

SNSP-5F-NOE

FLASHBACK



SPIELANLEITUNG

SONY



IMAGESOFT

Sony Music Entertainment (Germany) GmbH, Stephanstrasse 15,
6000 Frankfurt am Main 1, Deutschland

PRINTED IN JAPAN



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

SONY



IMAGESOFT

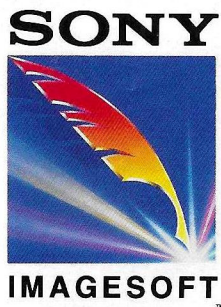
US GOLD

Delphine
Software Entertainment

Bedienungshandbuch vor Spielbeginn bitte genau lesen, damit problemloser Spielablauf gegeben ist. Handbuch sicher aufbewahren.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

Wir danken für den Erwerb der "Flashback"-Spielkassette für Ihr Super Nintendo Entertainment System™.



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.



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

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßt.

Inhaltsverzeichnis

Spielszenarium	2
Hier beginnt die Suche	5
Spielbeginn	5
Spielablauf	7
Wie Du auf die Umgebung einwirken kannst	7
Inventar	9
Liste der Gegenstände	10
Verschiedene Geräte	12
Schutzschild	13
Gefahren	14
Neubeginn des Spiels	14
Zusammenfassung der Hauptbefehle	15
Tips und Kniffe	21
Beschränkte Garantie	21

Spielszenarium

Im Jahre 2142 war Conrad Hart, Agent des GBI (Galaxia Bureau of Investigation) in großer Gefahr.

"Ich muß denen immer einen Schritt voraus sein, wenn nicht, machen die mich zum Hamburger."

Dicht an die Schaufenster gedrückt und mit hochgeschlagenem Kragen machte er sich auf den Weg zurück zu seinem Appartement.

"Ich muß Sonya erreichen, wo immer sie auch sein mag, und zum Hauptquartier gelangen, das ist der einzige sichere Ort."

Beim Praxistest des neuesten wissenschaftlichen Gerätes, des Molekulardichte-Analysators, machten Conrad und seine Freundin Sonya eine sensationelle Entdeckung. Bestimmte Individuen hatten eine so hohe Molekulardichte, daß daraus nur geschlußfolgert werden konnte, daß sie keine menschlichen Wesen waren! Seitdem war Sonya auf rätselhaft Weise verschwunden, und Conrad war der einzige, der die Behörden warnen konnte.

"Hoffentlich glauben sie mir... auch wenn sie mir nicht glauben sollten, die visuelle Aufzeichnung meiner Entdeckung kann aus meinen geklonten Gedächtnismustern, die ich in diesem Holokubus mit mir herumtrage, extrahiert werden. Sie müssen mir einfach glauben!" Als er seinen Appartementblock erreichte, fiel sein Blick auf etwas sich bewegendes auf dem Dach des gegenüberliegenden Gebäudes. Er drehte sich um, um sich genauer zu überzeugen. Da traf ihn der Puls eines Laserstrahls genau im Rücken, und er fiel auf den Bürgersteig. Fast im selben Augenblick wurde die Stille durch ein lautes, tosendes Geräusch unterbrochen. Ein elegantes Raumschiff schwebte über ihm. Seine Landetriebwerke bliesen Wolken von Wasserdampf und Dreck in die Luft, als es neben Conrad aufsetzte. Dem Raumschiff entstiegen zwei Gestalten in dunklen Anzügen. Ihre Augen musterten die umliegenden Gebäude, als sie sich rasch auf den bewußtlosen Conrad zubewegten.

"Bring ihn schnell ins Raumschiff!" schnarrte der eine, "Ich setze mich mit der Zentralen Einsatzleitung in Verbindung."

Er führte ein Walkie Talkie zum Mund und meldete:

"Hier Nummer Sieben. Wir haben ihn, bringen ihn gleich 'rein." Das einzige, was Conrad in seinem halb bewußtlosen und total gelähmten Zustand tun konnte, war den Stimmen seiner Kidnapper, die aus dem vorderen Teil des Raumschiffs zu ihm drangen, zu folgen.

"Ich weiß nicht, warum die sich die Mühe mit dem Gedächtnis-Auslöschen machen" sagte eine Stimme. "Warum können wir ihn nicht gleich umbringen, und die Sache ist erledigt?"

Nach einer kurzen Pause antwortete eine andere Stimme.

"Ist zur Sicherheit... Wir setzen einen von unseren Agenten auf seinen Job mit der Anweisung, so viele Informationen wie möglich zu sammeln. Wenn ihm dann aus irgendeinem Grunde Enttarnung droht, können wir ihn extrahieren und den da ohne sein Gedächtnis zurückschicken. Alle werden denken, daß er verrückt geworden ist, und wir bleiben unentdeckt..."

