

SNSP-5F-FAH

FLASHBACK

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

SONY



U.S. GOLD

Delphine
Software International

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM, DE SPEL CASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

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.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

Sommaire

Scénario du Jeu	2
Ta Recherche Commence Ici	5
Comment Démarrer	5
Comment Jouer	7
Comment Intervenir dans Ton Entourage	7
Inventaire	9
Liste d'Objets	10
Mécanismes Diverss	12
Bouclier	13
Remise à Zéro du Jeu	14
Résumé des Commandes Générales	15
Conseils et Astuces	21
Garantie Limitée	21

Scénario du Jeu

C'est l'année 2142, Conrad Hart, agent du Bureau d'Investigations Galaxia était en grand danger.

"Je dois prendre de l'avance sur eux, autrement je suis foutu!"

Rasant les magasins, le col relevé, il retournait à son appartement.

"Il faut que j'essaie de contacter Sonya, où qu'elle soit, et que j'aille au quartier général, c'est le seul endroit sans dangers."

Pendant qu'ils testaient sur le terrain leur dernier appareil, l'Analyseur de Densité Moléculaire, Conrad et sa petite amie Sonya avaient fait une découverte sensationnelle. Certaines personnes avaient une densité moléculaire si haute que la seule explication possible était qu'ils ne pouvaient pas être humains! Depuis ce jour là, Sonya avait mystérieusement disparu en le laissant le seul à pouvoir prévenir les autorités.

"Il faut qu'ils me croient... Enfin, s'ils ne me croient pas la preuve vivise de ma découverte peut être extraite de mes modèles de mémoire de robot à l'intérieur de l'holocube que je porte. Ils vont sûrement croire à cela!"

En arrivant à son immeuble, du mouvement en haut de l'immeuble d'en face attira son attention. Pendant qu'il se tournait pour mieux voir, un faisceau de lumière laser le toucha en plein milieu du dos, en le lançant par terre à travers le trottoir. Presque tout de suite le silence fut rompu par de un ronflement assourdissant. Une navette luisante lui passa dessus. Ses impulseurs d'atterrissage soulevèrent des nuages de vapeur d'eau et de déchets tout autour pendant qu'elle atterrit près de lui. Deux silhouettes portant des complets foncés en sortirent et, en scrutant les immeubles environnants du regard ils s'approchèrent de Conrad qui avait perdu connaissance.

"Mets-le dans la navette, vite!" dit l'un de ses ravisseurs d'une voix rauque, "Je vais contacter le commandement central."

Il porta un walkie-talkie à sa bouche.

"Ici Numéro Sept. Sujet pris, nous l'amenons à l'intérieur."

A demi conscient et complètement paralysé, la seule chose que pouvait faire Conrad était d'écouter les voix de ses ravisseurs venant de la partie avant du navire.

"Je ne comprends pas pourquoi ils se tracassent avec cette histoire d'effacement de mémoire" dit une voix. "Pourquoi est-ce qu'ils ne nous laissent pas le tuer un point c'est tout?"

Après une petite pause une autre voix répondit.

"Assurance... Nous allons mettre un de nos agents à sa place avec l'ordre de recueillir tous les renseignements possibles. Si pour une raison quelconque le détective est sur le point d'être découvert, nous pouvons l'enlever et renvoyer celui-ci sans sa mémoire. Tout le monde va penser qu'il est devenu gâteux... et personne pourra nous découvrir."

"Ah, je comprends, mais où..."

Tout à coup une troisième voix hurla en coupant leur conversation:

"NAVETTE HQ782, ICI CONTROLE DE NAVIGATION TITAN, TENEZ-VOUS PRETS A RECEVOIR LES COORDONNEES DE RENTREE."

"TITAN!!", la pensée éclata presque du crâne de Conrad. "Je sais que j'ai perdu connaissance pendant un moment, mais pas pendant si longtemps!..." En se tortillant pour essayer de rompre ses liens, il sentait que le peu de force qu'il lui restait l'abandonnait lentement.

"Il faut que je me rappelle de m'échapper, m'échapper, m'échap, m'écha..."

Le choc de son sort était trop fort pour Conrad et il s'évanouit.

Lumière, une lumière aveuglante. Conrad se releva en chancelant. Les écorchures et les coupures sur ses poignées et ses chevilles brûlaient terriblement.

"Je ne me rappelle pas... où je suis... qui je suis... qu'est ce qu'il se passe?..."

Avant que Conrad ait eu le temps de réaliser ce qu'il faisait, il courrait le long d'un couloir, un pistolet à la main.

"Je dois m'échapper!" la phrase résonnait dans sa tête. Tout à coup des alarmes rompirent le silence.

"ATTENTION, ATTENTION... DES PATIENTS DANGEREUX ESSAIENT DE S'ÉCHAPPER... FERMEZ TOUTES LES SORTIES... EQUIPES DE SECURITE AU NIVEAU 3... ATTENTION"

Conrad s'arrêta net. Confus et effrayé, ne sachant pas de quel côté aller il resta immobile pétrifié.

BOUM!!

Un coup de laser s'éclatant sur le mur à côté de lui le secoua et le ramena sur terre. Deux gardes l'entouraient. "Ici équipe de sécurité 2, patient près de l'entrée de l'hangar principal. Fermez la porte de sécurité du niveau 3."

N'ayant pas le temps de penser, Conrad se jeta à travers le portail qui se fermait. En titubant, il découvra une moto spatiale.

"Ouvrez la porte! Ouvrez la porte!" crièrent les deux gardes dans leur radio en regardant Conrad monter sur la moto.

"Reculez!" Trois coups venant du pistolet à laser de l'un des gardes et un coup d'épaules des deux gardes cassa la porte. Le temps de diriger leur pistolet sur lui, Conrad s'était déjà enfui de l'hangar. Un garde frustré annonça la nouvelle.

"Le patient s'est échappé sur une moto spatiale volée, nous continuons à le poursuivre dans une navette."

Rasant les pointes des arbres, la navette et la moto spatiale jouaient au chat et à la souris voltigeant dans l'air. La moto spatiale plus agile esquivant les coups de laser de la plus grande et légèrement plus rapide navette qui s'approchait de plus en plus.

"Encore 5 secondes et il est à nous!" marmonna le garde déterminé alors qu'il commençait à suivre les manoeuvres de Conrad avec son viseur sur son afficheur.

Deux faisceaux le manquèrent de justesse, mais le troisième atteignit sa cible. Un nuage d'étincelles et de fumée blanche chaude explosa de la partie arrière de la moto en marquant la fin de la tentative de fuite de Conrad. Oscillant violemment, la moto précipita vers le sol sans aucun contrôle. Conrad passa à travers la calotte et, voyant le sol s'approchant à toute vitesse, il s'évanouit. La navette tournoya une seule fois autour de la scène de l'accident. Assurés qu'il n'y avait plus rien à récupérer, les gardes tous contents retournèrent à leur base. A leur insu, Conrad était encore vivant couché sur les broussailles.

Lorsque le bruit des moteurs de la navette se perdit au lointain, Conrad remua. En bougeant son bras pour se lever, il poussa une chose qui ressemblait à une petite boîte en plastique par dessus une corniche. Une fois levé il passa par dessus la corniche et regarda autour de lui. La végétation couvrait tout, des arbres énormes étaient recouverts de vigne, des pierres et des gros cailloux étaient recouverts de mousse et d'herbe. Il pouvait très bien voir la boîte à peu près 10 mètres plus loin, une lumière rouge sur le côté clignotant sans arrêt.

