

FLASHBACK



<http://www.grenier-du-mac.net>

FLASHBACK

Scénario

PAUL CUISSET

•

Programmation

BENOIST ARON, PHILIPPE CHASTEL, PAUL CUISSET
THIERRY GAERTHNER, FREDERIC SAVOIR

•

Graphisme

PATRICK DAHER, THIERRY LEVASTRE, DENIS MERCIER
THIERRY PERREAU, CHRISTIAN ROBERT
FABRICE VISSEROT

•

Musique

JEAN BAUDLOT, FABRICE VISSEROT
RAPHAEL GESQUA

•

Bruitages

BENOIST ARON, PHILIPPE CHASTEL, PAUL CUISSET
FABRICE VISSEROT

•

Notice

PAUL CUISSET, STEPHANE KEREZEON
YFFIC LE BLOAS

TABLE DES MATIERES

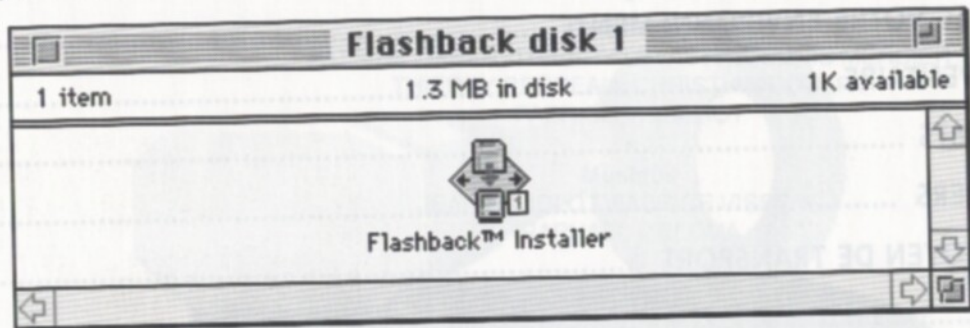
INSTALLATION DE FLASHBACK	2
MISE EN ROUTE	3
RÉSUMÉ DES COMMANDES GÉNÉRALES	5
BALLADE DE CINQ MINUTES DANS FLASHBACK	6
INTERAGIR AVEC VOTRE ENVIRONNEMENT	8
MENU DE L'INVENTAIRE	9
LISTE DES OBJETS	10
APPAREILS DIVERS	12
APPELER UN MOYEN DE TRANSPORT	14
RISQUES	15
TRUCS ET ASTUCES	16
MOUVEMENTS DU PERSONNAGE	19
CREDITS	29
AVERTISSEMENTS	31

INSTALLATION DE FLASHBACK

Pour installer Flashback, insérez la Disquette 1 dans votre lecteur et double-cliquez l'icône "Lisez-moi" ; vous aurez ainsi accès aux dernières informations concernant le programme. Il se peut que des corrections aient été apportées après l'impression de ce manuel.

Remarque :

Flashback fonctionne en mode 256 couleurs. Sur certaines machines, le jeu peut avoir des problèmes si votre moniteur est réglé sur les «milliers» ou «millions» de couleurs.



Pour installer le jeu, double-cliquez l'icône "Installeur Flashback". Lisez avec soin les instructions à l'écran et sélectionnez le dossier où vous voulez installer le jeu. Le programme d'installation vous demandera d'insérer les disquettes au fur et à mesure. Si vous n'avez pas assez de place sur le disque dur, l'installeur vous en avertira avant de tenter l'installation du programme.

La procédure créera sur votre disque dur un dossier intitulé "Flashback".

Ouvrez ce dossier puis double-cliquez l'icône d'application "Flashback" pour commencer à jouer !

Après l'apparition de l'écran de titre, une séquence d'animation commence à se dérouler. Pressez le bouton de la souris ou n'importe quelle touche pour aller au menu principal : A tout moment, vous pouvez faire apparaître la barre de menu en pressant la touche Esc.

MENU PRINCIPAL

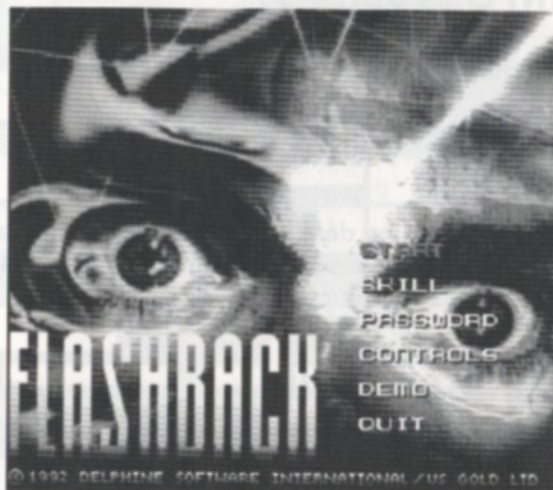
Utilisez les touches fléchées pour mettre une option en surbrillance puis pressez la touche Retour pour la sélectionner. Vous pouvez aussi utiliser la souris pour sélectionner l'une des options.

START

Sélectionnez cette option pour commencer une nouvelle partie.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ (skill)

Choisissez facile, normal ou expert.



© 1992 DELPHINE SOFTWARE INTERNATIONAL / US GOLD LTD

MISE EN ROUTE

MENU DU MOT DE PASSE (password)

Pour commencer la partie au début d'un niveau, entrez le mot de passe correspondant. Quand vous avez entré toutes les lettres, pressez la touche Retour. Si le mot de passe est incorrect, vous serez renvoyé au menu principal. Au début de chaque niveau, un nouveau mot de passe apparaîtra en haut de l'écran. Notez-le pour vous en souvenir : vous pouvez aussi afficher de nouveau le mot de passe courant en choisissant l'option "Mot de passe" dans le menu "Jeu".