"Ah, so ist das! Aber wo..."

Plötzlich wurde das Gespräch durch eine dritte Stimme übertönt.

"RAUMSCHIFF HQ782, HIER TITAN-FLUGLEITZENTRUM, WARTEN SIE AUF DEM EMPFANG DER WIEDEREINTRITTSKOORDINATEN."

"TITAN!!" Der Gedanke sprengte fast Conrads Schädel. "Ich weiß ja, daß ich für eine Weile weg war, aber nicht so lange!..."

Er wand sich und kämpfte gegen seine Fesseln und merkte, wie seine letzten Kräfte schwanden.

"Ich muß daran denken zu fliehen, fliehen, fliehen, fliehen, fliehen..."

Der Schock über seine Lage war zuviel für Conrad. Eine Welle der Bewußtlosigkeit überkam ihn.

Dann Licht, grelles Licht. Conrad taumelte auf seine Füße. Die Abschürfungen und Schnittwunden an seinen Hand- und Fußgelenken brannten.

"Ich kann mich nicht erinnern..., wo bin ich..., wer bin ich..., was ist passiert?"

Bevor Conrad klar wurde, was er tat, rannte er mit einem Gewehr in der Hand einen langen Korridor entlang.

"Ich muß hier weg!" Dieser Gedanke wiederholte sich in seinem Kopf, immer und immer wieder. Plötzlich wurde die Stille von Alarmgeheul unterbrochen.

"ACHTUNG, ACHTUNG... GEFÄHRLICHER PATIENT VERSUCHT ZU ENTFLIEHEN... SÄMTLICHE AUSGÄNGE SICHERN... SICHERHEITSTEAMS AUF LEVEL 3 EINFINDEN... ACHTUNG..."

Conrad blieb auf der Stelle stehen. Er war verwirrt und verängstigt, stand da wie festgenagelt und wußte nicht, in welche Richtung er sich wenden sollte.

PTOOM!!

Ein Schuß aus einer Laserwaffe, der in der Wand dicht neben ihm landete, brachte ihn gewaltsam in die Realität zurück. Zwei Wachtposten kamen bedrohlich nahe. "Hier Sicherheitsteam 2, Patient befindet sich am Eingang zum Haupthangar. Sicherheitstür auf Level 3 schließen."

Conrad hatte keine Zeit zum Nachdenken. Er stürzte sich durch die sich schließende Tür und taumelte auf die Füße. Da fiel ihm ein Hoverbike ins Auge.

“Mach’ die Tür auf! Mach’ die Tür auf!” schrien die beiden Wachtposten in ihre Interphonanlage, als sie sahen, wie Conrad auf das Bike stieg. “Zurücktreten!” Drei Schüsse aus der Laserwaffe eines Wachtpostens und ein Schulterstoß von beiden zerschmetterte die Tür. Conrad hatte den Hangar bereits verlassen, bevor die Wachtposten ihre Waffen gebrauchen konnten. “Patient auf gestohlenem Hoverbike geflohen, nehmen die Verfolgung im Raumschiff auf” gab einer der frustrierten Wachtposten die Nachricht bekannt.

Raumschiff und Hoverbike sprangen wie wild von Baum zu Baum und vollführten ein aerobatisches Katz-und-Maus-Spiel. Das agilere Hoverbike wich den Laserangriffen des größeren, jedoch etwas schnelleren Raumschiffs aus, das sich langsam und bedrohlich näherte. “Noch fünf Sekunden, und ich habe ihn!” murmelte der entschlossene Wachtposten, als er begann, Conrad auf seinem Headup-Display ins Fadenkreuz zu nehmen.

Zwei Feuerstöße verfehlten knapp ihr Ziel, jedoch der dritte traf. Eine Wolke von Funken und weißglühendem Gas explodierte aus dem hinteren Teil des Hoverbikes. Conrads Versuch, die Freiheit zu erlangen, war fehlgeschlagen. Das Hoverbike schleuderte heftig und trudelte nach unten, völlig außer Kontrolle geraten. Conrad fiel durch das Dschungeldach und verlor das Bewußtsein, als er auf den Boden zuraste. Das Raumschiff kreiste einmal über der Unfallstelle. Die selbstzufriedenen Wachtposten waren überzeugt, daß es nichts zu retten gab, und kehrten zu ihrem Stützpunkt zurück. Was sie nicht wußten war, daß Conrad noch lebend im Unterholz lag.