"Autant aller la prendre" pensa Conrad. "Elle peut toujours contenir quelque chose d'utile."

Il pensait être hors de danger. Cependant, nous savons que ce n'est pas vrai et c'est à toi de faire en sorte que Conrad s'en rende compte également.

Ta Recherche Commence Ici

Tu joues le rôle de Conrad Hart, en contrôlant chaque mouvement qu'il fait dans les 6 niveaux du jeu. Pendant ta recherche, tu rencontreras différents amis et ennemis que tu voudras aider ou combattre à l'aide de ton pistolet. Tu devras relever plusieurs défis pour retrouver ta mémoire perdue. Chaque niveau de jeu possède ses propres images et ses dangers reliés par des séquences cinématographiques animées.

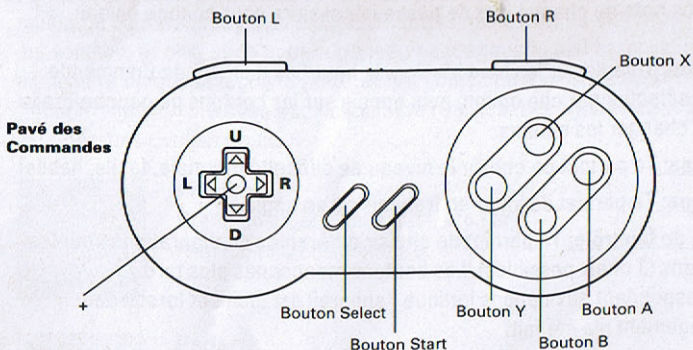
Comment démarrer

- 1 Vérifie que ton Super Nes est ETEINT.
- 2 Assure-toi que le Pavé des Commandes est branché au port marqué 1 sur le Deck de Contrôle.
- 3 Insère le jeu Flashback dans ton Super Nes. Appuie fermement pour enclencher le jeu.

ATTENTION:

N'essaie jamais d'insérer ou d'enlever un Game Pak lorsque le bouton de mise sous tension est sur MARCHÉ.

- 4 Mets le bouton de mise sous tension sur MARCHÉ.



Après l'affichage du titre d'ouverture, une séquence animée expliquant l'histoire jusqu'à présent apparaît. Si tu as déjà vu cette séquence, tu peux appuyer sur le bouton START ou sur le Pavé des Commandes 1 pour passer au Menu Principal.

MENU PRINCIPAL

Pour sélectionner une option, appuie sur les boutons vers le haut/bas du Pavé des Commandes pour mettre en évidence l'option choisie et appuie sur le bouton START pour effectuer la sélection.

Start: Commence un nouveau jeu.

Mot de Passe: Il te permet d'introduire un Mot de Passe et de recommencer le jeu depuis le début du niveau auquel correspond le Mot de Passe; il rétablit également le niveau de difficulté correspondant. Le Mot de Passe du niveau 1 (difficulté normale) est DLRGS et est le même que celui pour démarrer le jeu avec l'option START. Pour sélectionner le Mot de Passe, utilise le Pavé des Commandes pour déplacer le curseur et effectue la sélection en appuyant sur le bouton "Y", sur le bouton "B" pour retourner en arrière et sur le bouton "A" pour effacer. Lorsque tu as inscrit toutes les lettres du mot de passe, appuie sur le bouton START. Si le mot de passe est incorrect, tu vas retourner au Menu Principal. Au début de chaque niveau, un nouveau mot de passe sera affiché au centre dans la partie supérieure de l'écran. Remarque: Pour une consultation rapide, prends note de chaque mot de passe nécessaire pour chaque niveau.

Options: Appuie sur les boutons vers le haut/bas du Pavé de Commande pour sélectionner une option, puis appuie sur les boutons de gauche/droite pour changer les options.

Niveau: Te permet de choisir le niveau de difficulté (normale, facile, habile)

Langue: Te permet de jouer en français ou en anglais.

Type de Contrôle: Te permet de choisir différentes configurations pour les boutons (3 choix possibles). Les boutons mentionnés plus tard correspondent aux options lorsque l'appareil est éteint et lorsqu'aucun changement n'a été fait.

Sortie: Te ramène au Menu Principal.

Démonstration: Fait une démonstration du jeu. En appuyant sur n'importe quel bouton du Pavé des Commandes 1, tu retourne au Menu Principal.

Comment Jouer

Tu verras apparaître Conrad sur l'écran. Ses mouvements sont variés et certains d'entre eux sont compliqués. Reporte-toi au Résumé des Contrôles Généraux ci-après dans ce manuel pour tous les mouvements possibles.



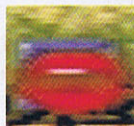
Comment Intervenir Dans Ton Entourage

Pendant que tu te déplaces à travers le niveau, tu vas rencontrer une multitude de personnages et d'objets. Chaque fois que tu va en rencontrer un, son nom et une icône apparaîtront en haut à gauche de l'écran. L'icône expliquera de quelle façon tu peux utiliser l'objet. En appuyant sur le bouton "Action", l'action indiquée par l'icône sera réalisée. Les différentes icônes sont décrites comme il suit:



Prendre

Prend un objet (pierre, clef, etc.) et le met dans ton inventaire.



Parler

Parle à une personne.



Regarder

Examine un objet ou un message.



Activer

Ouvre ou ferme les portes, les ascenseurs, etc.



Recharger

Recharge ton bouclier ou ta cartouche.



Utiliser

Te permet d'utiliser un objet de ton inventaire (par exemple insérer une carte clef dans une serrure à cartes). Il peut également être utilisé pour donner des objets à d'autres personnes.

Inventaire

Pour ouvrir/fermer l'Inventaire, appuie sur le bouton SELECT. Au début du jeu, il y a déjà plusieurs objets dans l'inventaire. Lorsque tu "Prends" d'autres objets pendant ton déplacement à travers chaque niveau, ils seront ajoutés à ton inventaire. A la fin de chaque niveau, tous les objets inutiles seront abandonnés. Il se peut que tu reçoive des objets supplémentaires pour t'aider à finir le niveau suivant.



Dès que tu as ouvert l'inventaire, utilise le Pavé des Commandes pour déplacer le sélecteur vers la gauche/droite. Si d'autres objets ont été stockés, une flèche sera affichée et tu pourras te déplacer dans la colonne des objets supplémentaires en appuyant sur les boutons vers le haut/bas. Pour sélectionner un objet, mets-le en évidence et quitte l'inventaire au moyen du bouton SELECT. L'objet sera maintenant actif. Si tu donnes l'objet à quelqu'un, l'objet sélectionné auparavant redevient actif.

L'objet actif est affiché dans le coin supérieur droit de l'écran de jeu.

Pendant que tu te trouves dans l'inventaire, appuie sur les boutons "Y", "B" ou "A" pour que le score et le niveau de difficulté actuels soient affichés.

Liste d'Objets

Voici quelques objets que tu pourras rencontrer tout au long de ton aventure:



Holocube

Il contient des renseignements importants.



Champ de Force

Il crée une barrière d'énergie qui arrête les coups des ennemis.



Pierre

Elle peut être lancée ou placée.



Crédits

De l'argent.



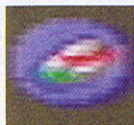
Cartouche Magnétique

Elle crée une source d'énergie lorsqu'elle est rechargée et mise dans le générateur correspondant.



