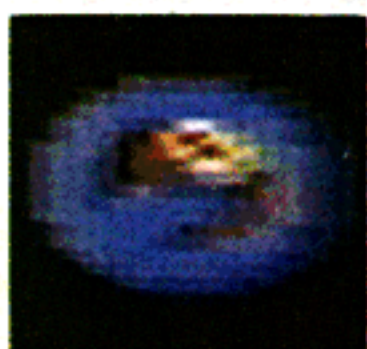
## Liste d'objets

Voici quelques-uns des objets que vous trouverez au cours de l'aventure



### **Holocube**

Contient d'importantes informations



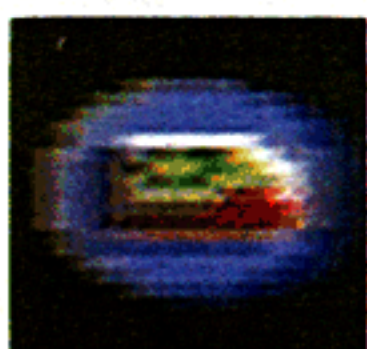
### **Force Field (champ de force)**

Crée une barrière énergétique qui arrête les ennemis



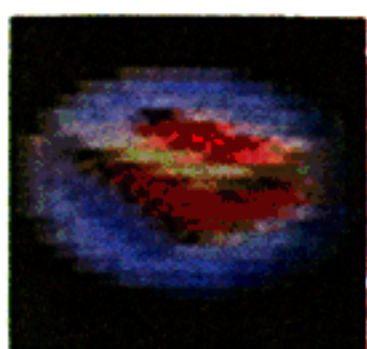
### **Stone (pierre)**

Peuvent être jetés ou mises.



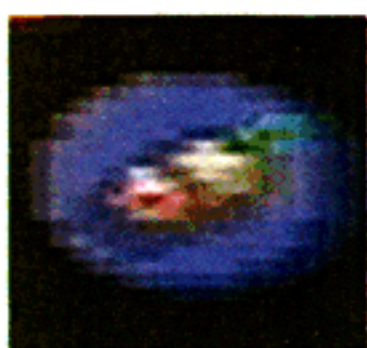
### **Credits**

Argent



### **Magnetic cartridge (cartouche magnétique)**

Création d'une source d'énergie rechargeable placées dans la même génératrice.



### **Mechanical mouse (souris mécanique)**

Avances sur le terrain, la pression de réglage des plaquettes et des caméras.





**Exploding mouse (souris explosive)**

Semblable à la souris mécanique, mais explose au moindre contact.



**ID Card (carte d'identité)**

Carte d'identité. Certaines sont utilisées comme clé.



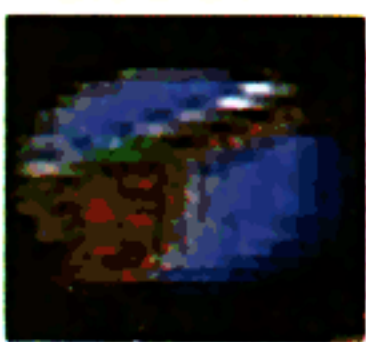
**Teleport Receiver (téléporteur receveur)**

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 contrôle du téléporteur)**

Ne fonctionne qu'avec le récepteur et vous permet de vous téléporter à la position du récepteur. vous pouvez récupérer automatiquement le récepteur en posant la télécommande.



**Gun (pistolet)**

Votre arme principale.



# Autres Mécanismes

Activant certains objets



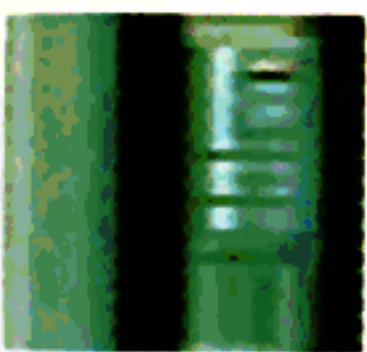
## Téléporteur

Vous transporte dans un lieu qui est inaccessible à pied.



## Générateur d'énergie

Vous permet de recharger le bouclier ou des cartouches magnétiques.



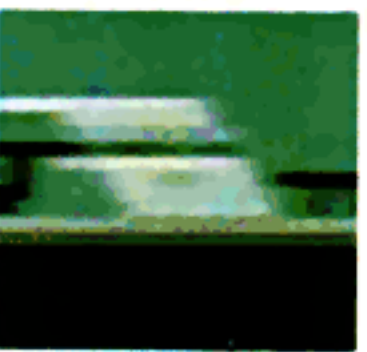
## Interrupteur

Ouvrir une porte ou appeler un ascenseur



## Camera

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



## Bloc de pression

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



## Serrure à carte

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





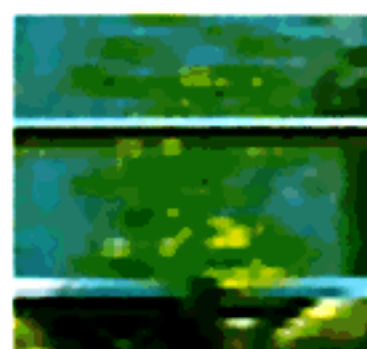
**Serrure**  
S'utilise avec une clé.  
Ouvre une porte ou une trappe.



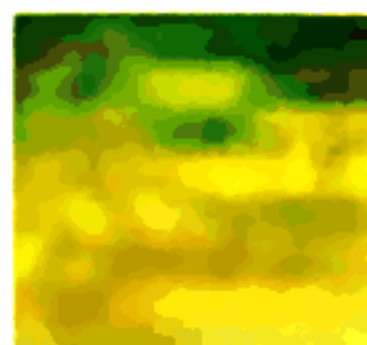
**Sauvegarde**  
Sauvegarde le jeu où se trouve  
le marqueur.