Als das Geräusch des Raumtransporters sich in der Ferne verlor, bewegte sich Conrad. Er stützte sich auf seinen Arm, um auf die Füße zu kommen, und stieß dabei an etwas, das wie eine kleine Plasteschachtel auf einem Felsvorsprung aussah. Er stand auf, ging zum Felsvorsprung hinüber und blickte um sich. Vegetation bedeckte alles. Die riesigen Bäume waren mit Rankengewächsen überwuchert, und Steine und Felsbrocken waren mit Moos und Gras bewachsen. Er konnte die Schachtel ungefähr zehn Meter unter ihm klar erkennen. Eine rote Lampe blinkte beständig an ihrer Seite. “Ich gehe sie besser holen”, dachte Conrad. “Könnte ja etwas nützliches drin sein.”

Er dachte jetzt, er wäre sicher. Wir wissen aber, daß dem nicht so ist, und es ist an Dir, dafür zu sorgen, daß Conrad es auch erfährt.

Hier beginnt die suche

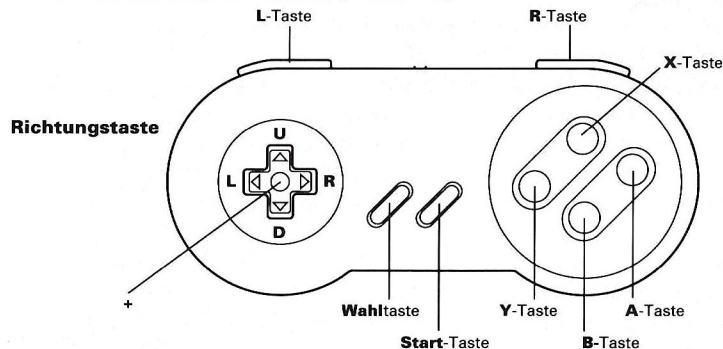
Im Spiel bist Du Conrad Hart. Du kontrollierst jede seiner Bewegungen auf allen sechs Levels des Spiels. Während Deiner Suche wirst Du vielen verschiedenen Freunden und Feinden begegnen. Du kannst ihnen entweder helfen oder sie mit Deiner Waffe zur Strecke bringen. Du mußt Dich vielen Herausforderungen stellen, um Dein verlorenes Gedächtnis wiederzuerlangen. Jedes Level enthält seine spezielle Grafik und besondere Risiken, die durch filmische Animationssequenzen verbunden sind.

Spielbeginn

1. Achte darauf, daß das Super-NES ausgeschaltet ist (OFF).
2. Das Control Pad muß mit dem mit 1 markierten Anschluß auf dem Bediendeck verbunden sein.
3. Die “Flashback”-Spieldkassette in das Super-NES einlegen. Dann fest zudrücken, damit die Kassette einrastet.

WARNUNG: Die Spieldkassette niemals bei eingeschaltetem Gerät (Power ON) einlegen oder herausnehmen!

4. Netzschalter einschalten (Power ON).



Nach Erscheinen des Titelbildschirms wird eine Animationssequenz gezeigt, die die bisherige Geschichte erklärt. Wenn Du diese Sequenz bereits gesehen hast, kannst Du die START-Taste auf Control Pad 1 betätigen, um ins Hauptmenü zu gelangen.

HAUPTMENÜ

Zur Wahl einer Option die Richtungstasten nach oben/unten (UP/DOWN) betätigen, um den Cursor zu bewegen, und danach die START-Taste drücken, um die getroffene Wahl zu bestätigen.

Start: Beginne ein neues Spiel.

Password (Kennwort): Du kannst ein Kennwort eingeben und das Spiel vom Beginn des Levels, zu dem das entsprechende Kennwort gehört, neu starten. Dabei wird der Schwierigkeitsgrad ebenfalls beibehalten. Das Kennwort für Level 1 (normaler Schwierigkeitsgrad) ist DLRGS, wobei das Spiel genauso mit der START-Option begonnen werden kann. Zur Wahl des Kennworts den Cursor mit der Richtungstaste bewegen, danach mit der Y-Taste die getroffene Wahl bestätigen. Die B-Taste dient als Rücktaste, und mit der A-Taste kann gelöscht werden. Sind alle Buchstaben des Kennworts eingegeben, drücke die START-Taste. Falls das Kennwort nicht korrekt eingegeben wurde, kehrst Du zum Hauptmenü zurück. Zu Beginn eines jeden Levels erscheint ein neues Kennwort an der oberen Bildschirmmitte. TIP: Notiere Dir das Kennwort für jedes Level. Das erleichtert Dir das Spiel.

Options (Optionen): Mit den UP/DOWN-Richtungstasten eine Option wählen. Mit Hilfe der LEFT/RIGHT-Richtungstasten kann die bestehende Einstellung geändert werden.

Level: Hier erfolgt die Auswahl des Schwierigkeitsgrades (leicht, mittelschwer, schwierig).

Language (Sprache): Wähle Englisch oder Französisch als Spielsprache.

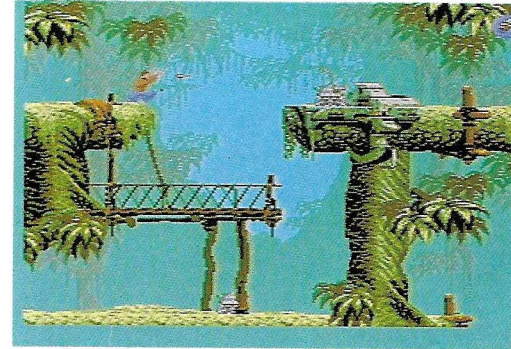
Control Type (Steuerungstyp): Bietet die Möglichkeit der Auswahl verschiedener Tastenkonfigurationen (drei Möglichkeiten). Die im weiteren Verlauf besprochenen Tasten sind die bei angeschaltetem Gerät vorliegenden Optionen, wenn keine Tastenveränderungen vorgenommen wurden.

Exit: Rückkehr zum Hauptmenü.

Demo (Spieldemonstration): Zeigt einen Vorführdurchlauf des Spiels. Wenn Du eine beliebige Taste auf Control Pad 1 drückst, gelangst Du wieder zum Hauptmenü.

Speilablauf

Du wirst Conrad auf dem Bildschirm verfolgen. Er kann viele verschiedene, teilweise komplexe Bewegungen ausführen. Du kannst Dich im Abschnitt ZUSAMMENFASSUNG DER HAUPTBEFEHLE (gegen Ende dieses Handbuchs) über alle seine möglichen Bewegungen informieren.



Wie du auf die umgebung einwirken kannst

Auf Deinem Weg durch die Levels wirst Du vielen Personen begegnen und auf verschiedene Dinge stoßen. Jedesmal, wenn Du einem von ihnen begegnest, erscheinen der jeweilige Name und ein Icon oben links auf dem Bildschirm. Das Icon erklärt, was Du mit dem Gegenstand tun kannst. Wenn Du die "Action"-Taste betätigst, wird die durch das Icon angezeigte Handlung durchgeführt. Folgende Icons sind vorhanden:



Take (Nehmen)

Sammele einen Gegenstand auf (Schlüssel, Stein usw.) und füge ihn in Dein Inventar ein.



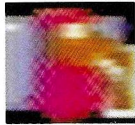
Talk (Sprechen)

Sprich mit einer Person.



Look (Schauen)

Untersuche einen Gegenstand oder eine Mitteilung.



Activate (Aktivieren)

Du kannst Türen, Fahrstühle usw. bedienen.



Recharge (Nachladen)

Lädt Dein Schutzschild oder Deine Patrone nach.

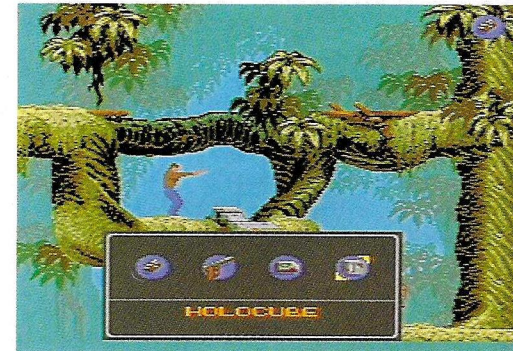


Use (Verwenden eines Gegenstandes)

Hiermit kannst Du einen Gegenstand aus Deinem Inventar verwenden (z.B. Einführen einer Schlüsselkarte in den Kartenschlitz). Dieses Icon kann ebenfalls dazu dienen, anderen Personen Gegenstände zu geben.

Inventar

Um das Inventar zu öffnen oder zu schließen, mußt Du die SELECT-Taste drücken. Bei Beginn des Spiels sind bereits verschiedene Gegenstände aufgelistet. Weitere Gegenstände, die Du auf Deinem Weg durch die Levels sammelst, werden in das Inventar aufgenommen. Am Ende eines jeden Levels werden unnötige Gegenstände wieder ausrangiert. Du kannst auch zusätzliche Gegenstände bekommen, die Dir im nächsten Level helfen.



Wenn Du das Inventar geöffnet hast, betätige die Richtungstaste auf dem Control Pad nach links/rechts, wenn Du etwas auswählen willst. Sind weitere Gegenstände hinzugekommen, erscheint ein Pfeil, und Du kannst durch Betätigen der UP/DOWN-Tasten auf die neuen Gegenstandszeilen gelangen. Wenn Du einen Gegenstand benutzen willst, bewege den Cursor auf diesen Gegenstand und gehe aus dem Inventar mit der SELECT-Taste heraus. Der betreffende Gegenstand ist nunmehr aktiviert. Wenn Du den Gegenstand weggibst, wird der davor gewählte Gegenstand wieder neu aktiviert.

Der gerade aktive Gegenstand erscheint oben rechts auf dem Spielbildschirm.

Während Du dich im Inventar aufhältst, kannst Du die Y-, B- oder A-Taste drücken, um Dich von der aktuellen Punktzahl oder vom gegenwärtigen Schwierigkeitsgrad zu überzeugen.

Liste der Gegenstände

Hier sind einige der Gegenstände, auf die Du während Deines Abenteuertrips stoßen wirst:



Holokubus

Enthält wichtige Informationen.



Kraftfeld

Schafft eine Energiebarriere, die feindliche Schüsse abblockt.



Stein

Kann geworfen oder hingelegt werden.



Credits

Das bedeutet Geld!



Magnetpatrone

Ist eine Energiequelle, wenn sie aufgeladen und in den entsprechenden Generator eingesetzt ist.



Mechanische Maus

Bewegt sich auf dem Boden fort und löst Druckschalter und Kameras aus.



Explodierende Maus

Ähneln der mechanischen Maus, explodiert aber bei der geringsten Berührung. Kann, wenn sie sich nicht bewegt, aufgesammelt werden.



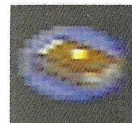
ID-Karte

Ausweiskarte. Manche der Karten können auch als Schlüssel benutzt werden.



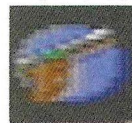
Teleport-Empfänger

Conrad kann sich zum Standort des Empfängers "teleportieren" lassen. Das geht aber nur zusammen mit der Teleport-Fernsteuerung. Dieser Gegenstand kann geworfen oder hingelegt werden.



Teleport-Fernsteuerung

Funktioniert nur zusammen mit dem Empfänger und bringt Dich per Teleport an den Empfängerstandort. Wenn Du die Fernsteuerung weglegst, kannst Du den Empfänger automatisch zurückholen.



Gewehr

Deine wichtigste Waffe.

Verschiedene Gerate

Werden im Zusammenhang mit bestimmten Gegenständen benutzt, um diese zu aktivieren.



Teleport

Transportiert Dich an eine Stelle, die zu Fuß unerreichbar ist.



Energiegenerator

Mit seiner Hilfe kannst Du das Schutzschild oder die Patrone wiederaufladen.



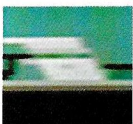
Schalter

Öffnet Türen und ruft Fahrstühle.



Kamera

Kann Türen öffnen und schließen, Fahrstühle rufen usw. Kann auch die automatischen Feuerstöße einer Laserkanone auf den Feind richten.



Druckschalter

Kann Türen öffnen und schließen, Fahrstühle rufen und auch Alarm auslösen.



Kartenschlitz

Funktioniert mit der Ausweiskarte. Kann Türen öffnen.



Schloß

Muß durch Schlüssel bedient werden. Öffnet Türen und Falltüren.



Speicher

Das Spiel kann an diesem Punkt wieder neu gestartet werden. Die eingespeicherte Spielposition wird gelöscht, wenn Du das Gerät abschaltest.

Der Schutzschild

Der Schutzschild ist ein Gegenstand in Deinem Inventar. Du beginnst das Spiel mit vier Schilden. Jedesmal, wenn Du getroffen wirst, verlierst Du einen Schild. Hast Du keine Schilde mehr übrig und wirst getroffen, bist Du ein toter Mann. Du kannst Deine Schilde mit dem Energiegenerator wiederaufladen. Es bestehen jedoch tödliche Risiken:



Desintegrator

Wenn Du diesen überquerst, bist Du sofort tot.



Elektrisch geladener Fußboden

Über diesen kannst Du rennen oder springen.

Falls Conrad mehr als zwei Etagen tief fällt, kommt er ums Leben. Wenn Du es jedoch schaffst, Dich an einer Seitenwand festzuhalten, kannst Du den Fall stoppen.

Gefahren

Während des Spiels werden Dir verschiedene Feinde und Killerobjekte begegnen. Du kannst den Feind mit Hilfe Deines Gewehres vernichten. Killerobjekte können jedoch mit dem Gewehr nicht zerstört werden.



Landmine

Sie explodiert, wenn Du sie überquerst oder Dich in ihrer Nähe befindest. Eine Explosion zerstört einen Schutzschild. Du kannst die Minen aber überspringen.



Fallmine

Explodiert bei Berührung (mit dem Boden, der Person usw.) und zerstört einen Schutzschild. Wenn sich ein Gegenstand unter einer dieser Minen befindet, fällt diese herunter.



Laserkanone

Tötet, wenn die Person keinen Schutzschild mehr übrig hat. Wird nur durch Kamera oder Druckschalter ausgelöst.

Neubeginn des Spiels

Während des Spiels kannst Du dieses durch Betätigen der Y-, B- oder A-Taste und gleichzeitiges Drücken der SELECT-Taste neu starten. Du gelangst dann zum Fortsetzungsbildschirm.

SPIELENDE

Wenn Conrad stirbt, ist das Spiel vorbei, und der Fortsetzungsbildschirm erscheint. Möchtest Du weiterspielen, drücke die START-Taste, und das Spiel beginnt wieder ab dem letzten gespeicherten Punkt oder vom Anfang des letzten Levels. Willst Du nicht weiterspielen, kannst Du die Y-, B- oder A-Taste betätigen. Der Zähler wird dann schneller reduziert.

Zusammenfassung der Hauptbefehle

1. **Control Pad** Bewegt die Person während des Spiels.
2. **SELECT-Taste** Öffnet und schließt das Inventar während des Spiels. Verkürzt die Animationsszenen.

Y-Taste "Action"-Taste (Rennen, Springen, Schießen, Gegenstände aufsammeln usw.).

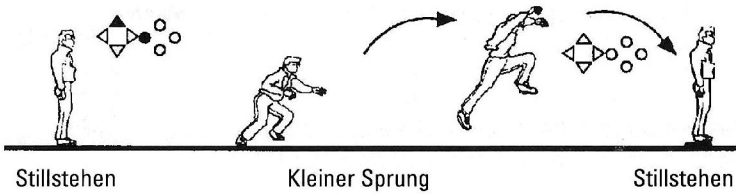
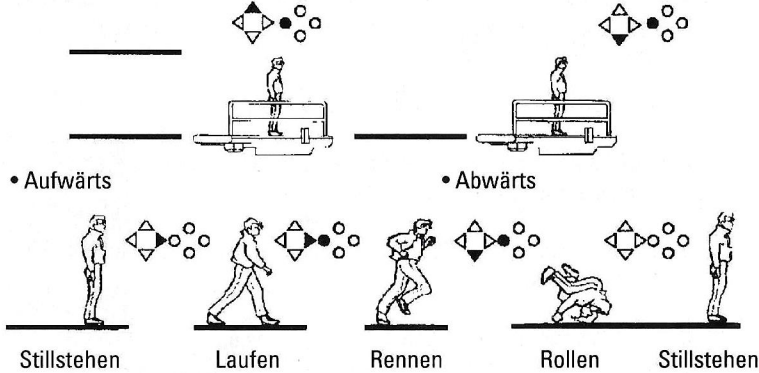
B-Taste "Verwendungs"-Taste (Nutzung eines ausgewählten Gegenstandes aus dem Inventar, Ablegen dieses Gegenstandes).

A-Taste Gewehr auf Feinde und Objekte richten und wieder wegstecken.

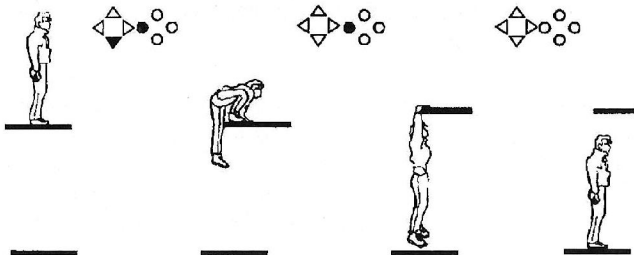
BEDIENUNG DES CONTROL PADS Folgende Anweisungen gelten für vorgegebene Steuereinstellungen: Control Pad 1

- Um ein Taxi zu rufen, stelle Dich mit dem Gesicht zur Haltestelle und drücke die Y-Taste.
- Um die U-Bahn zu nehmen, stelle Dich in die Eingangszone, warte auf die Bahn und drücke die ACTION-Taste.

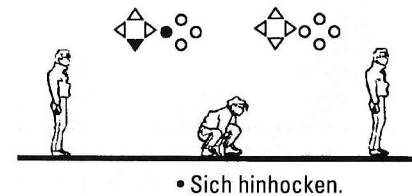
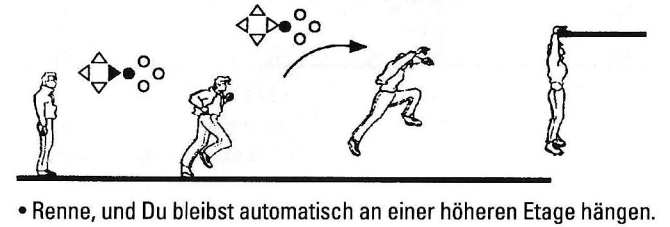
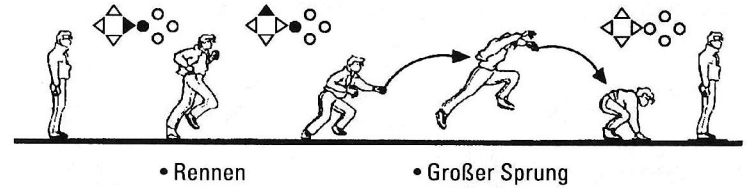
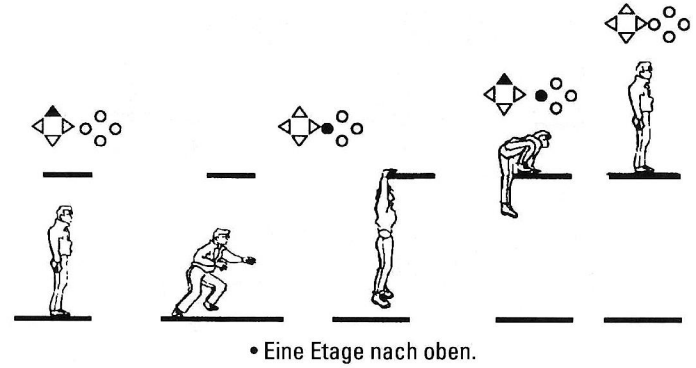
Um mit dem Fahrstuhl 'rauf- oder 'runterzufahren:

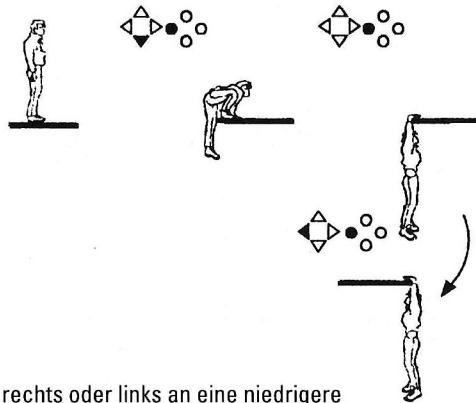


• Wenn Du die Y-Taste gedrückt hältst,
hängt die Person in der Luft.

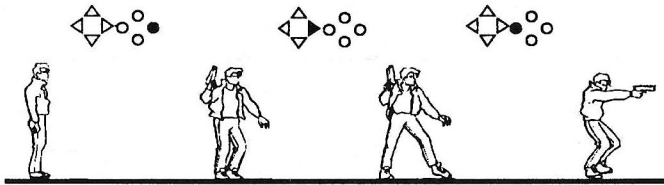


• Eine Etage nach unten.

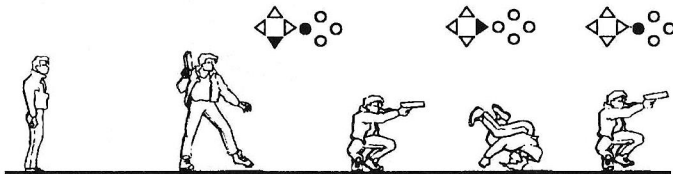




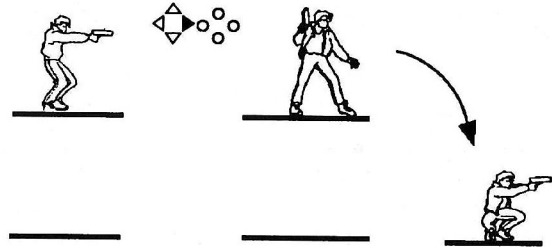
- Sich nach rechts oder links an eine niedrigere Etage hängen.



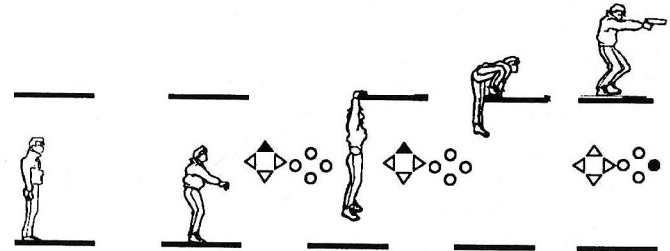
- Stillstehen
- Gewehr ziehen
- Mit dem Gewehr vorrücken.
- Zielen oder Schießen



- Hinknien mit schußbereiter Waffe.
- Abrollen mit schußbereitem Gewehr.



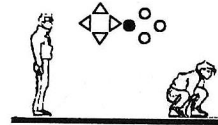
- Falle eine Etage nach unten und lande mit schußbereiter Waffe.



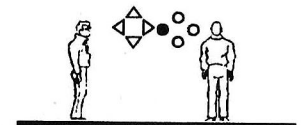
- Klettere eine Etage hoch und ziehe die Waffe.



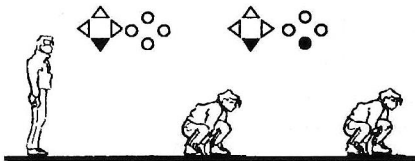
- Stillstehen
- Rollen



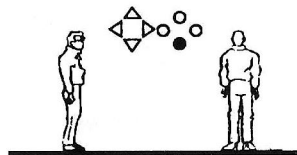
- Um einen Gegenstand vom Boden aufzuheben, bewege die Person auf den Gegenstand und drücke die Y-Taste.



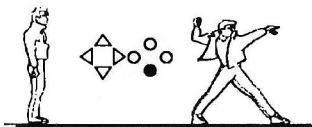
- Um mit jemandem zu sprechen oder einen Hebel zu drücken, die Y-Taste drücken.



• Um Gegenstände abzulegen, wähle mit der SELECT-Taste und drücke anschließend die B-Taste.



• Um einen Gegenstand zu benutzen oder wegzugeben, wähle mit der SELECT-Taste und drücke anschließend die B-Taste.



• Um einen Gegenstand wegzuworfen, wähle diesen mit der SELECT-Taste und drücke danach die B-Taste.

Tips und Kniffe

Bevor Du mit der Suche beginnst, hebe den Holokubus auf und lies die Informationen, die er enthält. Ohne die kommst Du nicht weit. Gewinne zu Deiner Hilfe Informationen von Personen, mit denen Du sprichst. Suche den Bildschirm auf Gegenstände ab, die vielleicht auf den ersten Blick nicht erkennbar sind. Behalte Deine Schutzschilde im Auge, denn Du könntest dem Tod näher sein, als Du glaubst. Speichere das Spiel regelmäßig ab.

BESCHRÄNKTE GARANTIE

Sony Imagesoft garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Sony Imagesoft-Produktes für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß dieses Game Pak frei von Material- und Verarbeitungsmängeln ist, und erklärt sich bereit, das Produkt innerhalb dieses Zeitraums entweder zu reparieren oder kostenfrei zu ersetzen (Entscheidung dem Hersteller vorbehalten). Das Produkt bitte in frankierter Verpackung, zusammen mit datiertem Kaufbeleg, an die unten angegebene Adresse schicken. Diese Gewährleistung ist nicht anwendbar und wird ungültig, wenn der Defekt an diesem Sony Imagesoft-Produkt aufgrund von Mißbrauch, unvernünftiger oder unkorrekter Behandlung bzw. Nachlässigkeit entstanden ist.

DIESE GEWÄHRLEISTUNG ERFOLGT ANSTELLE SÄMTLICHER ANDERER GEWÄHRLEISTUNGEN. ANDERE REPRÄSENTATIONEN ODER ANSPRÜCHE IRGEND EINER ART SIND FÜR SONY IMAGESOFT NICHT BINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEDLICHE AUF DIESES SOFTWAREPRODUKT ZUTREFFENDE ENTHALTENE GEWÄHRLEISTUNGEN EINSCHLIEßLICH GEWÄHRLEISTUNGEN BEZÜGLICH VERKAUFBARKEIT UND BRAUCHBARKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, SIND AUF DIE VORHER ERWÄHNTEN NEUNZIG (90) TAGE BEGRENZT. DIESBEZÜGLICH WIRD DIESES SONY IMAGESOFT-PRODUKT "WIE GESEHEN" VERKAUFT, UND DER HERSTELLER HAFTET NICHT FÜR VERLUSTE UND SCHÄDEN JEDLICHER ART, DIE AUS DER NUTZUNG DIESES PRODUKTES ENTSTEHEN. IN KEINEM FALL HAFTET SONY IMAGESOFT FÜR SONSTIGE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE SICH AUS DEM BESITZ, DER NUTZUNG ODER AUS FUNKTIONSTÖRUNGEN DIESES SOFTWAREPRODUKTES ERGEBEN.

Manche Länder erlauben keine Beschränkungen bezüglich der Dauer der Gewährleistung bzw. Ausschlüsse oder Beschränkungen von Folgeschäden. Daher könnten die oben erwähnten Beschränkungen und/oder Ausschlüsse der Haftbarkeit evtl. nicht zutreffen. Die obige Gewährleistung gewährt dem Kunden spezifische Rechtsmittel. Weitere Rechte können möglicherweise von Land zu Land unterschiedlich sein.

Sony Music Entertainment (Germany) GmbH, Stephanstrasse 15,
6000 Frankfurt am Main 1, Deutschland