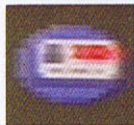
Souris Mécanique

Elle avance sur le sol en déclenchant des coussins de pression et des caméras.



Souris Explosive

Elle ressemble à la souris mécanique, mais en plus elle explose au moindre contact. Elle peut être prise lorsqu'elle ne bouge pas.



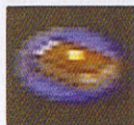
Carte d'Identité

Certaines peuvent être utilisées comme clefs.



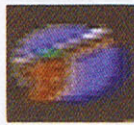
Récepteur de Téléportation

Le personnage peut être téléporté à l'endroit où est placé le récepteur. Il marche uniquement avec la Télécommande de Téléportation. Cet objet peut être lancé ou placé.



Télécommande de Téléportation

Elle marche uniquement avec le récepteur et te permet d'être téléporté à l'endroit où se trouve le récepteur. Tu peux récupérer le récepteur automatiquement en posant la télécommande.



Pistolet

C'est ton arme principale.

Mécanismes Divers

Utilisés avec certains objets, ils les activent.



Téléport

Il te transporte dans un endroit qui n'est pas accessible à pied.



Générateur d'Énergie

Il te permet de recharger le bouclier ou la cartouche magnétique.



Commutateur

Il ouvre une porte ou appelle un ascenseur.



Caméra

Elle peut ouvrir ou fermer une porte, appeler un ascenseur ou même tirer automatiquement du canon laser.



Coussin de Pression

Il peut ouvrir ou fermer une porte, appeler un ascenseur ou même déclencher une alarme.



Serrure à Carte

Elle ouvre les portes au moyen d'une carte d'identité.

**Serrure**

Elle ouvre les portes et les trappes au moyen d'une clef.

**Sauvegarde**

Le jeu peut être recommencé à partir d'ici. La position sera effacée de la mémoire si tu éteins ton appareil.

Bouclier

Le bouclier est un objet de ton inventaire. Tu commences le jeu avec 4 boucliers et chaque fois que tu es touché tu perds 1 bouclier. S'il ne te reste plus de boucliers et tu es touché, tu meurs. Tu peux recharger ton bouclier en utilisant le générateur d'énergie. Il y a cependant des dangers mortels.

**Désintégrateur**

Si tu le traverse, tu meurs immédiatement.

**Sol Electrifié**

Tu peux courir ou sauter par dessus ce sol.

Si le personnage tombe de plus de deux étages, il meurt. Toutefois, tu peux arrêter ta chute si tu as la chance de pouvoir t'accrocher à un mur latéral.

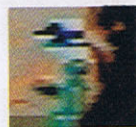
Dangers

Pendant le jeu, tu rencontreras différentes sortes d'ennemis et d'objets tueurs. Les ennemis peuvent être détruits par ton pistolet. Toutefois, les objets tueurs ne peuvent pas être détruits en utilisant ton pistolet. Ces objets sont décrits comme il suit:



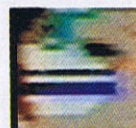
Mine

Elle explose lorsque tu lui passes dessus ou à côté. Une explosion détruit un bouclier. Tu peux leur sauter par dessus.



Mine Tombante

Elle explose lors de tout contact (avec le sol, le personnage, etc.) et elle détruit un bouclier. Si un objet passe au-dessous d'une de ces mines, il la fera tomber.



Canon Laser

Il tue le personnage si ce dernier n'a plus de bouclier. Il est activé uniquement par une caméra ou un coussin de pression.

Remise à Zéro du Jeu

Pendant que tu joues, tu peux remettre le jeu à zéro en appuyant en même temps sur les boutons "Y", "B", "A" et "SELECT". Tu passeras alors à l'écran de Continuation.

FIN DU JEU

Si Conrad meurt, le jeu est terminé et l'écran de continuation est affiché. Si tu veux continuer, appuie sur le bouton START et tu vas recommencer le jeu à partir de la dernière sauvegarde ou au début du niveau précédent. Si tu ne veux pas continuer, appuie sur le bouton "Y", "B" ou "A" et la remise à zéro sera accélérée.

Résumé des Commandes Générales

- 1 Le **Pavé des Commandes** fait déplacer le personnage pendant le jeu.
- 2 Le bouton **SELECT** ouvre et ferme l'inventaire pendant le jeu. Il raccourcit les séquences animées.

Bouton **Y**: bouton "Action" (courir, sauter, tirer, prendre un objet, etc.)

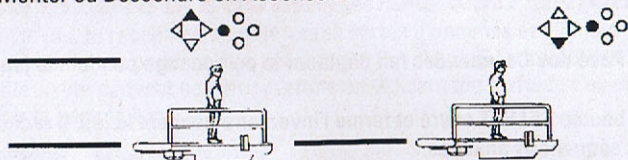
Bouton **B**: bouton "Utilisation" (utiliser un objet de l'inventaire sélectionné et le placer).

Bouton **A**: Sort le pistolet ou le remet à sa place.

UTILISATION DU PAVE DES COMMANDES: Les instructions suivantes sont valables pour les commandes prédéterminées: Pavé des Commandes 1

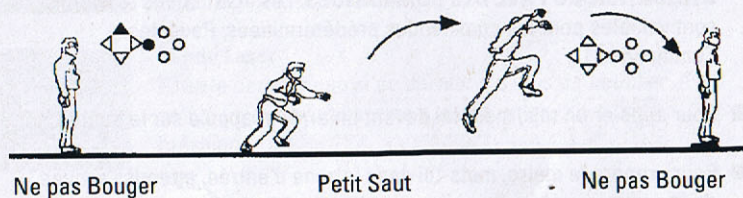
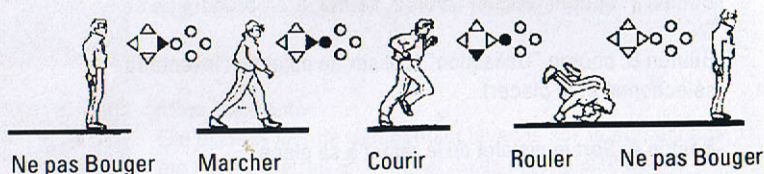
- Pour appeler un taxi, mets-toi devant un arrêt et appuie sur le bouton Y.
- Pour prendre le métro, mets-toi dans la zone d'entrée, attends l'arrivée de la rame de métro et appuie sur le bouton "Action".

Pour Monter ou Descendre en Ascenseur

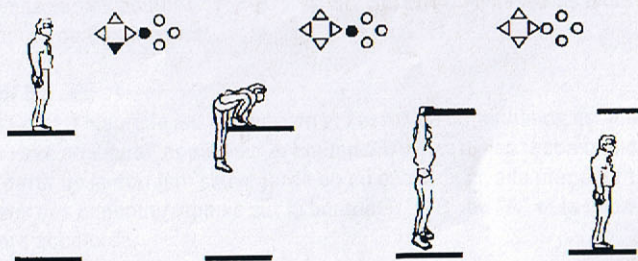


• Pour Monter

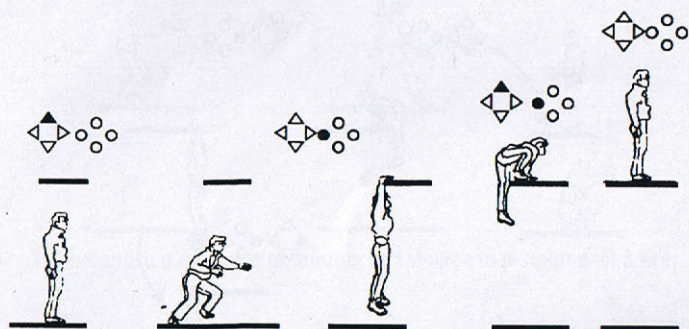
• Pour Descendre



• Si tu tiens le bouton Y pressé, le personnage reste suspendu en l'air.