## **Bouclier De Protection**

Le bouclier est un objet dans votre inventaire. Vous commencez avec 4 boucliers, et à chaque fois que vous êtes touché, vous perdez 1 bouclier. Si vous n'avez plus de bouclier et que vous êtes touché, vous mourez. Vous pouvez recharger votre bouclier à l'aide du générateur d'énergie. Cependant, il existe des risques de mort..



**Désintégrateur**  
Vous mourez immédiatement



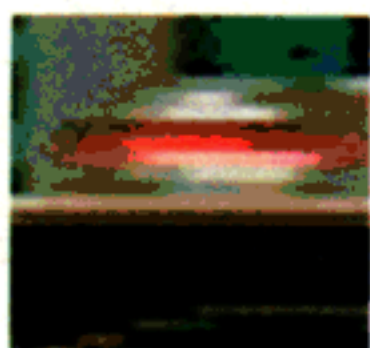
**Sol Electrique**  
Vous pouvez courir ou sauter  
par dessus.

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 accrocher 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):**

Explose quand vous passez dessus ou à côté. L'explosion détruit un bouclier. Il est possible de sauter par dessus



**Falling mine (Mine tombante):**

Explose 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 Y, B, A et SELECT simultanément. 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 Y, B ou A pour accélérer la remise à zéro.

**Simultanément**



## **Resumé des commandes Principales**

- 1 CONTROL PAD : Pour bouger le personnage pendant le jeu.**
- 2 BOUTON SELECT : Ouvre et ferme l'inventaire durant le jeu. Réduit la durée des séquences animées.**

**BOUTON Y «Action» : Courir. Sauter, Tirer, Ramasser un objet etc..**

**BOUTON B «Utilisation» : Utiliser un objet de l'inventaire et le placer.**

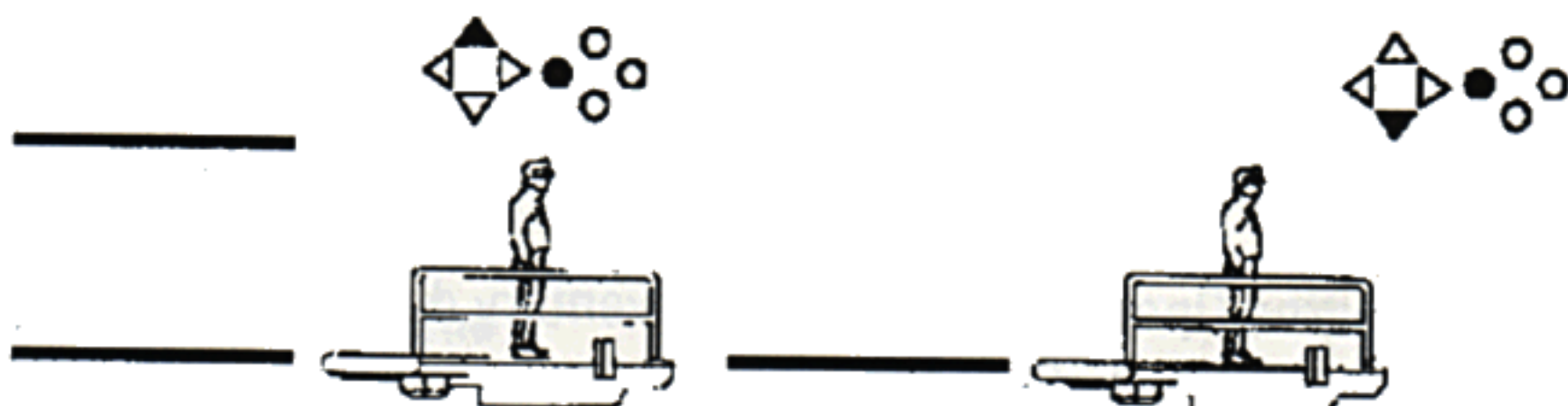
**BOUTON C : Fait apparaître le pistolet ou le ranger. Utilisez le Control Pad**

**Les instructions suivantes sont valables pour les Control Pad aux fonctions pré-dé terminées : Control Pad 1**

- Pour appeler un taxi, positionnez le personnage devant un arrêt et appuyez sur le Bouton Y.**
- Pour prendre le métro, positionnez le personnage à l'en-trée, attendez l'arrivée du train et appuyez sur le Bouton «Action».**