INFO (controls)

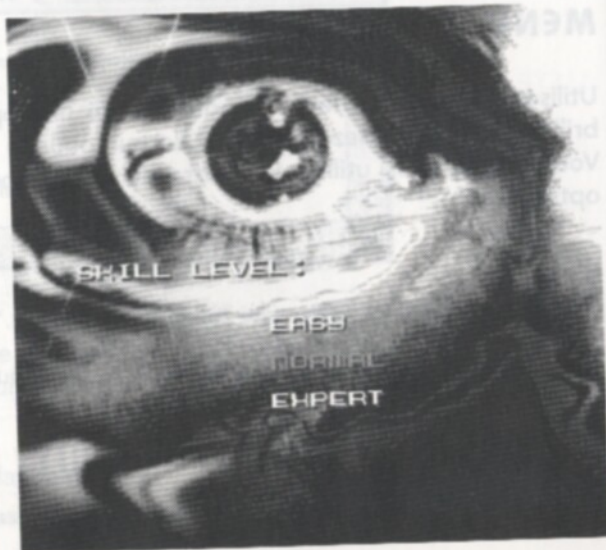
Affiche les principales commandes clavier..

DÉMO

Fait tourner une démo du jeu. Vous reviendrez au menu principal en pressant n'importe quelle touche ou le bouton de la souris.

QUITTER (quit)

Permet de quitter le jeu Flashback.



MISE EN ROUTE

MENU DU MOT DE PASSE (password)

Pour commencer la partie au début d'un niveau, entrez le mot de passe correspondant. Quand vous avez entré toutes les lettres, pressez la touche Retour. Si le mot de passe est incorrect, vous serez renvoyé au menu principal. Au début de chaque niveau, un nouveau mot de passe apparaîtra en haut de l'écran. Notez-le pour vous en souvenir : vous pouvez aussi afficher de nouveau le mot de passe courant en choisissant l'option "Mot de passe" dans le menu "Jeu".

INFO (controls)

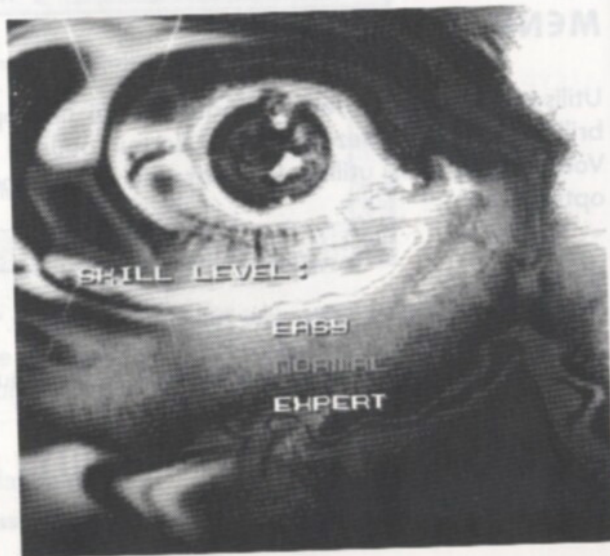
Affiche les principales commandes clavier..

DÉMO

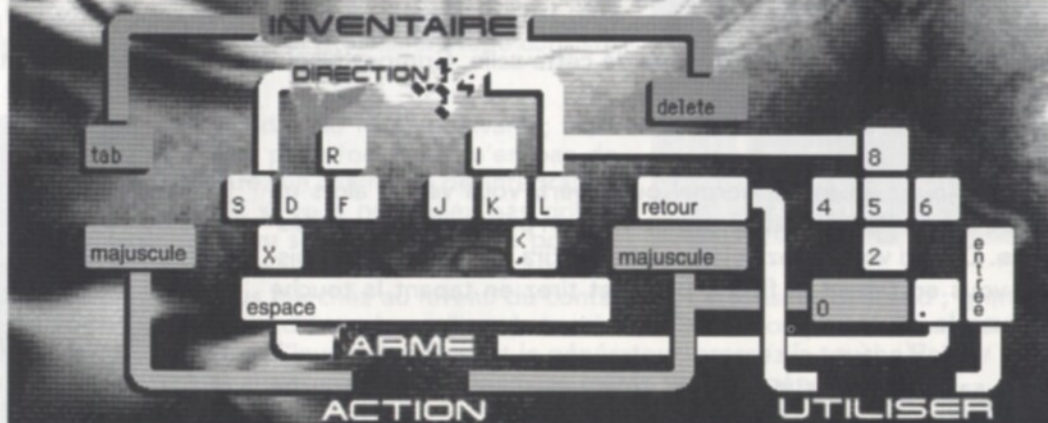
Fait tourner une démo du jeu. Vous reviendrez au menu principal en pressant n'importe quelle touche ou le bouton de la souris.

QUITTER (quit)

Permet de quitter le jeu Flashback.



KEYBOARD CONTROL



Contrôles de jeu de
Flashback sur Mac.

BALLADE DE CINQ MINUTES DANS FLASHBACK

Marchez jusqu'au bord droit de la falaise et maintenez appuyée la touche Majuscule tout en pressant la flèche Basse. Cela permettra à Conrad de descendre le long de la paroi puis de sauter en bas de l'écran.

Tournez et marchez jusqu'au bord gauche de la falaise puis descendez dans la salle suivante.

