

# FLASHBACK



MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING

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



**SUPER NINTENDO**  
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 SPELCASSETTE 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.



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.

LICENSED BY



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

## 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 Divers .....	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 visive 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'aménonons 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."**

"TITANI!", 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 rompèrent 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.

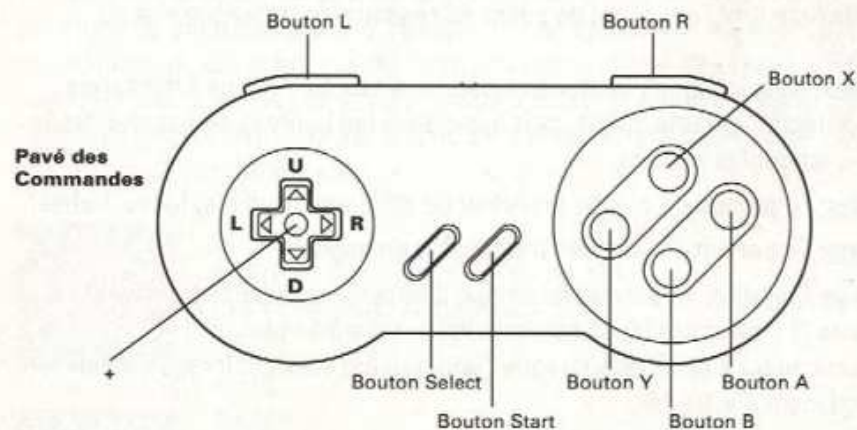
## Comment démarrer

- 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 MARCHE.**

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



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.

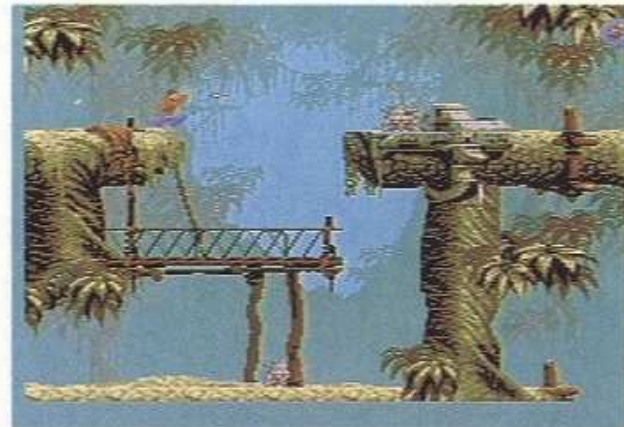
**Type de Contrôle:** Te permet de choisir différentes configurations pour les boutons (3 choix possibles). Les boutons mentionnés plus tard correspondent aux options lorsque l'appareil est éteint et lorsqu'aucun changement n'a été fait.

**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 retournes 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 vas 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.)

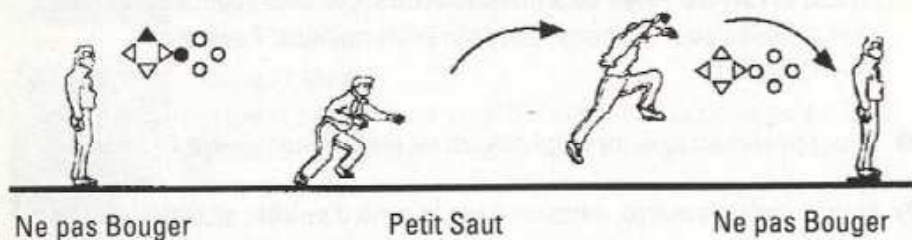
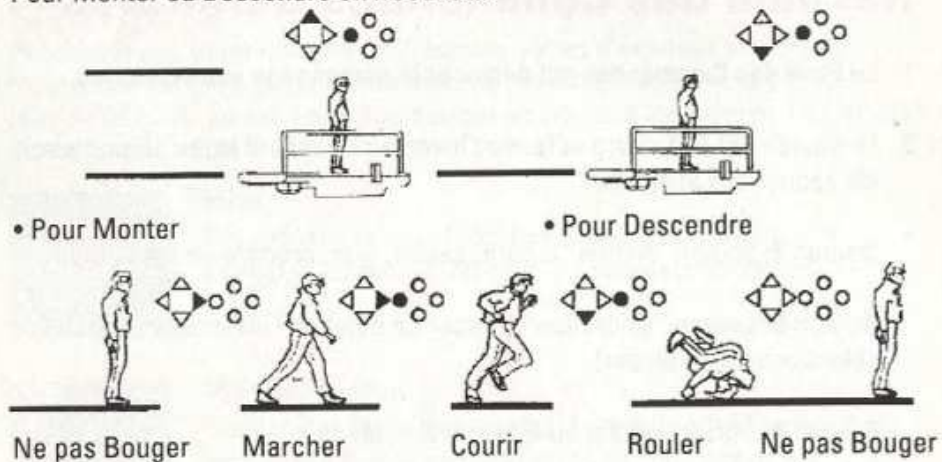
Bouton **B**: bouton "Utilisation" (utiliser un objet de l'inventaire sélectionné et le placer).