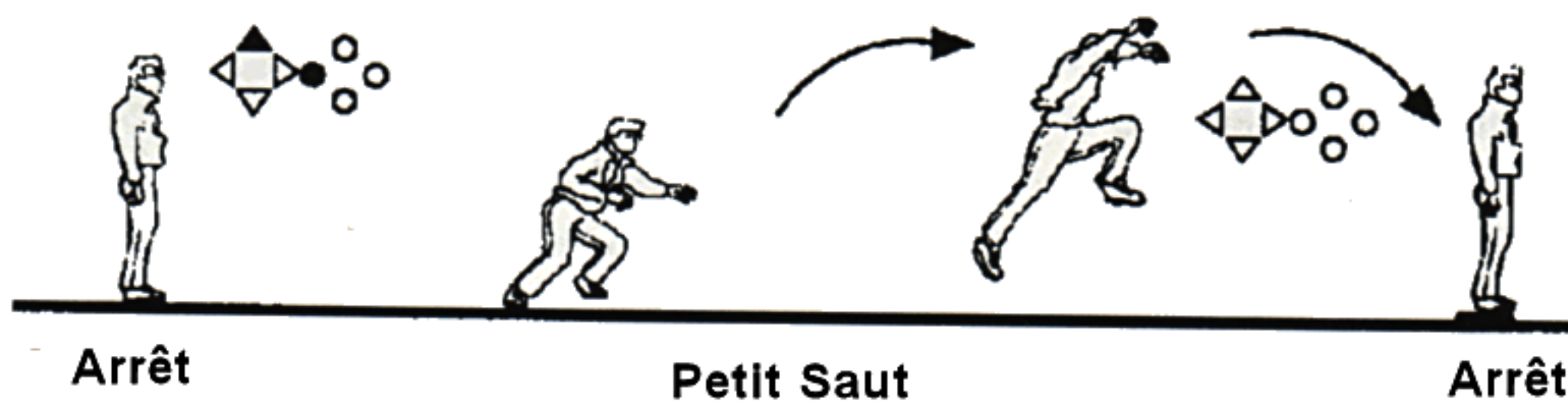
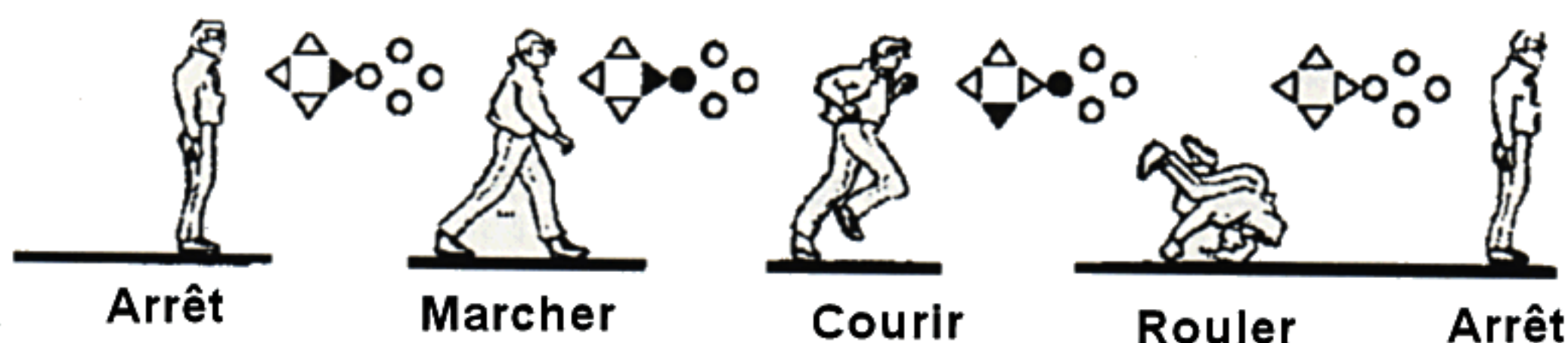