Marchez vers la gauche ; vous remarquerez que vous vous tenez à côté d'un holocube ; pressez la touche Majuscule pour le prendre.

Pour utiliser l'holocube : pressez la touche Tabulation afin de faire apparaître votre inventaire, utilisez les touches fléchées pour sélectionner l'holocube, pressez la touche Tabulation pour fermer l'inventaire, puis pressez la touche Retour pour utiliser l'holocube.

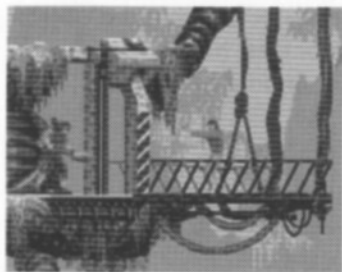
Marchez de quelques pas sur la droite pour vous mettre au début de la plate-forme de bois ; maintenez appuyée la flèche Haute pour grimper hors de cette salle. Grimpez jusqu'au coin supérieur droit de l'écran.

Entrez dans la salle sur votre droite.

Si vous jouez en mode normal ou expert, vous verrez alors un garde robot. Pour l'abattre, armez-vous en pressant la barre d'espace. Quand vous ferez cela, un bras sortira du robot; accroupissez-vous en tapant la flèche Basse et tirez en tapant la touche Majuscule.

Pour sauter au-dessus du trou, maintenez enfoncée la touche Majuscule et tapez la flèche Haute.





Marchez ensuite jusqu'au milieu de la plate-forme, armez-vous, agenouillez-vous, puis faites une roulade de combat en tapant la flèche Droite. Vous roulerez alors jusque dans la salle suivante. Attention, s'il y a un garde, tirez vite.

Pour aller jusqu'à la corniche dans le coin supérieur droit de l'écran, descendez d'un niveau puis faites un saut avec élan en maintenant enfoncée la touche Majuscule et en pressant la flèche Droite une fois. Depuis la plate-forme du milieu, armez-vous et marchez lentement en dehors du bord droit. Aussitôt que vous atterrissez, abattez le garde à votre droite.

Après être descendu dans la salle suivante, vous trouverez un garde ; il tient une cartouche magnétique dont vous aurez besoin. Pour ouvrir la porte derrière laquelle il se trouve, vous pouvez utiliser le contacteur à la droite de l'écran (un truc : allez en bas et revenez vers le haut derrière lui ; c'est plus facile). N'oubliez pas la cartouche ; elle est vide, la prochaine étape consiste donc à la recharger.

Une fois que vous avez la cartouche, descendez au niveau suivant ; vous devrez sauter et escalader plate-forme après plate-forme jusqu'en bas de l'écran. Dans la salle suivante, vous remarquerez un champ de désintégration à droite ; ne vous approchez pas trop près si vous ne voulez pas griller. Continuez vers la prochaine salle ; attention au sol électrifié ; vous pouvez courir ou sauter au-dessus de ces endroits, mais se tenir debout sur l'un d'eux est une très mauvaise idée. Quand vous marchez au niveau du contacteur, l'ascenseur descend ; grimpez dedans. À votre droite se trouve un générateur d'énergie ; utilisez la touche de Tabulation pour faire apparaître l'inventaire, sélectionnez la cartouche et fermez l'inventaire. Devant le générateur, pressez la touche Retour pour charger la cartouche. Vous pouvez aussi recharger vos boucliers dans ce même type de générateurs.



Voilà qui devrait vous donner toutes les compétences de base pour continuer à jouer tout seul. Bonne chance !

INTERAGIR AVEC VOTRE ENVIRONNEMENT

En vous déplaçant à travers les différents niveaux, vous verrez de nombreuses personnes et beaucoup d'objets. Chaque fois que vous rencontrerez quelque chose, son nom et une icône s'afficheront en haut à gauche de l'écran. L'icône explique de quelle façon vous pouvez interagir avec l'objet. En pressant le bouton "Action", vous effectuez l'action indiquée par l'icône. Les différentes icônes sont les suivantes :



PRENDRE : Ramasser un objet (pierre, clef, etc.) et le placer dans votre inventaire.



PARLER : S'adresser à une personne.



RECHARGER : Recharger votre bouclier ou votre cartouche.



UTILISER : Insérer un objet dans un appareil prévu à cet effet (exemple : insérer une clef dans une serrure, une cartouche dans un chargeur). Permet aussi de donner un objet à quelqu'un.



REGARDER : Examiner un objet ou une inscription.



ACTIVER : Presser un bouton pour ouvrir une porte, appeler un ascenseur, etc.

MENU DE L'INVENTAIRE



Pour ouvrir ou fermer l'inventaire, pressez la touche Tabulation. Au début du jeu, il y a déjà plusieurs objets dans la liste. Quand vous "Prenez" des objets tout en progressant à travers chaque niveau, ils sont ajoutés à votre inventaire. À la fin de chaque niveau, les objets inutiles seront écartés et vous aurez des objets en plus pour vous aider à achever le prochain niveau.

Après avoir ouvert l'inventaire, utilisez les flèches Droite et Gauche pour mettre un objet en surbrillance. Sélectionnez l'objet puis quittez l'inventaire en pressant la touche Tabulation. Le dernier objet sélectionné sera placé au début de l'inventaire. Si vous abandonnez un objet, l'objet précédemment sélectionné redevient l'objet actuel.

L'objet actuel est montré dans le coin supérieur droit de l'écran de jeu.

En pressant la touche Majuscule dans le menu de l'inventaire, vous verrez apparaître le score actuel et le niveau de difficulté.