Descendre d'un étage

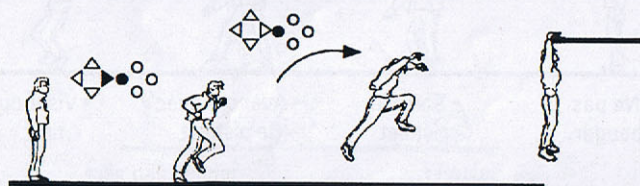


• Monter d'un étage

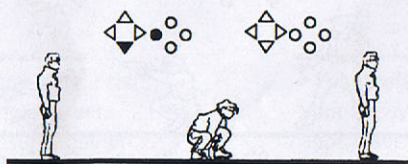


• Courir

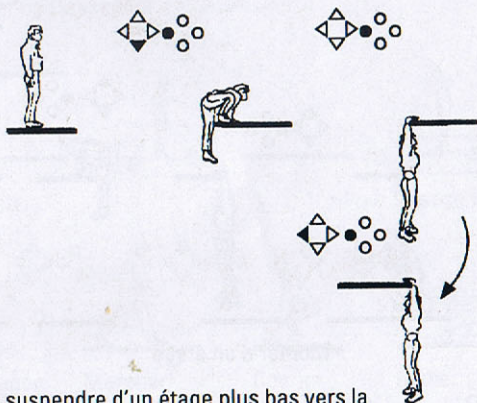
• Grand Saut



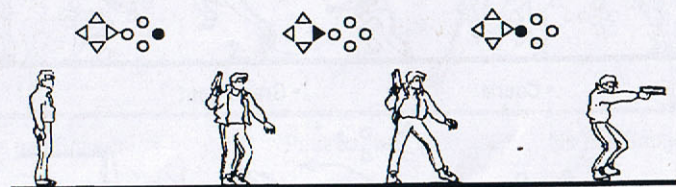
• Courir et se suspendre automatiquement à un étage supérieur



• S'accroupir



- Se suspendre d'un étage plus bas vers la droite ou vers la gauche

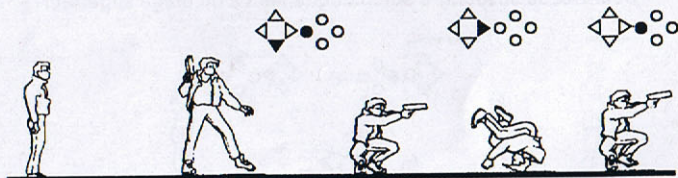


• Ne pas bouger

• Sortir le pistolet

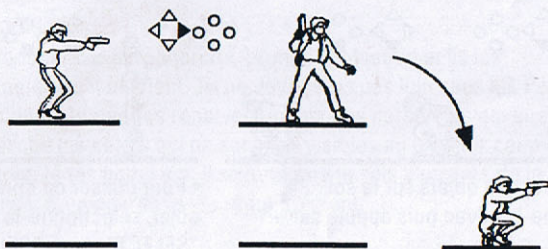
• Avancer avec le pistolet

• Viser ou tirer

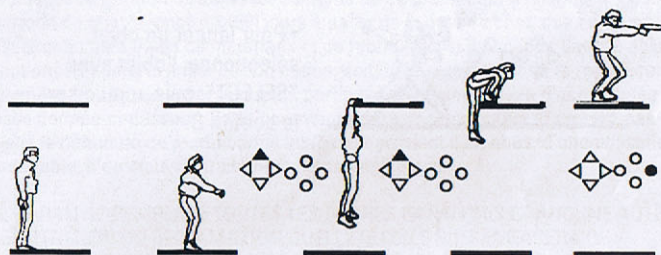


• S'agenouiller en position de tir

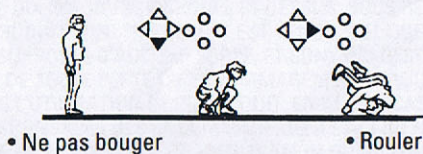
• S'arrêter de rouler avec le pistolet prêt à tirer



- Descendre d'un étage et toucher le sol avec le pistolet prêt à tirer

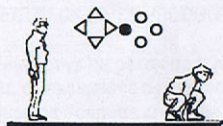


- Monter d'un étage puis sortir le pistolet

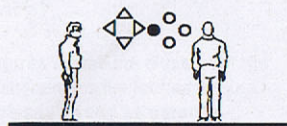


- Ne pas bouger

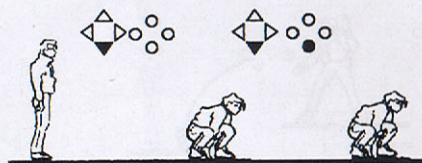
- Rouler



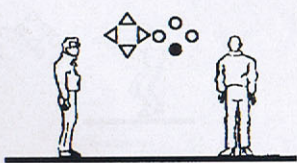
- Pour prendre un objet du sol, déplace le personnage vers l'objet et appuie sur le bouton Y.



- Pour parler à quelqu'un ou pour appuyer sur un levier appuie sur le bouton Y.



• Pour poser des objets sur le sol, sélectionne-les avec puis appuie sur le bouton B.



• Pour utiliser ou donner un un objet, sélectionne-le "SELECT", avec "SELECT", puis appuie sur le bouton B.



• Pour lancer un objet, sélectionne l'objet avec "SELECT", puis appuie sur le bouton B.

Conseils et Astuces

Avant de commencer ta recherche, prends l'holocube et lis les renseignements qu'il contient. Tu ne voyageras pas loin sans lui. Pour t'aider, essaie d'obtenir des renseignements des personnes auxquelles tu parles. Cherche les objets qui ne sont pas visibles au premier coup d'oeil sur l'écran. Surveillance tes boucliers, il se peut que tu sois plus près de la mort que tu ne le pense. Sauvegarde le jeu régulièrement.

Garantie Limitée

"Sony Imagesoft garantit à l'acheteur d'origine de ce produit Sony Imagesoft, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date d'achat, que ce Game Pak est exempt de défauts de matériaux et de fabrication et il accepte, dans le délai susmentionné et dans la limite de son option, soit de le réparer soit de le remplacer gratuitement. Veuillez envoyer le produit port payé, avec une preuve d'achat datée à l'adresse donnée ci-dessous. Cette garantie ne sera pas applicable et ne sera pas valable si le défaut de ce produit Sony Imagesoft provient d'un abus, d'une utilisation déraisonnable, d'un mauvais traitement ou de négligence.

CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTES LES AUTRES GARANTIES ET AUCUNE AUTRE REPRESENTATION OU RECLAMATION QUELLE QU'ELLE SOIT ENGAGERA OU OBLIGERA SONY IMAGESOFT. TOUTES LES GARANTIES SUPPOSEES APPLICABLES A CE PRODUIT DE LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE BONNE VENTE ET D'APTITUDE POUR UN BUT PARTICULIER, SONT LIMITEES A LA PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS INDIQUEE CI-DESSUS. SOUS RESERVE DE CE QUI PRECEDE, CE PRODUIT SONY IMAGESOFT EST VENDU "TEL QUEL", SANS GARANTIE EXPRESSE OU SUPPOSEE D'AUCUNE SORTE, ET SONY IMAGESOFT N'EST PAS RESPONSABLE DE TOUTE PERTE OU ENDOMMAGEMENT D'AUCUNE SORTE PROVENANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. EN AUCUN CAS SONY IMAGESOFT SERA TENU RESPONSABLE DES ENDOMMAGEMENTS ACCIDENTELS OU INDIRECTS PROVENANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU FONCTIONNEMENT DEFECTUEUX DE CE PRODUIT DE LOGICIEL.