## Pour monter ou descendre en ascenseur

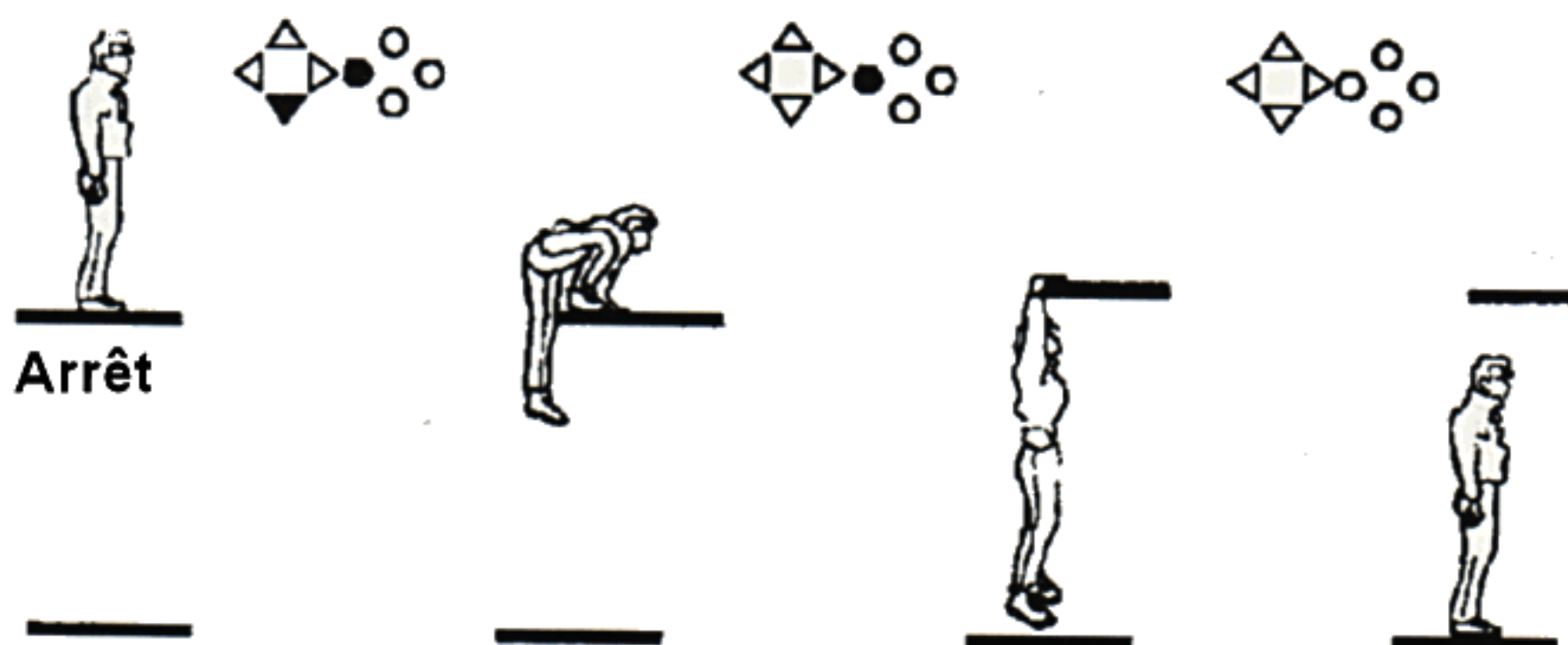


• Monter

• Descendre

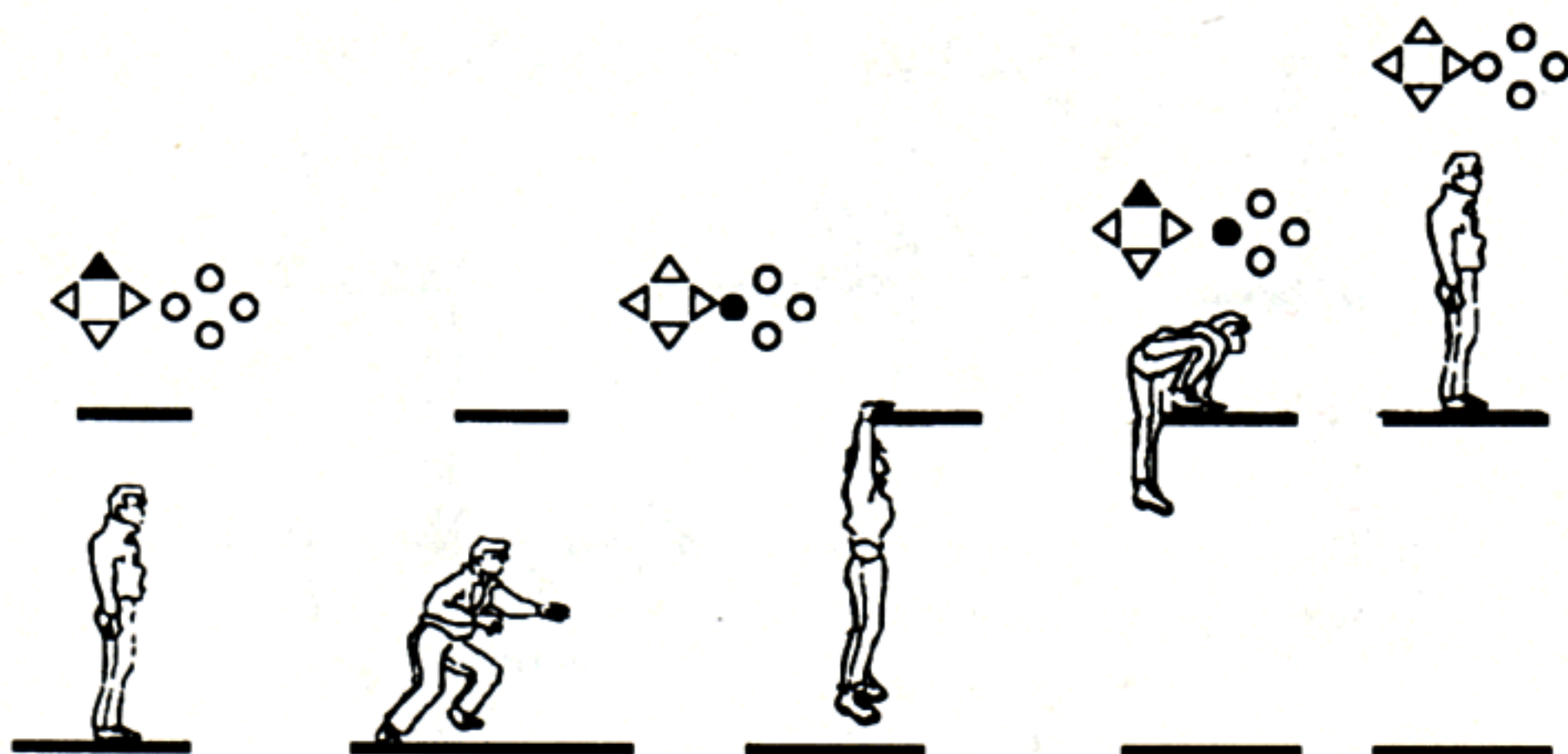


• si vous maintenez le bouton Y enfoncé,  
le personnage reste suspendu entre 2 étages



• Descendre d'1 étage



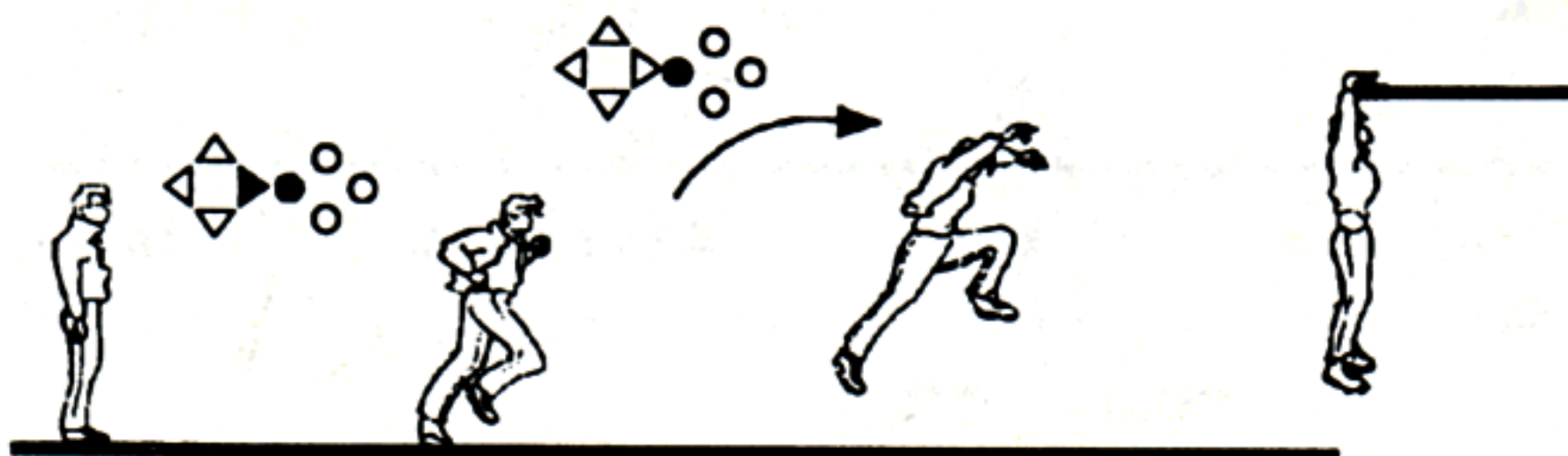


• Monter d'1 étage



• Courir

• Grand Saut

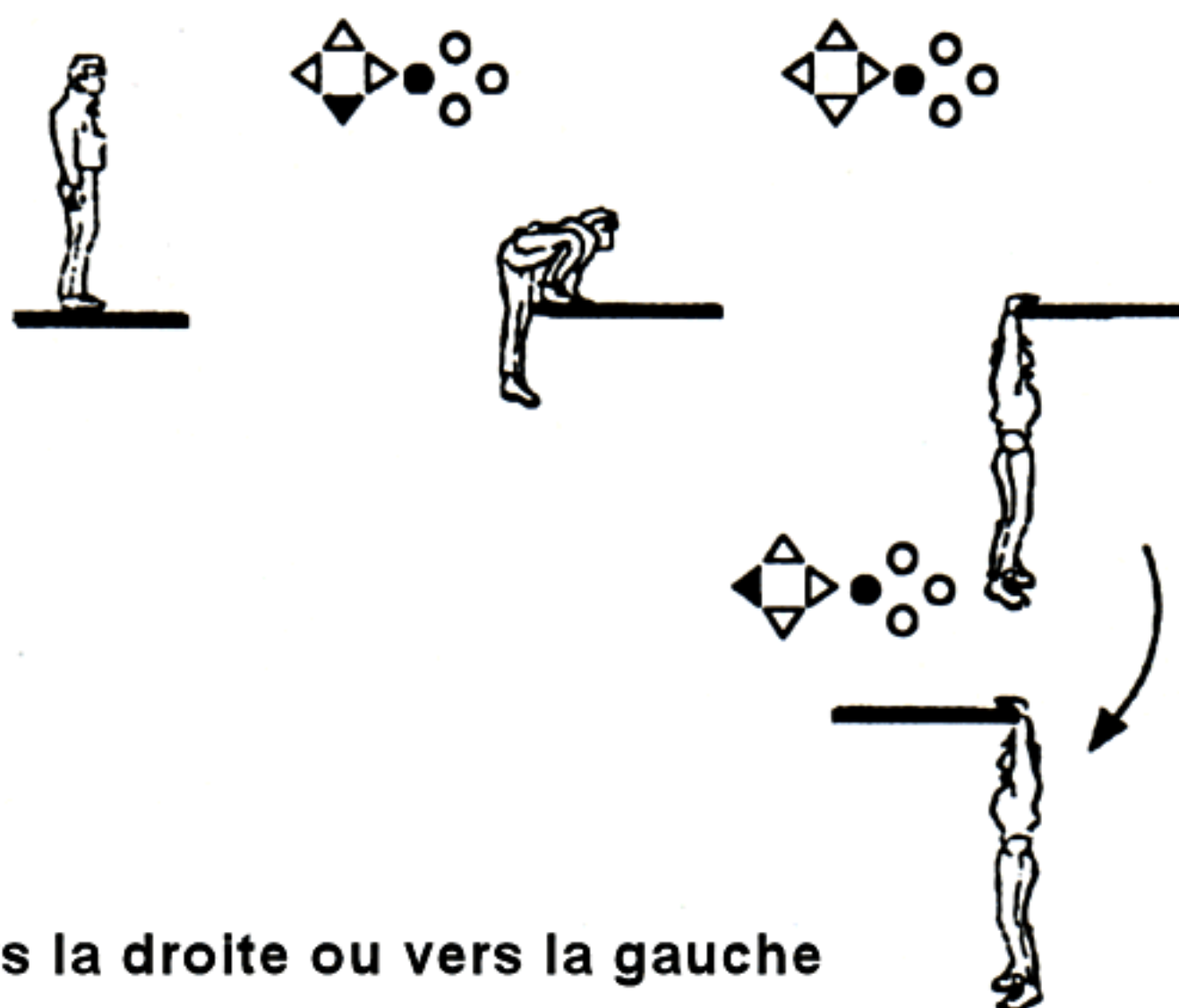


• Courir et se suspendre à l'étage supérieur automatiquement

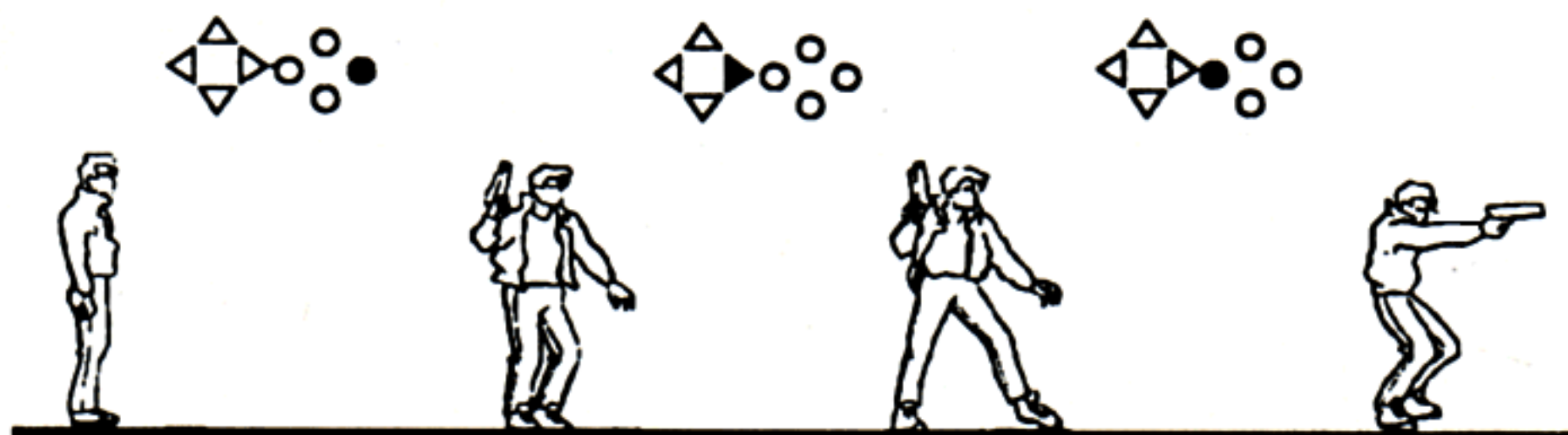


• S'accroupir





• Suspendu vers la droite ou vers la gauche

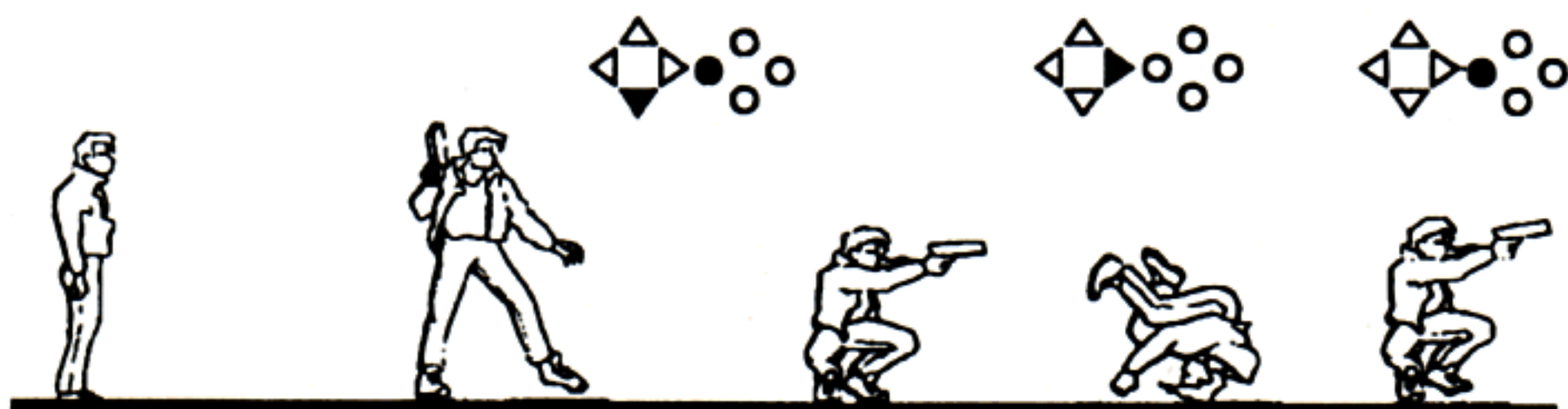


• Arrêt

• Sortir son  
pistolet

• Avancer avec  
le pistolet

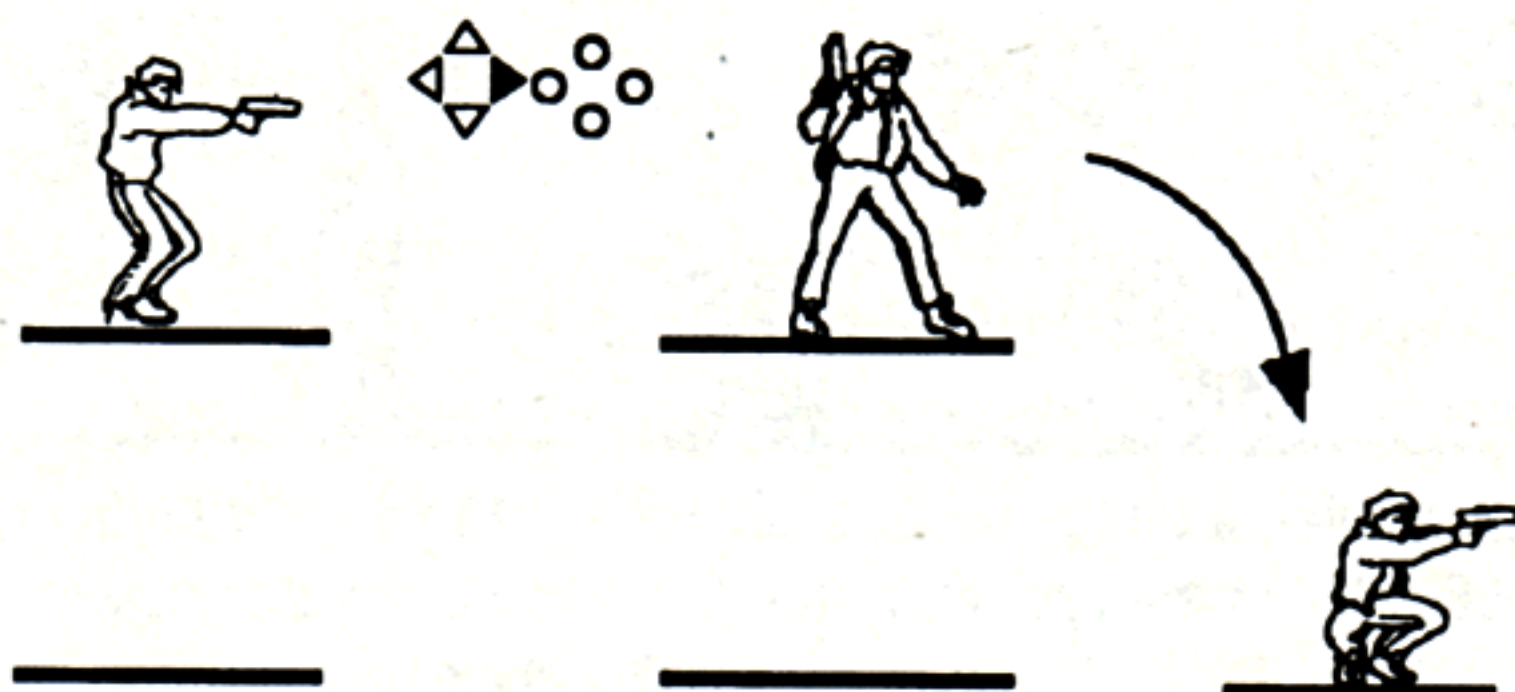
• Se mettre en  
position de  
tir



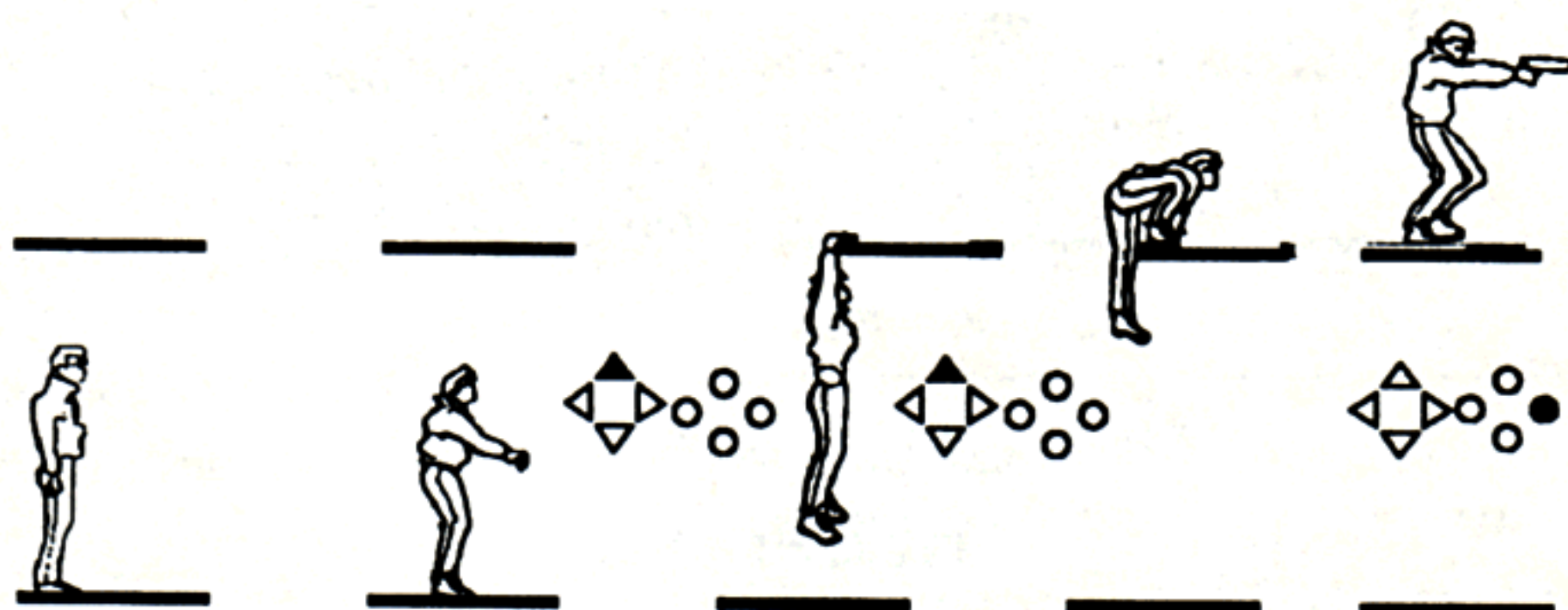
• S'agenouiller  
en position  
de tir

• Finir une roulade  
en position de  
tir

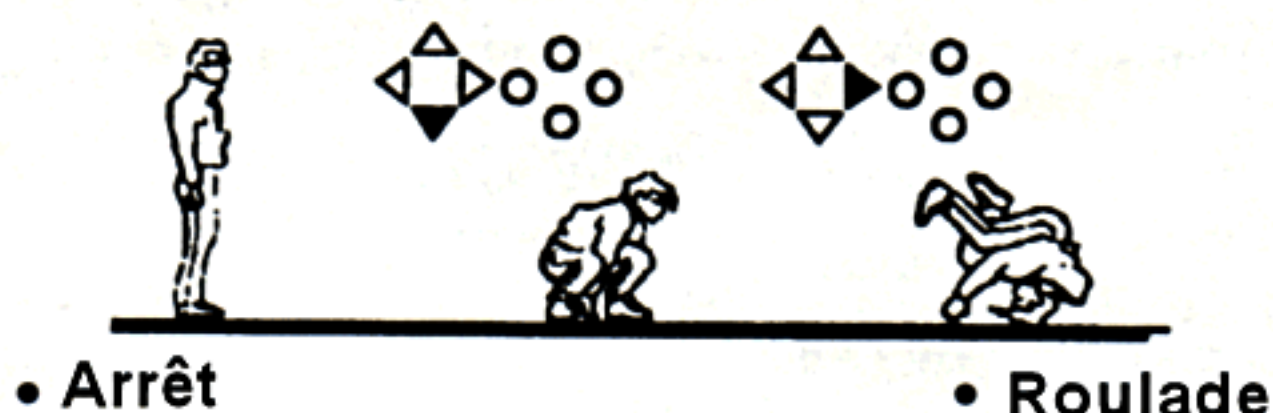




• Sauter à l'étage inférieur prêt à tirer

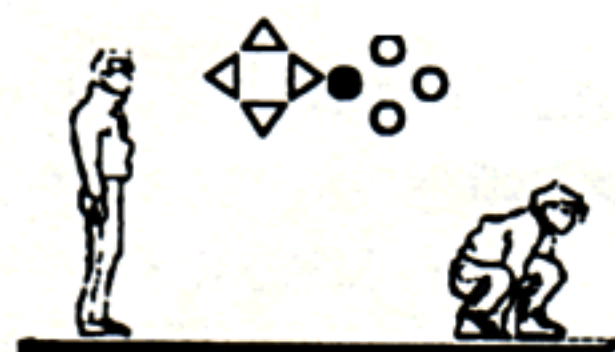


• Monter à l'étage prêt à tirer

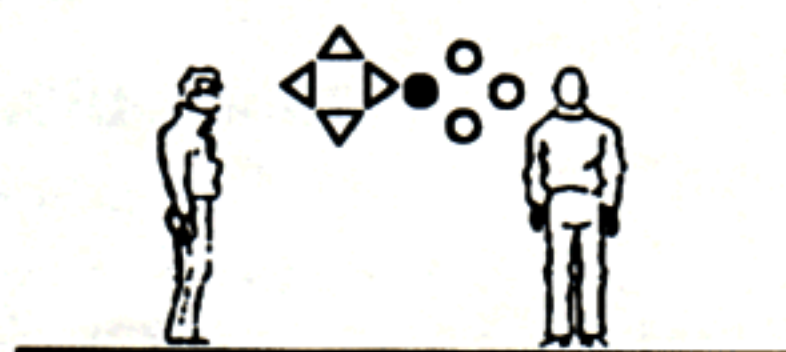


• Arrêt

• Roulade

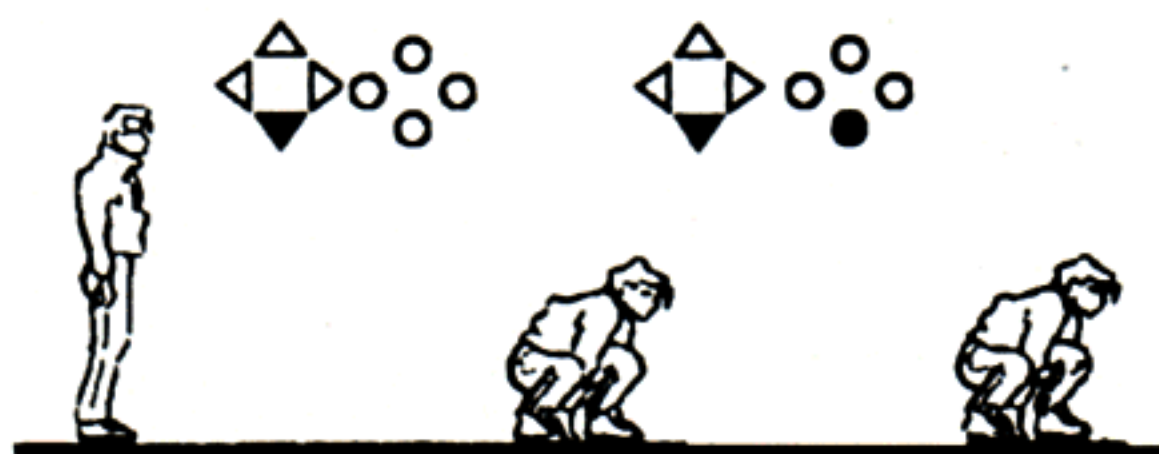


• Pour ramasser un objet au sol, déplacez le personnage vers l'objet et appuyez sur le bouton Y

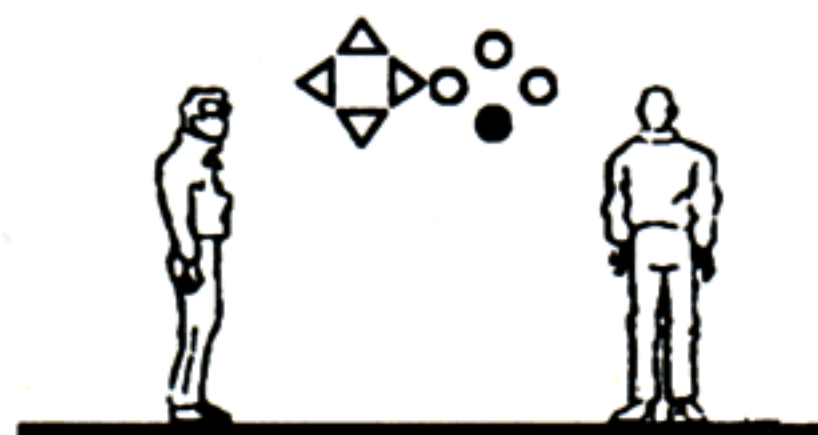


• Pour parler à quelqu'un ou utiliser un levier, appuyez sur le bouton Y





- Pour poser un objet sur le sol appuyez sur le bouton SELECT et appuyez sur le bouton B



- Pour utiliser ou donner un objet, sélectionnez-le avec le bouton SELECT et appuyez sur le bouton B



- Pour lancer des objets, sélectionnez les avec le bouton SELECT et appuyez sur le bouton B

## U.S. GOLD/NINTENDO HELPLINE

U.S. Gold is dedicated to your enjoyment of this game. However if you need a helpful hint then we have a special telephone number for you available 24 hours a day, 7 days a week. This line also includes information on new releases, promotions and events!

**CALL NOW ON  
0839 654 250\***

This service is provided by U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366

**Please obtain permission to call from  
the person who pays the bill**

Calls cost 36p per minute cheap rate, 48p per minute all other times. (Maximum charge £2.40). Prices correct at time of going to press. If in any doubt contact U.S. Gold Customer Services for full details of current charges and contents.

\* Available in the UK only



## 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.**

**A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.**

**Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de consciences à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.**

**Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.**

**Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux et des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.**



## **PRÉCAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION DES JEUX VIDÉO**

**Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.**

**Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.**



**SONY**



**IMAGESOFT**

DISTRIBUTED BY COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO UK, HORATIO HOUSE, 4TH FLOOR,  
77-85 FULHAM PALACE RD, LONDON W6 8JA.

PRINTED IN JAPAN