LISTE DES OBJETS

Voici quelques uns des objets que vous pouvez trouver en cours d'aventure.



HOLOCUBE : Contient d'importantes informations.



CHAMP DE FORCE : Crée une barrière d'énergie qui arrête les tirs ennemis.



CRÉDITS : Argent.



SOURIS MÉCANIQUE : Avance sur le sol en déclenchant les contacteurs et les caméras.



PIERRE : Peut être jetée ou placée.



SOURIS EXPLOSIVE : Comme la souris mécanique, mais elle explose au moindre contact. On peut la ramasser quand elle ne bouge pas.

APPAREILS DIVERS

Certains objets permettent de les activer.



TÉLÉPORTEUR : Vous téléporte vers une mission ou un endroit inaccessible à pied.



GÉNÉRATEUR D'ÉNERGIE : Recharge le bouclier ou la cartouche magnétique.



CAMÉRA : Ouvre ou ferme une porte, appelle un ascenseur, etc. Déclenche également le tir des lasers.



CONTACTEUR : Ouvre ou ferme une porte, appelle un ascenseur et peut aussi déclencher une alarme.



VERROU À CARTE : Ouvre une porte quand on utilise une carte.



VERROU À CLEF : Ouvre une porte ou une trappe quand on utilise une clef.



SAUVEGARDE : Sauvegarde la partie là où se trouve la station.

Une fois le sélecteur de fichiers ouvert, tapez le nom de la sauvegarde désirée et confirmez à l'aide du bouton OK. Si vous abandonnez une partie et souhaitez la reprendre ultérieurement, il vous suffira alors depuis votre bureau Macintosh de double-cliquer sur l'icône du fichier de sauvegarde. La partie reprendra son cours là où vous l'aviez sauvée.



BOUCLIER : Le bouclier est un objet de votre inventaire. Vous commencez avec 4 boucliers et chaque fois que vous êtes touché, vous en perdez 1. Si vous n'avez plus de bouclier et que vous êtes touché, vous mourez. Vous pouvez recharger votre bouclier en utilisant le générateur d'énergie. Veillez toutefois aux risques mortels qui suivent.



DÉSINTÉGRATEUR : Vous mourez si vous le traversez.



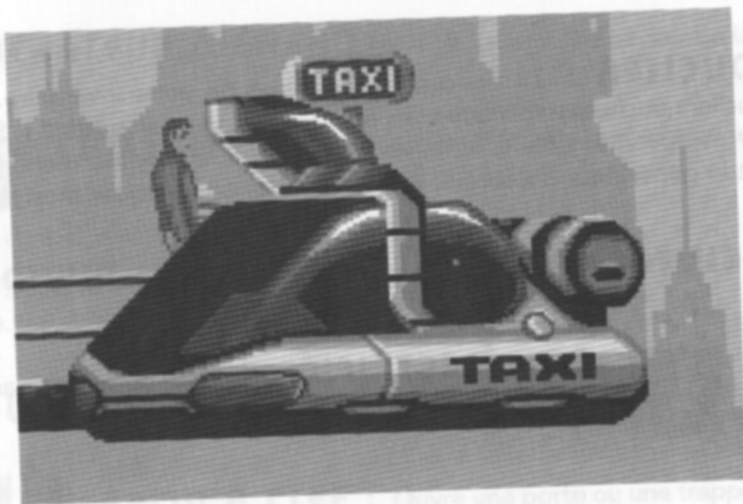
SOL ÉLECTRIFIÉ : Courez ou sautez par dessus.

Si Conrad tombe de plus de deux étages, il meurt. Toutefois il est possible de stopper sa chute s'il a la chance d'agripper un mur latéral.

APPELER UN MOYEN DE TRANSPORT

Pour appeler un taxi : Tenez-vous face à la station de taxi et pressez la touche Majuscule.

Pour prendre le métro : Tenez-vous dans la zone d'entrée, attendez que la rame arrive et pressez la touche Majuscule. Pour descendre à une station, pressez la touche Majuscule.

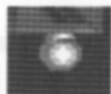


Il y a divers ennemis et objets mortels dans le jeu. Détruisez les ennemis avec votre pistolet. Toutefois, certains objets tueurs ne peuvent être détruits.

Ces objets sont les suivants :



MINE : Explode quand vous passez dessus ou à proximité. Une explosion détruit un bouclier. Évitez les mines en sautant par-dessus.



MINE TOMBANTE : Explode en prenant contact avec le sol, un objet, un personnage, etc. et détruit un bouclier. Si un objet passe dessous, la mine tombe.



LASER : Essayez d'éviter ses rayons mortels. Il est activé par une caméra ou un contacteur.

Si Conrad tombe de plus de deux étages, il meurt. Toutefois il est possible de stopper sa chute s'il a la chance d'agripper un mur latéral.

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Avant de commencer votre quête, prenez l'holocube et lisez les informations. Trouvez des informations auprès des gens à qui vous parlez.

Scrutez l'écran pour trouver les objets qui ne sont pas visibles du premier coup d'œil.

Gardez un œil sur vos boucliers — il se peut que vous soyez plus près de la mort que vous ne le pensez.

Faites une sauvegarde régulièrement.

NIVEAU 1 PLANÈTE TITAN

Conrad s'éveille dans la jungle artificielle de la planète Titan. Il n'a aucun souvenir des événements passés ni des circonstances qui l'ont amené ici. Cependant, il trouve un holocube qui contient des informations qui l'aideront à recouvrer sa mémoire. Pour sortir de la jungle, Conrad doit combattre des mutants hostiles et des gardes robots, et éviter des pièges mortels.