Certains pays ne permettent pas les limitations sur la durée de validité d'une garantie et/ou les exclusions des dommages indirects; par conséquent les limitations et/ou exclusions données ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas à vous. La garantie donnée ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques et vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient de pays en pays."

**Sony Music Entertainment (France) SA, 1-3 rue du Chateau,
92522 Neuilly sur Seine Cedex, France.**

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À 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 conscience 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 ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS

POUR L'UTILISATION D'UN JEU 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.
- Évitez 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.

Inhoudsopgave

Het verhaal	24
Hier begint jouw avontuur	27
Het spel starten	27
Het spel spelen	29
Let goed op je omgeving	29
Inventaris.....	31
Lijst met objecten	32
Verschillende apparaten	34
Schild	35
Het spel resetten	36
Dit zijn de basis functies	37
Wenken en tips.....	43
Garantiebepalingen	43

Het Verhaal

In het jaar 2142 was Conrad Hart, agent bij de inlichtingendienst van Galaxia, in groot gevaar.

"Ik moet ze een stap voor blijven anders maken ze gehakt van me!" Dicht tegen de winkelruiten aanlopend, de kraag van zijn jas omhoog, liep hij terug naar zijn appartement.

"Ik moet proberen contact op te nemen met Sonya, waar ze ook is, en naar het hoofdkwartier gaan, dat is de enige veilige plek."

Terwijl ze hun nieuwste apparaat, een moleculaire dichtheidsmeter, aan het uittesten waren, deden Conrad en zijn vriendin Sonya een opzienbarende ontdekking. De moleculaire dichtheid van bepaalde personen was zó hoog dat er maar één conclusie mogelijk was: Het waren geen mensen! Vlak daarna was Sonya op mysterieuze wijze verdwenen en nu was Conrad de enige die de autoriteiten nog kon waarschuwen.

"Ze moeten me wel geloven... Trouwens, als ze dat niet doen kan ik ze nog altijd het visuele bewijs van mijn ontdekking laten zien door middel van de gekloonde geheugenbeelden die in mijn holokubus zitten. Dat moeten ze wel geloven!"

Toen hij bij zijn appartementenblok aankwam, werd zijn aandacht getrokken door bewegingen op het dak van het gebouw aan de overkant. Toen hij zich omdraaide om het beter te kunnen zien, werd hij plotseling midden op zijn rug getroffen door een laserstraal waardoor hij languit op de stoep viel. Bijna onmiddellijk werd de stilte verbroken door een loeiend geronk. Een glanzend ruimteschip vloog over. Uit de stuwaketten kwam enorm veel stoom en vuil toen het ging landen. Twee in het zwart gekleedde figuren stapten uit en liepen snel in de richting van de bewusteloze Conrad terwijl hun ogen over de omliggende gebouwen dwaalden.

"Breng hem snel in het ruimteschip!", zei een van de figuren met krasse stem, "Ik waarschuw de centrale post."

Hij begon in een walkie-talkie te praten.

"Met Nummer Zeven. Onderwerp gevangen, we brengen hem binnen."

Omdat Conrad half bewusteloos en helemaal verlamd was, kon hij alleen maar luisteren naar de stemmen van zijn ontvoerders aan de voorkant van het ruimteschip.

"Ik snap niet dat ze zich nog druk maken over dat gedoe met dat geheugens wissen.", zei een stem. "Waarom laten ze ons hem niet doden, dan zijn we meteen klaar."

Na een korte pauze gaf een andere stem antwoord.

"Om zeker te zijn.. We laten een van onze agenten in zijn plaats zijn werk doen om zoveel mogelijk informatie te verzamelen. Als men onze agent om de een of andere rede dreigt te ontdekken, sturen we gewoon deze terug, maar dan wel zonder geheugen. Iedereen zal denken dat hij gek geworden is zodat wij niet ontdekt worden."

"Oh.., nou snap ik het, maar waar.."

Plotseling brulde een derde stem door hun gesprek heen.

"RUIMTESCHIP HQ782, DIT IS DE TITANSE VLUCHTCONTROLE, WEES GEREED OM DE TERUGKEER COORDINATEN TE ONTVANGEN."

"TITANSE!!" De gedachte barstte bijna uit Conrads schedel. "Ik weet dat ik hier al een tijdje ben, maar niet zó lang!..."

Terwijl hij zich los probeerde te maken uit zijn boeien voelde hij het beetje kracht wat hij nog over had, wegvloeien.

"Ik moet onthouden dat ik moet ontsnappen, ontsnappen, ontsnappen..."

De schok van de toestand waarin hij verkeerde was teveel voor Conrad en hij raakte weer buiten bewustzijn.

Licht. Verblindend licht. Conrad stond wankelend op. De schaafwonden en sneeën aan zijn polsen en enkels deden veel pijn.

"Ik kan...me niet.. herinneren waar..ik ben!..wie ik ben!..wat is er aan de hand?"

Voordat Conrad beseftte wat er gebeurde rende hij door een lange gang met een wapen in zijn hand.

"Ik moet zien te ontsnappen!", dacht hij bij zichzelf en hij herhaalde het steeds weer in zijn hoofd. Plotseling werd de stilte verbroken door een alarm.

"ATTENTIE, ATTENTIE...GEVAARLIJKE PATIENT PROBEERT TE ONTSNAPPEN...BEVEILIG ALLE UITGANGEN...VEILIGHEIDSTEAMS NAAR DE DERDE VERDIEPING..ATTEN"

Conrad bleef doodstil staan. In de war en bang en niet wetende wat te doen, stond hij als aan de grond genageld.

PTOOM!!

Een laserstraal die vlak naast hem de muur raakte, bracht hem weer tot besef. Twee bewakers haalden hem in. "Dit is veiligheidsteam 2, de patiënt bevindt zich bij de ingang van de hoofdhangar. Sluit veiligheidsdeur, verdieping 3."

Zonder na te denken gooide Conrad zich door de sluitende deur. Toen hij weer opkrabbelde zag hij een zweeffiets.

"Open de deur! Open de deur!", schreeuwden de twee bewakers terwijl ze Conrad op de fiets zagen klimmen.

"Achteruit!" Door twee laserstralen uit het wapen van één van de bewakers en door met hun schouders tegen de deur te bonken, kregen de bewakers de deur open. Conrad had de hangar al verlaten tegen de tijd dat de bewakers hun wapens te voorschijn hadden gehaald. Een teleurgestelde bewaker gaf het nieuws door.

"De patiënt is ontsnapt op een gestolen zweeffiets. Ik zet de achtervolging voort in een ruimteschip."

Het ruimteschip en de zweeffiets deden een soort kat-en-muisspel in de lucht terwijl ze over de boomtoppen scheerden. De meer wendbare zweeffiets ontdukte de laserstralen van het grote logge ruimteschip maar dit was sneller en haalde hem in.

"Nog 5 seconden en ik heb hem!", mompelde de vastberaden bewaker terwijl hij Conrads bewegingen probeerde bij te houden met het dradenkruis op zijn schietvenster.