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

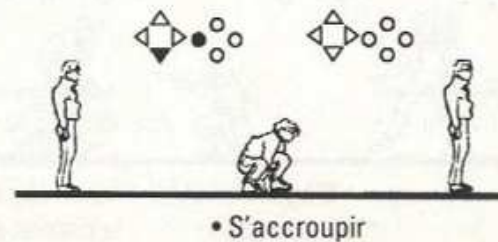
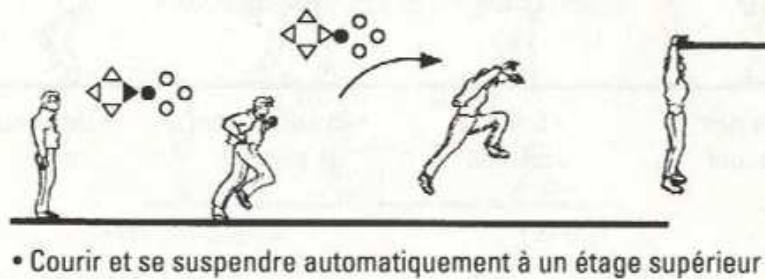
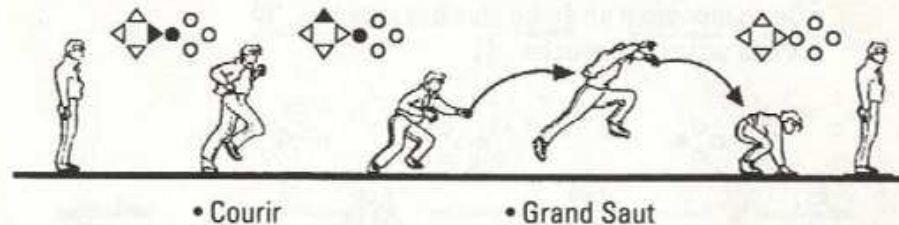
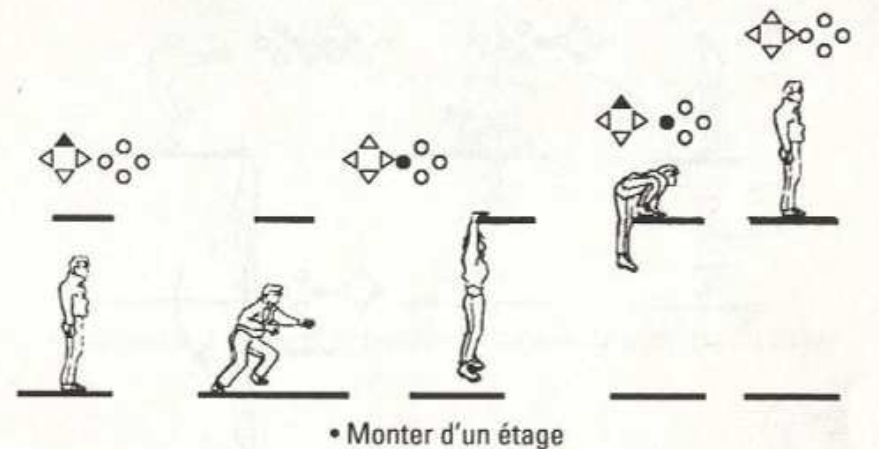
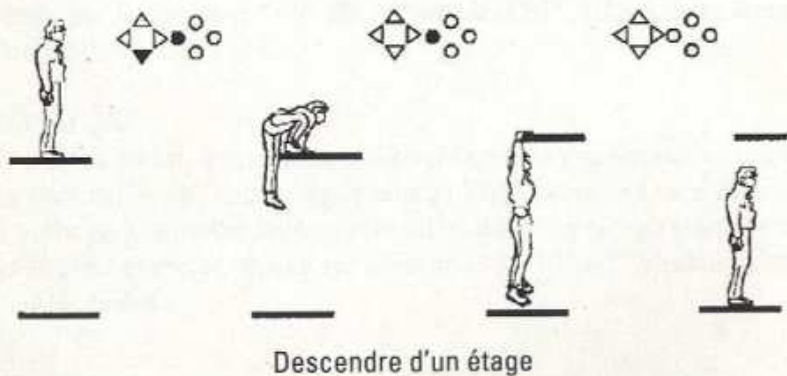
**UTILISATION DU PAVE DES COMMANDES:** Les instructions suivantes sont valables pour les commandes prédéterminées: Pavé des Commandes 1

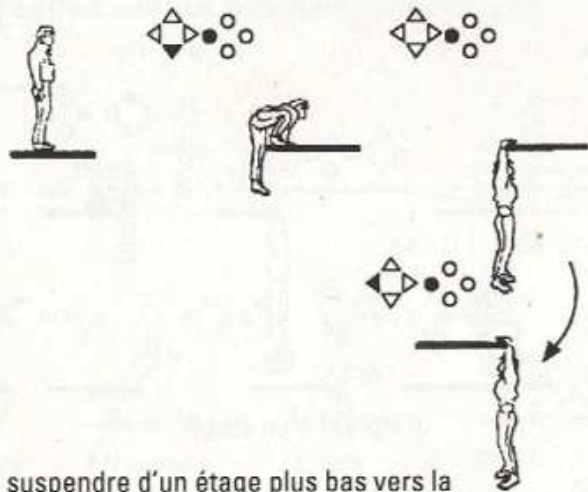
- Pour appeler un taxi, mets-toi devant un arrêt et appuie sur le bouton Y.
- Pour prendre le métro, mets-toi dans la zone d'entrée, attends l'arrivée de la rame de métro et appuie sur le bouton "Action".

Pour Monter ou Descendre en Ascenseur

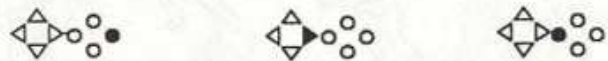


• Si tu tiens le bouton Y pressé, le personnage reste suspendu en l'air.

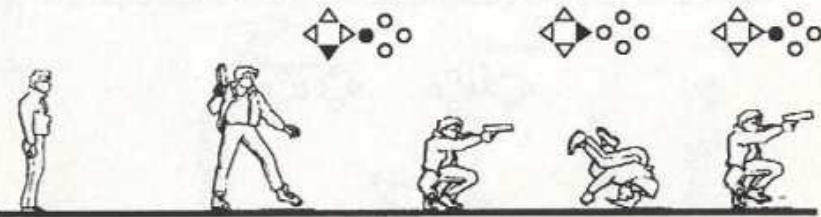




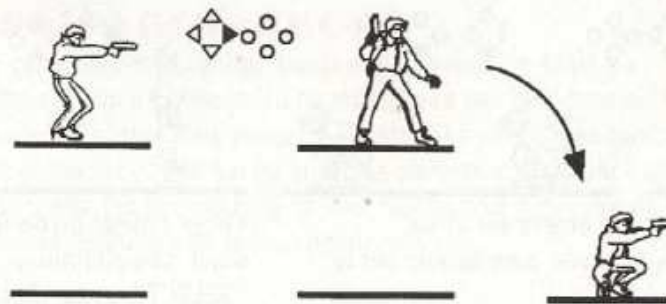
• Se suspendre d'un étage plus bas vers la droite ou vers la gauche



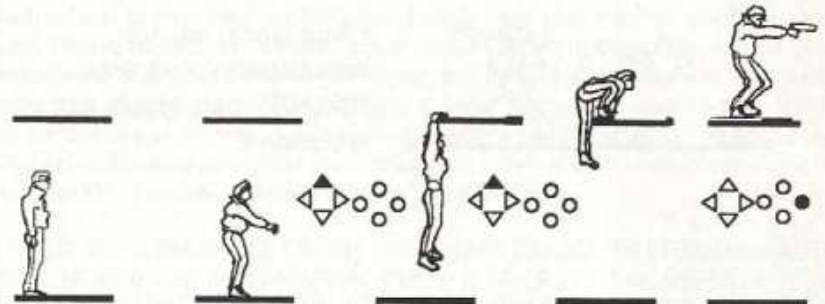
• Ne pas bouger      • Sortir le pistolet      • Avancer avec le pistolet      • Viser ou tirer



• S'agenouiller en position de tir      • S'arrêter de rouler avec le pistolet prêt à tirer



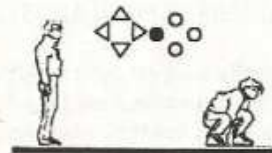
• Descendre d'un étage et toucher le sol avec le pistolet prêt à tirer



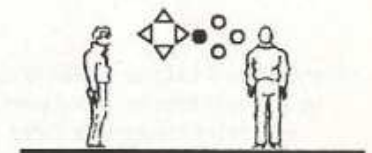
• Monter d'un étage puis sortir le pistolet



• Ne pas bouger      • Rouler



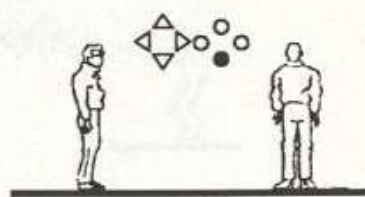
• Pour prendre un objet du sol, déplace le personnage vers l'objet et appuie sur le bouton Y.



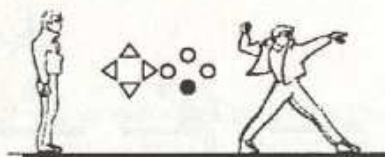
• Pour parler à quelqu'un ou pour appuyer sur un levier appuie sur le bouton Y.



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



• Pour utiliser ou donner un 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. Surveille 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.