Truc : Les contacteurs sont activés en courant ou en marchant dessus, ou par le poids d'un objet.

NIVEAU 2 NEW WASHINGTON

Conrad réussit à trouver son ami Ian et à recouvrer sa mémoire. Il sait qu'il doit revenir sur Terre pour enrayer la conspiration extraterrestre. Malheureusement, le voyage vers la Terre coûte cher. Conrad doit gagner des crédits en accomplissant certains travaux.

Truc : Ne négligez aucune option dans une décision de dernière minute.

NIVEAU 3 DEATH TOWER

Conrad est un concurrent du jeu télévisé "Death Tower" qui peut lui faire gagner un billet gratuit pour la Terre. La "Death Tower" est un dangereux labyrinthe gardé par d'inquiétants répliquants qui ont le pouvoir de se déplacer à des vitesses stupéfiantes.

Truc : *Le chemin le plus évident n'est pas toujours le plus rapide.*

NIVEAU 4 TERRE

Une fois que Conrad est sur Terre, les extraterrestres découvrent sa véritable identité et essaient de le liquider. Après s'être échappé, il s'introduit dans le quartier général des extraterrestres. Conrad doit affronter des gardes, des répliquants, des caméras laser et des missiles.

Truc : *Il y a beaucoup de passages secrets dans ce club.*

NIVEAU 5 LA BASE SECRÈTE DU "PARADISE"

Dans le Club Paradise, Conrad découvre le plan des extraterrestres pour dominer la race humaine. Malheureusement, il est découvert et capturé.

Truc : Entraînez-vous à utiliser le téléporteur.

NIVEAUX 6&7 LA PLANÈTE DES MORPHS

Conrad se retrouve sur Morph, la planète des extraterrestres. Il tente de trouver des informations cruciales qui permettront de détruire la planète.

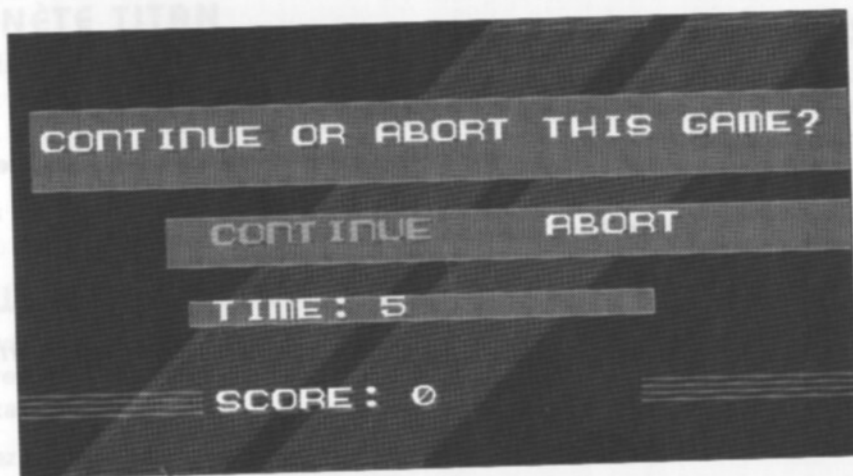
- Trucs :**
1. *Parfois, la meilleure chose à faire est la plus évidente.*
 2. *Essayez d'attaquer les extraterrestres de tous les côtés.*

ABANDON DE PARTIE

Quand vous jouez, vous pouvez abandonner la partie en pressant la touche Escape et en sélectionnant "abandonner la partie" dans le menu "jeu".

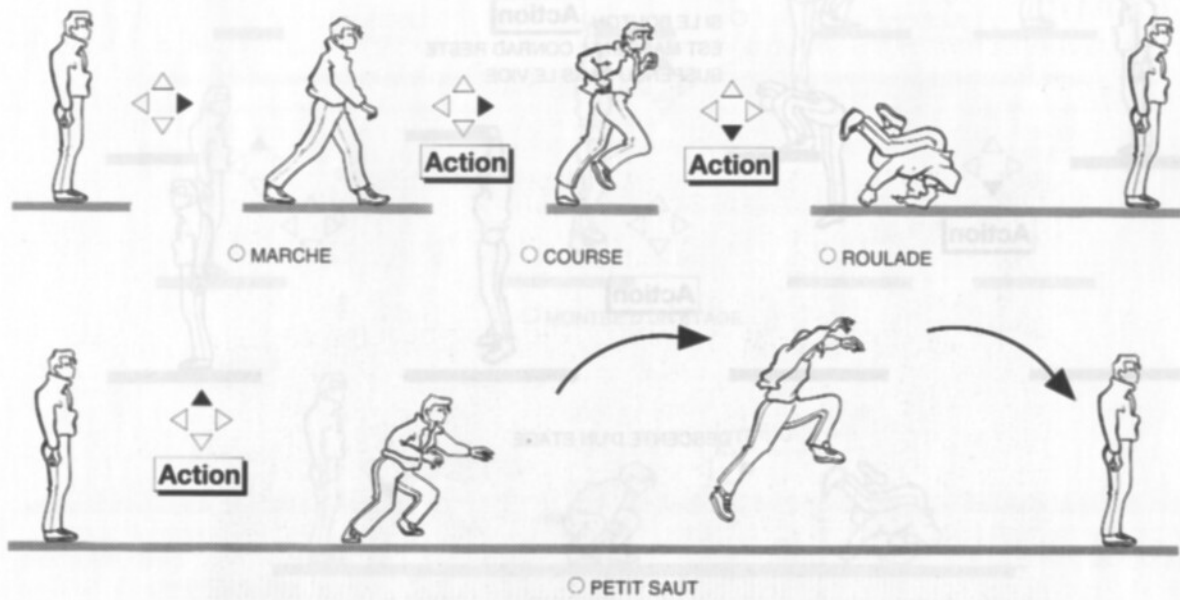
FIN DE PARTIE

Si Conrad meurt, la partie est terminée et l'écran Continuer est affiché. Choisissez "Continuer" ou "Abandonner" à l'aide des flèches droite et gauche et confirmez votre choix avec la touche Retour.



MOUVEMENTS DU PERSONNAGE

Vous pouvez diriger Conrad à l'aide du clavier ou du Joystick, cependant certaines commandes ne sont accessibles qu'au clavier si vous ne possédez pas de Joypad 4 boutons.

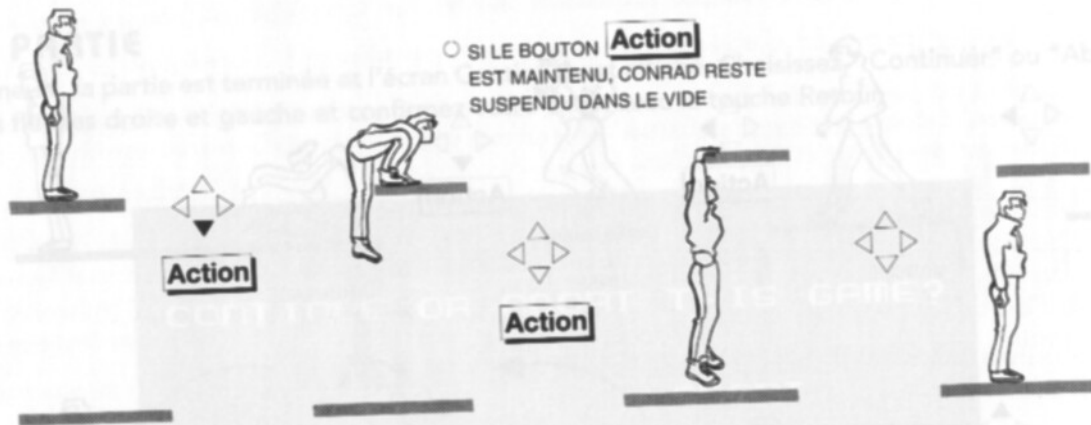


ABANDON DE PARTIE

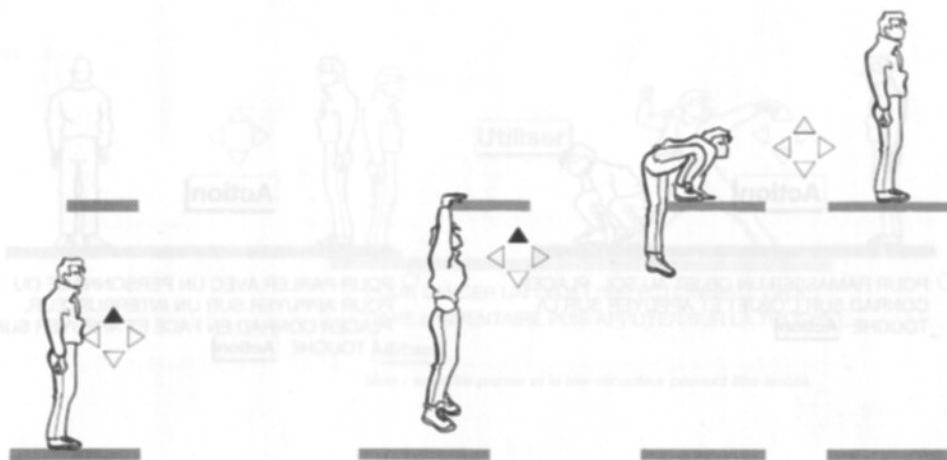
Quand vous voulez abandonner la partie, appuyez sur le bouton "Action". Si le bouton "Action" est maintenu, Conrad reste suspendu dans le vide.

FIN DE PARTIE

Si Conrad meurt, la partie est terminée et l'acteur principal est suspendu dans le vide. Appuyez sur le bouton "Action" pour continuer la partie.



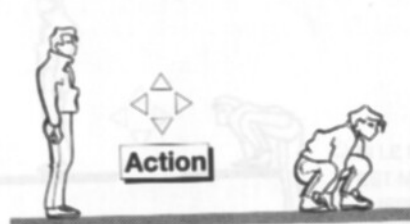
○ DESCENTE D'UN ETAGE



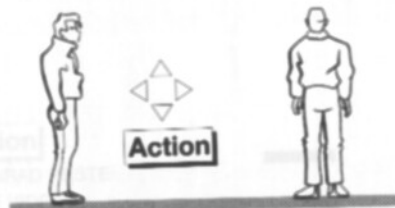
○ MONTEE D'UN ETAGE



○ ROULADE



- POUR RAMASSER UN OBJET AU SOL, PLACER CONRAD SUR L'OBJET ET APPUYER SUR LA TOUCHE **Action**



- POUR PARLER AVEC UN PERSONNAGE OU POUR APPUYER SUR UN INTERRUPTEUR, PLACER CONRAD EN FACE ET APPUYER SUR LA TOUCHE **Action**



- POUR DEPOSER UN OBJET AU SOL, SELECTIONNER L'OBJET DANS L'INVENTAIRE, SE BAISSER PUIS APPUYER SUR LA TOUCHE **Utiliser**



- POUR UTILISER OU DONNER UN OBJET SELECTIONNER L'OBJET DANS L'INVENTAIRE PUIS APPUYER SUR **Utiliser**

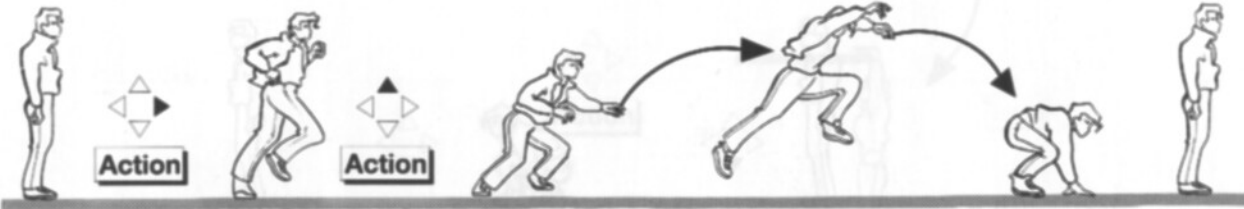


Utiliser

- POUR LANCER UN OBJET, SÉLECTIONNER L'OBJET DANS L'INVENTAIRE PUIS APPUYER SUR LA TOUCHE

Utiliser

Note : seuls les pierres et le télé-récepteur peuvent être lancés.

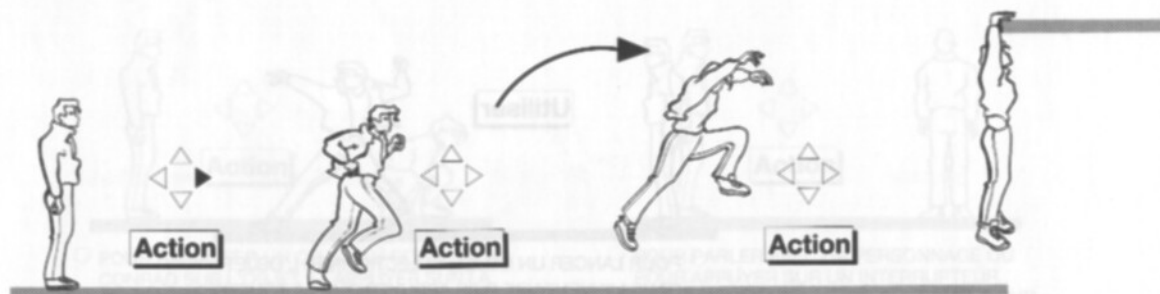


Action

Action

○ COURIR

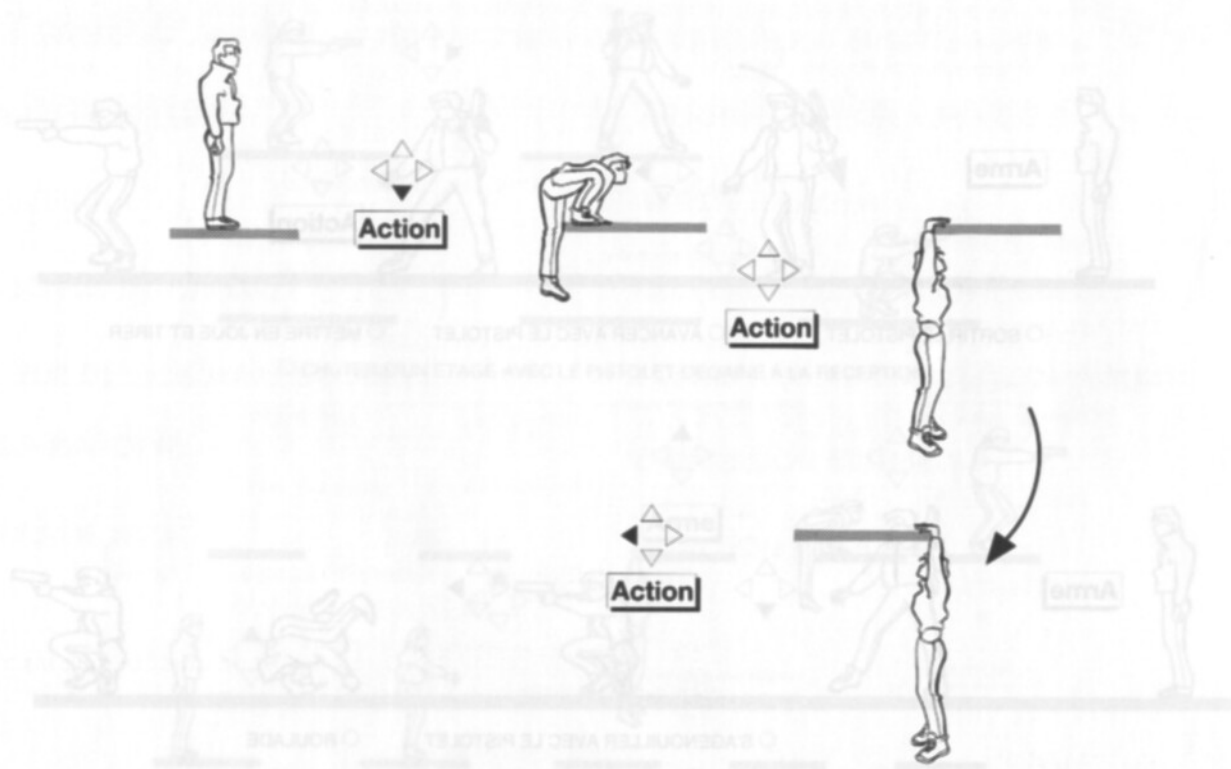
○ GRAND SAUT



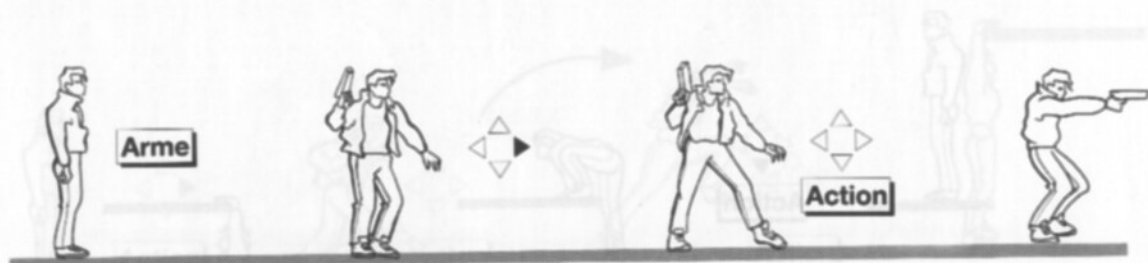
○ COURIR ET S'ACCROCHER AUTOMATIQUEMENT A UN ETAGE SUPERIEUR



○ SE BAISSER



○ SE RACCROCHER A UN ETAGE INFERIEUR VERS LA DROITE OU VERS LA GAUCHE



- SORTIR LE PISTOLET ○ AVANCER AVEC LE PISTOLET ○ METTRE EN JOUE ET TIRER



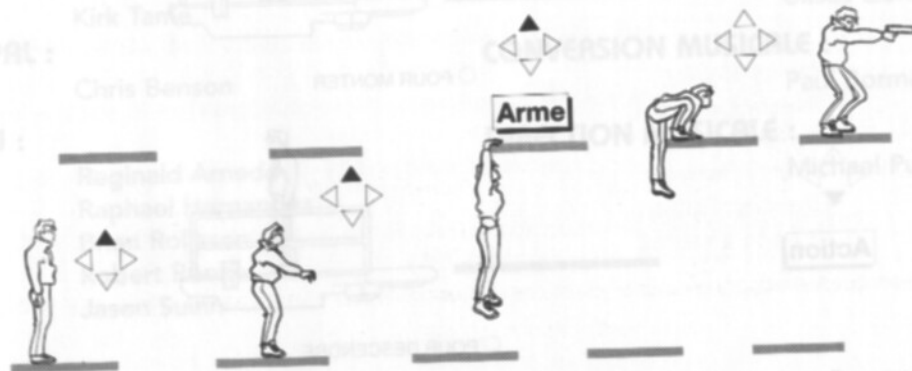
- S'AGENOUILLER AVEC LE PISTOLET ○ ROULADE



Kerry Barrison



○ CHUTER D'UN ETAGE AVEC LE PISTOLET DEGAINE A LA RECEPTION



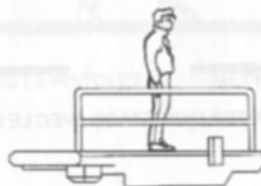
○ MONTEE D'UN ETAGE EN DEGAINANT LE PISTOLET

- POUR APPELER UN TAXI, SE METTRE EN FACE DE LA BORNE D'APPEL ET APPUYER SUR LA TOUCHE **Action**
- POUR PRENDRE LE METRO, SE PLACER SUR LA ZONE D'ENTREE, APRES LA REMBARDE, ATTENDRE L'ARRIVEE DU METRO, PUIS APPUYER SUR LA TOUCHE **Action**
- POUR SORTIR DU METRO, ATTENDRE QU'IL S'ARRETE A LA STATION VOULUE, PUIS APPUYER SUR LA TOUCHE **Action**

- POUR MONTER OU DESCENDRE AVEC UN ASCENSEUR



Action



- POUR MONTER



Action



- POUR DESCENDRE

NB : sur l'ascenseur, Conrad peut sortir et utiliser son arme, mais pas se déplacer

INTERPLAY



PRODUCTEUR EXÉCUTIF :

Alan Pavlish

PRODUCTEUR :

Kerry Barrison

PRODUCTEUR DE GAMME :

Kimo Yoshida

DIRECTEUR DE L'ASSURANCE QUALITÉ :

Kirk Tame

TESTEUR PRINCIPAL :

Chris Benson

TESTEURS DE JEU :

Reginald Arnedo
Raphael Hernandez
Brian Rollason
Robert Rooke
Jason Suinn

PROGRAMMATION SUR MAC :

Scott Shumway

ARTISTE PRINCIPAL :

Mike Kennedy

ILLUSTRATIONS SUPPLÉMENTAIRES :

Dan Barry

CONCEPTION ET MAQUETTE DU MANUEL :

Ulises Gerardo

CONVERSION MUSICALE :

Paul Borman

DIRECTION MUSICALE :

Michael Pukish

CREDITS

DELPHINE SOFTWARE



CONCEPTION DU JEU :

Paul Cuisset

PROGRAMMATION :

Benoist Aron,
Philippe Chastel,
Paul Cuisset,
Thierry Gaerthner,
Frédéric Savoir,
Alain Ramond

GRAPHISMES :

Patrick Daher,
Thierry Levastre,
Denis Mercier,
Thierry Perreau,
Christian Robert,
Fabrice Visserot

MUSIQUE :

Jean Baudlot,
Fabrice Visserot

EFFETS SONORES :

Benoist Aron,
Philippe Chastel,
Paul Cuisset,
Fabrice Visserot