Twee laserstralen misten maar net maar de derde was raak. Een wolk van vonken en gloeiend wit gas explodeerde uit de achterkant van de fiets. Dit betekende het einde van Conrads poging om te ontsnappen. Hevig schuddend en ronddraaiend viel de fiets onbestuurbaar naar beneden. Conrad viel door de bomentoppen van de jungle en verloor het bewustzijn door de snelheid waarmee hij op de grond terecht kwam. Het ruimteschip cirkelde één keer rond boven de plaats waar Conrad was neergestort. Tevreden over het feit dat er niets meer te redden viel keerden de zelfvoldane bewakers terug naar hun basis. Wat ze niet wisten was dat Conrad nog steeds leefde en onder de bomen van de jungle lag.

Toen het geluid van de motoren van het ruimteschip verdwenen was, stond Conrad op. Toen hij zijn arm bewoog om op te staan, stootte hij iets over een rand, hij dacht dat het een klein, plastic doosje was. Hij liep naar de rand en keek eens rond. Overal was begroeiing, enorme bomen bedekt met klimplanten, rotsen en keien bedekt met mos en gras. Hij kon het doosje tien meter beneden hem duidelijk zien liggen waarvan op de zijkant een fel rood lampje brandde.

"Ik kan het net zo goed gaan pakken.", dacht Conrad. "Misschien zit er wel iets in dat ik kan gebruiken."

Hij dacht dat het veilig was. Wij weten echter wel beter en het is aan jou om ervoor te zorgen dat Conrad dat ook te weten komt.

Hier Begint Jouw Avontuur

Jij bent Conrad Hart en je moet hem helpen door de 6 niveaus van het spel te komen. Tijdens je reis kom je vrienden en vijanden tegen. De een wil je helpen en de ander moet je vernietigen met je wapen. Je moet vele uitdagingen overwinnen om je geheugen terug te krijgen. Op elk niveau van het spel kom je veel gevaren tegen, allemaal met fantastische beelden en tekenfilm-achtige decors.

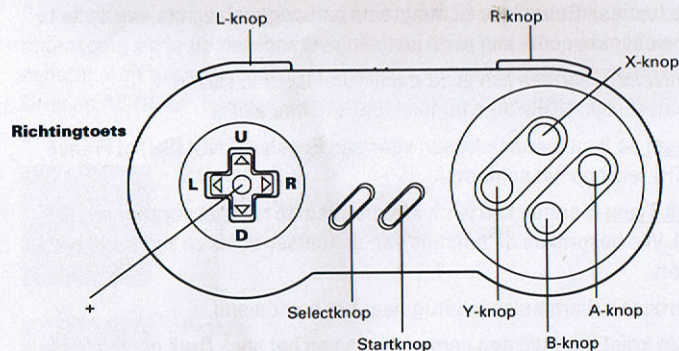
Het Spel-Starten

- 1 Zorg ervoor dat je Super NESTM op OFF (UIT) staat.
- 2 Sluit de control pad aan op poort 1 van de Control Deck.
- 3 Duw de FLASHBACK cassette in de Super NESTM. Druk hem goed aan.

BELANGRIJK:

Zorg er altijd voor dat je System UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

- 4 Zet het systeem AAN (ON).



Nadat het Titelscherm verschijnt, volgt een soort tekenfilmpje dat het verhaal tot dusver uitbeeldt. Als je het filmpje al eens gezien hebt, kun je op de START-knop van control pad 1 drukken om verder te gaan naar het hoofdmenu.

HOOFDMENU

Verplaats de cursor door de richtingtoets omhoog/omlaag te drukken om een optie aan te wijzen en druk op de START-toets om hem in te voeren.

Start: Start een nieuw spel.

Password (wachtwoord): Hiermee kun je een wachtwoord invoeren en terug gaan naar het begin van het level waarmee het wachtwoord correspondeert, ook je moeilijkheidsgraad wordt vanzelf ingesteld. Het wachtwoord voor level 1 (normale moeilijkheid) is DLRGS. Je begint dan waar je normaal met START ook zou beginnen. Om het wachtwoord te kiezen gebruik je de richtingtoets om de cursor te verplaatsen, en kies je door middel van de Y-knop, gebruik je de B-knop om een plaats terug te gaan en de A-knop om iets te wissen. Als je alle letters hebt ingevoerd, moet je op START drukken. Als het wachtwoord fout is, ga je terug naar het hoofdmenu. Aan het begin van elk nieuw niveau zie je in het midden aan de bovenkant een nieuw wachtwoord. Let op: Schrijf elk wachtwoord op zodat je het later weer kunt gebruiken.

Options (opties): Gebruik de richtingtoets omhoog/omlaag om een optie te kiezen, met links/rechts kun je de instelling veranderen.

Level (niveau): Hiermee kun je de moeilijkheidsgraad kiezen (EASY=makkelijk, NORMAL=normaal, EXPERT=moeilijk.)

Language: Je kunt hiermee kiezen voor een Engelse (ENGLISH) of Franse (FRENCH) tekst op het scherm.

Joystick Type: Hiermee kun je de functies van de toetsen veranderen (3 keuzes). We bespreken de functies van de toetsen zoals ze zijn als je niets verandert.

Exit (verlaten): Hiermee ga je terug naar het hoofdmenu.

Demo: Je krijgt hiermee een demonstratie van het spel. Druk op een toets van control pad 1 om terug te gaan naar het hoofdmenu.

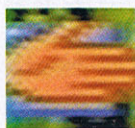
Het Spel Spelen

Op het scherm zie je Conrad. Zijn bewegingen verschillen en zijn soms complex. Kijk verderop in deze handleiding bij 'Dit zijn de basisfuncties' naar alle verschillende bewegingen.



Let Goed Op Je Omgeving

Op het niveau kom je veel mensen en voorwerpen tegen. Elke keer als je iets tegenkomt, zie je de naam en het symbool in de linker bovenhoek van het scherm. Aan het symbool kun je zien wat je met het voorwerp kunt doen. Druk op ACTIE om de actie die bij het symbool staat uit te voeren. Dit zijn de symbolen:



Pakken

Pak een voorwerp (steen, sleutel etc.) om bij je inventaris te voegen.



Praten

Praat met iemand.



Kijken

Inspecteer een voorwerp of briefje.



Bedienen

Bedien een deur, lift enz.



Bijladen

Laad jouw schild of munitie weer bij.



Gebruiken

Gebruik een voorwerp uit je inventaris (zoals een sleutelkaart in een slot). Je kunt ook iets aan iemand anders geven.

Inventaris

Druk op de SELECT-toets om het inventarisscherm (Inventory) te openen/sluiten. Aan het begin van het spel heb je al een aantal dingen bij je. Als je tijdens je reis door de niveau dingen oppakt (Pakken), neem je die ook mee. Aan het einde van een niveau verlies je alle voorwerpen die je niet meer nodig hebt en soms krijg je er voorwerpen bij die je helpen het volgende niveau door te komen.



Op het inventarisscherm beweeg je je cursor heen en weer met links/rechts van de richtingtoets. Als je nog meer voorwerpen hebt, zie je een pijl en kun je andere voorwerpen bekijken met omhoog/omlaag van de richtingtoets. Om een voorwerp te kunnen kiezen moet je er met de cursor op gaan staan en op SELECT drukken om het inventarisscherm te verlaten. Het object is nu actief. Als je het voorwerp weggeeft, wordt het voorwerp dat je daarvoor gekozen had weer actief.

Het actieve voorwerp zie je in de rechter bovenhoek van het scherm.

Op het inventarisscherm moet je de Y-, A- of B-toets indrukken om de score en de moeilijkheidsgraad te zien.

Lijst Met Objecten

Hier zijn een aantal objecten die je tijdens je reis kunt vinden.



Holokubus

Bevat belangrijke informatie.



Krachtveld

Maakt een energieveld waar de vijanden niet door kunnen komen.



Steen

Deze kun je gooien of neerleggen.



Krediet

Geld.



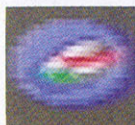
Magnetisch patroon

Dit maakt een energiebron als je hem oplaadt en in de betreffende generator stopt.



Mechanische muis

Beweegt over de grond en stelt drukknoppen en camera's in werking.



Ontploffende muis

Net zoals een mechanische muis, maar deze ontploft als je hem maar even aanraakt. Je kunt hem oppakken als hij stilstaat.



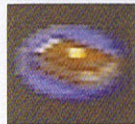
ID-kaart

Identiteitskaart. Sommige kunnen als sleutel worden gebruikt.



Teleport-ontvanger

Je wordt naar de ontvanger geteleporteerd, maar hij werkt alleen met de teleport-afstandsbediening. Je kunt hem gooien en neerzetten.



Teleport-afstandsbediening

Werkt alleen met de ontvanger en je wordt dan geteleporteerd naar de ontvanger. Je kunt de ontvanger weer pakken door de afstandsbediening neer te leggen.



Geweer

Je belangrijkste wapen.

Verschillende Apparaten

Je hebt bepaalde objecten nodig om ze in werking te stellen.



Teleport

Je wordt naar een plaats geteleporteerd waar je te voet niet kunt komen.



Generator

Hiermee kun je je schild of magnetisch patroon weer bijladen.



Schakelaar

Opent een deur of laat een lift komen.



Camera

Je kunt er een deur mee openen of een lift mee laten komen enz. Je kunt er ook het automatische laserkanon mee richten.



Druknop

Opent of sluit een deur, laat een lift komen maar kan ook een alarm doen afgaan.



Kaartslot

Opent een deur maar dan heb je wel een ID-kaart nodig.



Sleutelslot

Opent een deur of een valluik maar dan heb je wel een sleutel nodig.



Bewaren

Je kunt hier opnieuw beginnen met het spel. De positie die in het geheugen zit wordt gewist als je de machine uitzet.

Schild

Eén van de objecten in je inventaris is het schild. Je begint met 4 schilden en elke keer als je geraakt wordt, verlies je 1 schild. Als je geraakt wordt en je hebt geen schild meer, verlies je een leven. Het schild kun je herladen met een generator. Dit is echter niet zonder gevaar.



Desintegrator

Dodelijk als je die tegenkomt.



Elektrische vloer

Ren of spring er overheen.

Als jouw figuur meer dan twee verdiepingen naar beneden valt, is hij er geweest. Als je geluk hebt kun je je echter wel aan een zijwand vastgrijpen.

Gevaren

In het spel kom je allerlei vijanden en dodelijke objecten tegen. De vijanden kun je doden met je geweer. De dodelijke objecten zijn echter ongevoelig voor je geweer. Dat zijn onder andere:



Landmijn

Ontploft als je erop staat of er langs loopt. Een ontploffing vernielt een schild. Je kunt er echter overheen springen.



Vallende mijn

Ontploft als hij iets raakt (de grond, jouw figuur etc.) en vernielt dan een schild. Hij valt als er iets onderdoor gaat.



Laserkanon

Als je geen schilden meer hebt is dit jouw einde. Het wordt alleen in werking gesteld door een camera of drukknop.

Het Spel Resetten

Als je tijdens het spel tegelijkertijd op Y, B, A en SELECT drukt, stop je het spel. Je gaat dan naar het vervolgscherm.

EINDE VAN HET SPEL

Als Conrad sterft, is het spel afgelopen en zie je het vervolgscherm. Als je door wilt gaan moet je op START drukken en dan ga je verder naar het punt waar je het spel het laatst bewaard hebt of aan het begin van het laatste niveau. Als je wilt stoppen, kun je op toets Y, B of A drukken om het aftellen sneller te laten gaan.

Dit Zijn De Basis Functies

- 1 **Richtingtoets** Beweegt de figuur tijdens het spel.
- 2 **SELECT-toets** Opent en sluit tijdens het spel het inventarisscherm. Verkort de stukjes tekenfilm.

Y-knop, de 'actietoets' (rennen, springen, schieten, voorwerp oppakken etc.)

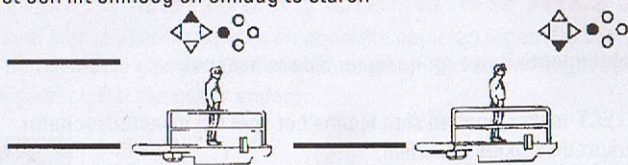
B-knop, de 'gebruiktoets' (gebruiken van een object van het inventarisscherm en neerzetten van dingen)

A-knop, brengt geweer in aanslag en stopt het weer weg.

GEBRUIK VAN CONTROL PAD De onderstaande instructies zijn voor fabrieksinstellingen op control pad 1

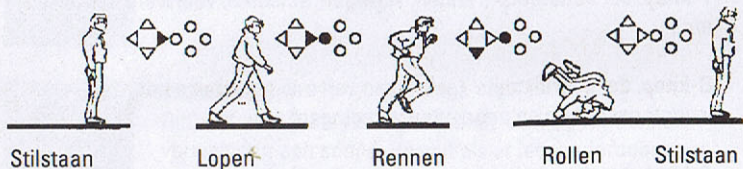
- Ga om een taxi aan te houden met je gezicht naar de halte staan en druk op Y.
- Ga voor de metro in de ingangzone staan, wacht tot de trein gearriveerd is en druk op de 'actietoets'.

Om met een lift omhoog en omlaag te sturen



• omhoog

• omlaag



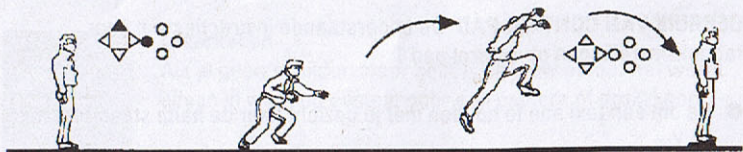
Stilstaan

Lopen

Rennen

Rollen

Stilstaan

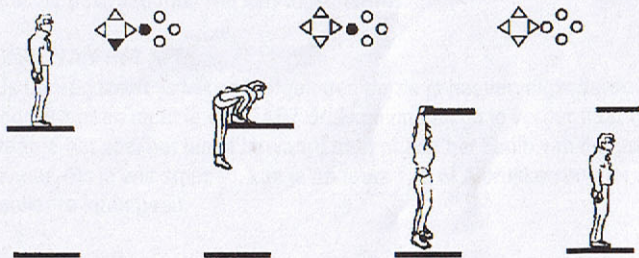


Stilstaan

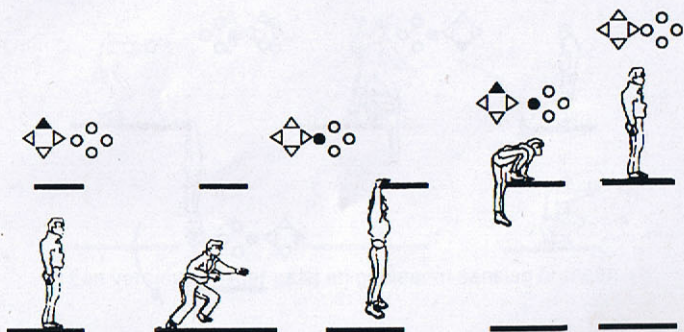
Kleine sprong

Stilstaan

• Als je toets Y ingedrukt houdt,
blijft de figuur in de lucht.



• Een verdieping lager gaan

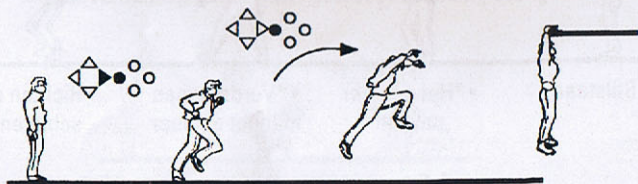


• Een verdieping hoger gaan



• Rennen

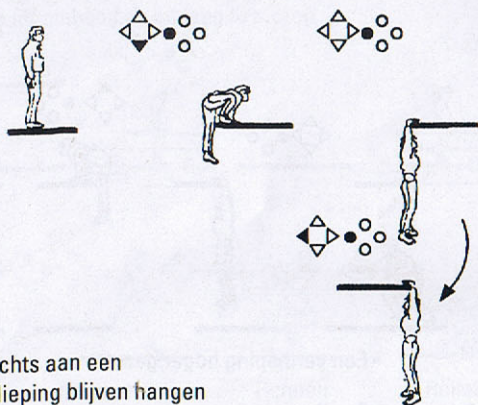
• Grote sprong



• Rennen en automatisch aan een hogere verdieping blijven hangen



• Kruipen



- Links of rechts aan een andere verdieping blijven hangen



• Stilstaan

• *Het geweer pakken

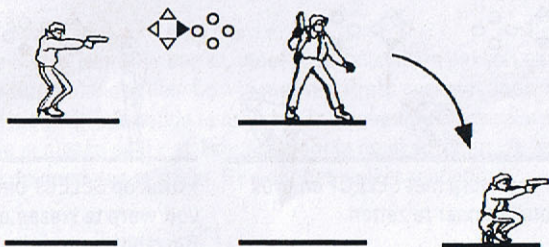
• *Verder lopen met het geweer

• Richten of schieten

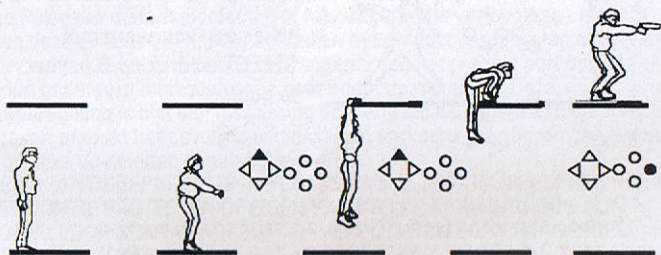


• Knielen met het geweer in de aanslag

• Stoppen met rollen met het geweer in de aanslag



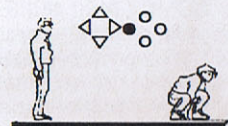
- Een verdieping lager gaan en geweer in aanslag brengen.



- Een verdieping hoger gaan geweer in aanslag brengen.

- Stilstaan

- Rollen



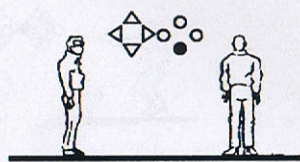
- Zet de figuur boven een object en druk op Y om met iemand te praten of om op een hendel te drukken.



- Druk op Y om met iemand te praten of om op een hendel te drukken.



- Kies een voorwerp met SELECT en druk dan op B om het neer te zetten.



- Druk op SELECT om een voorwerp te kiezen en druk op B om het te gebruiken of weg te geven.



- Kies een voorwerp met SELECT en druk op B om het te gooien.

Wenken En Tips

Voordat je met je avontuur begint, moet je de holo-kubus pakken en de informatie lezen. Zonder hem kom je niet ver. Praat veel met andere mensen om zoveel mogelijk informatie te krijgen. Zoek goed naar voorwerpen op het scherm die je niet zo snel ziet. Houd een oogje op je schilden. Je bent dichterbij de dood dan je denkt. Bewaar het spel regelmatig.

Garantiebepalingen

"Sony Imagesoft garandeert de originele koper van het Sony Imagesoft produkt, voor een periode van negentig (90) dagen vanaf de dag van aankoop, dat deze Game Pak geen materiaaldefecten of fabricagefouten vertoont en verplicht binnen deze periode om naar goeddunken het produkt te repareren of vervangen zonder enige kosten in rekening te brengen. Zend het produkt port betaald en met een gedateerd aankoopbewijs naar onderstaand adres. Deze garantieregeling is niet van toepassing en nietig als het defect aan dit Sony Imagesoft produkt het gevolg is van misbruik, verkeerd gebruik, en gebruik voor oneigenlijke doeleinden of nalatigheid.

DEZE GARANTIEBEPALING IS IN PLAATS VAN ALLE GARANTIEBEPALINGEN EN GEEN ANDERE PROTESTEN OF EISEN VAN WELKE AARD DAN OOK ZIJN BINDEND VOOR SONY IMAGESOFT OF VERPLICHTEN SONY IMAGESOFT ERGENS TOE. GEIMPLICEERDE GARANTIEBEPALINGEN DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DIT SOFTWAREPRODUKT, INCLUSIEF GARANTIEBEPALINGEN BETREFFENDE VERKOOP EN GEBRUIK VOOR BEPAALDE DOELEINDEN, GELDEN SLECHTS VOOR DE PERIODE VAN DE BOVENGENOEMDE NEGENTIG (90) DAGEN. ONDERHEVIG AAN HET VOORAFGAANDE WORDT DIT SONY IMAGESOFT VERKOCHT ZONDER ENIGE UITDRUKKELIJKE OF IMPLICIETE GARANTIEBEPALINGEN EN SONY IMAGESOFT IS NIET AANSPRAKELIJK VOOR ENIG VERLIES OF SCHADE GELEDEN ALS RESULTAAT VAN HET GEBRUIK VAN DIT PRODUKT. IN GEEN GEVAL IS SONY IMAGESOFT AANSPRAKELIJK VOOR INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE VOORTVLOEIENDE UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF HET DEFECT VAN DIT SOFTWAREPRODUKT.

Sommige landen laten geen tijdslimiet toe betreffende de geldigheid van de garantie bepalingen en/of uitsluiting of beperkingen van gevolgschade en daarom zijn de voornoemde beperkingen en/of uitsluitingen van aansprakelijkheid wellicht op u van toepassing. De voornoemde garantie bepalingen geven u bepaalde wettelijke rechten en het is mogelijk dat u nog andere rechten heeft die van land tot land kunnen verschillen."

**Columbia Tristar Home Video Holland, Handelsgebouw, Diependaal,
Vreelandseweg 42B, 1216 CH Hilversum, Nederland.**

SONY



IMAGESOFT

Sony Music Entertainment (France)
SA, 1-3 rue du Chateau, 92522
Neuilly sur Seine Cedex, France.

Columbia Tristar Home Video
Holland, Handelsgebouw,
Diependaal, Vreelandseweg 42B,
1216 CH Hilversum, Nederland.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON