

# FLASHBACK



DEUTSCH ANLEITUNG / ITALIANO ISTRUZIONI

---

## SZENARIO

Wir schreiben das Jahr 2142. Conrad Hart, Agent des Büros für Galaktische Untersuchungen befindet sich in großer Gefahr.

"Ich muß ihnen immer einen Schritt voraus sein, sonst machen die Hackfleisch aus mir!"

Auf dem Weg zurück zu seinem Apartment hielt er sich dicht an den Außenmauern der Gebäude, aufmerksam seine Umgebung beobachtend.

"Ich muß versuchen, Sonya zu erreichen – wo auch immer sie jetzt ist. Und dann ins Hauptquartier. Der einzige sichere Platz ..."

Während sie ihr neuestes Gerät, den Molekulardichte-Analysator testeten, machten Conrad und seine Freundin eine ungewöhnliche Entdeckung. Einige Individuen zeigten eine so hohe molekulare Dichte, daß nur eine Erklärung logisch erschien: Das sind keine Menschen! Seit dieser Entdeckung war Sonya verschwunden. Nur er allein konnte die Regierung warnen.

"Es wäre besser, sie würden mir glauben ... und wenn nicht, dann können sie aus meinem Holowürfel die visuellen Aufnahmen meines Gedächtnis-Clones abrufen. Das müssen sie mir einfach glauben!"

An seinem Wohnblock angekommen, bemerkte Conrad eine Bewegung auf dem Dach gegenüber. Er wollte sich gerade herumdrehen, da traf ihn auch schon ein Laserstrahl mit voller Wucht in den Rücken und schleuderte ihn quer über den Gehsteig. Fast gleichzeitig wurde die Stille durch ein heulendes Geräusch unterbrochen. Ein Raumgleiter setzte neben ihm zur Landung an und wirbelte dabei Staub und große Mengen vaporisierten Wasserdampf in die Luft. Zwei Gestalten in dunklen Overalls stiegen aus dem Fahrzeug, scannten sorgfältig die umliegenden Gebäude mit ihren Augen ab und erreichten dann schnell den bewußtlosen Conrad.

---

---

"Los, rein in den Gleiter mit ihm – schnell!" bellte einer seiner Kidnapper, "Ich gebe dem Zentralkommando Bescheid."

Er kramte einen Kommunikator hervor: "Hier Nummer 7. Wir haben das Subjekt und bringen ihn rein. Ende."

Halb bewußtlos und bewegungsunfähig konnte Conrad nichts weiter tun, als den Stimmen der beiden Kidnapper aus dem vorderen Teil des Gleiters zuzuhören.

"Ich habe keine Ahnung, warum die soviel Aufhebens um diese Gehirnwäsche-Geschichte machen", sagte eine Stimme. "Warum lassen sie uns ihn nicht einfach beseitigen und fertig?"

Nach einer kurzen Pause antwortete die andere Stimme.

"Ist 'ne Sicherheitsfrage ... wir schicken einen unserer Agenten an seinen Platz, um so viele Informationen wie möglich zu bekommen. Sollte unserem Agenten die Enttarnung drohen, holen wir ihn zurück und schicken den da wieder runter – ohne sein Gedächtnis, natürlich. Jeder würde denken, er hätte 'n Dachschaten – und wir bleiben unentdeckt."

"Ach so ... aber, wo ... "

Plötzlich unterbrach eine dritte Stimme die Unterhaltung.

**"GLEITER HQ782. HIER IST TITAN FLUGKONTROLLE. BLEIBEN SIE AUF DIESER FREQUENZ. SIE ERHALTEN GLEICH IHRE WIEDEREINTRITTS-KOORDINATEN."**

"Titan!" schoß es durch Conrad durch den Kopf. "Ich weiß, ich war weg für eine Weile, aber nicht so lange! ... "

Das bißchen Kraft, das er noch hatte, schwand sofort, als er versuchte seine Fesseln zu lösen.

"Ich muß fliehen, fliehen, fliehen, fliehen, flieh ... "

---

Die Erkenntnis seiner Lage war einfach zuviel für Conrad; eine Welle der Bewußtlosigkeit schwappte über ihn.

Licht! Gleißendes Licht. Conrad rappelte sich taumelnd hoch. Die Schnitte, die die Fesseln an seinen Gelenken hinterlassen hatten, brannten, schmerzten unbarmherzig.

"Ich kann mich nicht erinnern ... wer bin ich? ... wo bin ich? ... was ist hier eigentlich los?"

Bevor Conrad richtig realisierte, was er tat, rannte er auch schon mit einer Waffe in der Hand einen Korridor entlang.

"Ich muß hier raus!", dachte er, es immer und immer wieder für sich im Kopf wiederholend.

Plötzlich durchbrach ein Alarm die Stille.

***"ACHTUNG, ACHTUNG...EIN GEFÄHRLICHER PATIENT VERSUCHT ZU FLIEHEN...ALLE AUSGÄNGE SICHERN...SICHERHEITSPOSTEN ZUM LEVEL 3... ACHTUNG, ACHTUNG..."***

Conrad blieb stehen. Zur Salzsäule erstarrt stand er da, verwirrt und unsicher, welchen Weg er nehmen sollte.

**PFIIIIUU!**

Ein Laserstrahl schlug neben ihm in die Wand und brachte ihn in die Realität zurück. Zwei Wachen arbeiteten sich zu ihm vor.

"Hier Sicherheitsteam 2, der Patient befindet sich in der Nähe des Eingangs zum Haupt-Hangar. Sicherheitstür Level 3 schließen."

Ohne darüber nachzudenken, warf sich Conrad durch die sich schließende Tür. Als er wieder auf die Füße kam, sah er das Raum-Motorrad.

"Macht die Tür auf! Macht die Tür auf!" riefen die beiden Wachen in ihren Kommunikator, während sie Conrad das Motorrad besteigen sahen.

---

"Weg da!" Drei Stöße aus der Laserwaffe des einen Wachmanns und nachfolgender Körpereinsatz von beiden ließ die Tür in Stücke bersten.

Conrad hatte den Hangar schon durchquert, als die beiden Wachen ihre Waffen wieder in Anschlag gebracht hatten.

Die frustrierten Männer gaben die Nachricht durch.

"Der Patient ist in einem gestohlenen Raum-Motorrad entkommen, nehmen die Verfolgung mit einem Gleiter auf."

Knapp über den Baumwipfeln spielten ein Gleiter und ein Raum-Motorrad Katz und Maus miteinander. Das Motorrad war beweglicher und tauchte immer wieder unter den Laserschüssen des schwerfälligeren, aber etwas schnelleren Gleiters weg, der langsam immer näher kam.

"Noch fünf Sekunden, dann hab' ich ihn!" Der Wachmann war zu allem entschlossen. Er hatte Conrads Manöver jetzt genau im Zielkreuz auf seinem Kopfschirm.

Zwei Feuerstöße verfehlten Conrad, doch der dritte traf sein Ziel. Eine Fontaine aus Metallsplintern und heißem Gas schoß aus den Hinterteil des Gefährts, als Conrads Traum von Freiheit ein schnelles Ende fand. Das Raum-Motorrad bockte, trudelte hinab und geriet außer Kontrolle. Conrad tauchte durch die Baumkronen in den Dschungel. Der Boden kam rasend schnell auf ihn zu und dann – Schwärze.

Der Gleiter drehte eine Runde über der Absturzstelle. Befriedigt, daß nichts mehr zu retten war, flogen die Wachen zu ihrer Basis zurück. Was sie nicht wußten: Conrad lebte noch.

Nachdem der Lärm der Gleiter-Triebwerke in der Ferne verebbte, rührte sich Conrad. Er bewegte seinen Arm und schubste dabei etwas über einen Felsvorsprung, das wie ein kleines Plastik-Kästchen aussah. Er stand auf und sah über den Rand des Felsvorsprungs. Die Vegetation begrub

---

alles unter sich, riesige Bäume mit Lianen umrankt, Felsen und Steine mit Moosen und Gräsern bedeckt. Er konnte den Kasten ca. 10 Meter weiter unten deutlich sehen. Ein rotes Licht an der Seite des Kastens blinkte. "Ich kann es genausogut holen", dachte Conrad. "Wer weiß, wozu es gut ist."

Er dachte, daß er jetzt sicher war. Nun, wir wissen es besser, und es liegt allein an Ihnen sicherzustellen, daß Conrad es auch erfährt ...

---

## SPIELANLEITUNG



---

## LADEANWEISUNGEN

### COMMODORE AMIGA

#### SPIELSTART VON DISKETTE

Legen Sie die **Flashback Diskette 1** in das Laufwerk des ausgeschalteten Geräts. Dann schalten Sie den Computer an. Nach ein paar Sekunden wird das Programm automatisch geladen und gestartet.

Es ist erforderlich, während des Spiels die Disketten zu wechseln. Bitte folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

#### INSTALLIERUNG AUF FESTPLATTE

Wenn Sie das Spiel auf Festplatte installieren möchten, gehen Sie bitte wie folgt vor:

Von **CLI**:

- Kreieren Sie einen Flashback-Ordner, in den Sie das Programm plazieren werden:

#### **MAKEDIR DHO:FLASHBACK**

- Legen Sie Diskette 1 in Laufwerk **DF0:** und kopieren Sie den Disketteninhalt auf die Festplatte mit folgendem Befehl:

#### **COPY DF0:DHO:FLASHBACK ALL**

Wiederholen Sie diese Prozedur mit allen weiteren Disketten.

---

Achtung: Im obigen Beispiel ist die Festplatte mit **DH0:** benannt. Sollte Ihre Festplatte anders benannt sein, ersetzen Sie bitte in allen Befehlen **DH0:** durch den Namen Ihrer Festplatte.

### SPIELSTART VON FESTPLATTE

Nach dem **CLI**-Prompt tippen Sie bitte:

**CD DH0:FLASHBACK**

**ENDRUN FLASHBACK**

Nach ein paar Sekunden wird das Programm automatisch geladen und gestartet.

### SPEICHERPLATZ-PROBLEME

Flashback läuft nur auf Amigas mit mindestens **1 MB** Speicher. Bestimmte Systeme (z. B. Amiga 600) arbeiten mit Betriebssystemen, die einen größeren Teil des Speicherplatzes für sich beanspruchen und nur wenig Platz für Programme belassen.

Sollten Sie dieses Problem haben, entfernen Sie bitte alle Peripherie-Geräte, z.B. Zweitlaufwerk, Drucker, Festplatte usw.

**AMIGA 600/1200:** Drücken Sie während des Programmstarts beide Maustasten, um Speicherplatz zu reservieren. Aus dem Menü, das nun erscheint, wählen Sie bitte "Advanced Options ...", deaktivieren Sie dann alle Peripherie-Geräte mit Ausnahme des Laufwerks **DF0:**, indem Sie auf die vorgegebenen '**ENABLED**'-Schalter klicken.

1	5D45E6
2	4C6520
3	706972
4	7H9895
5	7D1JDH
24F56F	5D45E6
184Z62	45S6ER
4R56T4	87R954
956D56	778F95
9665D2	7D1JDH



---

**- Wenn das Programm nicht startet:**

Der Speicher ist unter Umständen fragmentiert. Schalten Sie das Gerät aus und beginnen Sie von vorn.

**- Wenn das Programm korrekt startet, sich dann aber aufhängt:**

Entfernen Sie alle Peripherie-Geräte (z.B. Zweitlaufwerk, Drucker usw....)

**SPIELKONTROLLEN**

Flashback kann mit der Tastatur, einem Joystick mit einem Feuerknopf bzw. einem Mega-Drive-Pad gesteuert werden.

Steuern Sie mit der Tastatur wie folgt:

**PFEILTASTE HOCH - nach oben**  
**PFEILTASTE RUNTER - nach unten**  
**PFEILTASTE LINKS - nach links**  
**PFEILTASTE RECHTS - nach rechts**

Diese Tasten werden für folgende Steuerung benötigt:

- Conrad während des Spiels bewegen
- Ein Objekt aus dem Inventar auswählen
- Mit dem Cursor durch die Menüs gehen



1	94H512
2	617461
3	676520
4	5976N4
5	7861GJ
365J6Y	94H512
9G896F	HL246E
34854G	54N6G4
1B25T4	5G76N4
5H46G1	7861GM

**SHIFT-Taste = Aktions-Taste**, wird benutzt um zu rennen, springen, ein Objekt aufzuheben usw.

**ENTER-Taste = Benutzen-Taste**, hiermit wird ein Objekt aus dem Inventar zur Nutzung ausgewählt

**LEERTASTE = Bewaffnen-Taste**, hiermit wird die Waffe gezogen bzw. wieder weggesteckt.

**F1** = Inventar

**ESC** = Abschneiden der kurzen Animationssequenzen

**SHIFT+ENTER+LEERTASTE+F1** = Zurück zum Hauptmenü

**F10** = Kompletten Bildschirm zeigen

**F9** = Zweifach-Zoom

**F8** = Vierfach-Zoom (im Zoom-Modus kann der Bildschirmausschnitt mit der Maus in jede gewünschte Richtung verschoben werden)

**CTRL+G** = Automatischen Zoom-Modus an- bzw. ausschalten. Gesetzt ist "aus".

**CTRL+C** = Kinoartige Sequenzen an- bzw. ausschalten. Gesetzt ist "aus", wenn von Diskette gespielt wird. Bei Spiel von Festplatte ist die Vorgabe für diese Option eingeschaltet.

## STEUERUNG MIT DEM JOYSTICK

### Joystick mit einem Feuerknopf:

Wählen Sie Joystick aus dem Optionen-Menü, oder drücken Sie im Spiel die Tasten **Ctrl + 1**.

Der Feuerknopf ist dann als **AKTIONS-Taste** konfiguriert.

1	5F3JF1
2	657374
3	20756E
4	6J5611
5	3B17DA
9134D6	5F3JF1
KL378N	G54H22
6LF4V3	1B36F5
77V96D	6J5611
9F4922	3B178A



---

### Joystick mit einem Feuerknopf und Doppelklick-Möglichkeit:

Wählen Sie Joystick aus dem Optionen-Menü, oder drücken Sie im Spiel die Tasten **Ctrl + 2**.

Der Feuerknopf ist als **AKTIONS-Taste** konfiguriert. Wenn Sie den Feuerknopf schnell zweimal hintereinander drücken, dann zieht Conrad seine Pistole oder steckt sie wieder weg. Die **ENTER-Taste** verbleibt als "**Benutzen**"-Taste.

### ÄNDERUNGEN

Bitte lesen Sie hierzu das **READ-ME**-File auf Diskette 1.

## PC UND KOMPATIBLE

### INSTALLIERUNG AUF FESTPLATTE

Um Flashback auf der Festplatte zu installieren, legen Sie bitte **Diskette 1** in das Laufwerk und tippen:

**A:**

### INSTALL

(Sollten Sie die Installation von Laufwerk B aus wünschen, tippen Sie einfach B: anstelle von A:)

Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Um die einmal gewählte Konfiguration zu ändern, müssen Sie das Programm neu installieren.



1	HDK65D
2	207472
3	8A7320
4	H5F0KF
5	89AD7B
TY546D	HDK65D
1K23UF	15K6U1
3312NP	78X15C
HDJ645	H5F2KF
4L56A4	89AD7B

## SPIELSTART VON FESTPLATTE

Nach dem Prompt tippen Sie bitte:

**CD DELPHINE/FB**

**FB**

Nach ein paar Sekunden wird das Programm automatisch gestartet.

## SPIELKONTROLLEN

Flashback kann mit der Tastatur, einem Joystick mit zwei Feuerknöpfen bzw. einem Gravis-Game-Pad™ mit 4 Knöpfen gesteuert werden.



Steuern Sie mit der Tastatur wie folgt:

**PFEILTASTE HOCH - nach oben**  
**PFEILTASTE RUNTER - nach unten**  
**PFEILTASTE LINKS - nach links**  
**PFEILTASTE RECHTS - nach rechts**

Diese Tasten werden für folgende Steuerung benötigt:

- Conrad während des Spiels bewegen
- Ein Objekt aus dem Inventar auswählen
- Mit dem Cursor durch die Menüs gehen

1	11B24G
2	76696C
3	61696E
4	5B1953
5	5G68F3
P8Q432	11B24G
3G153D	6L5D46
1V6C5D	75G4FD
1F23G5	5B1953
1B9532	5G61F3



**LINKE oder RECHTE SHIFT-Taste = Aktions-Taste**, wird benutzt um zu rennen, springen, ein Objekt aufzuheben usw.

---

**RETURN-Taste = Benutzen-Taste**, hiermit wird ein Objekt aus dem Inventar zur Nutzung ausgewählt

**LEERTASTE = Bewaffnen-Taste**, hiermit wird die Waffe gezogen bzw. wieder weggesteckt.

**TAB oder BACKSPACE** = Inventar bzw. Abschneiden der kurzen Animationssequenzen

**J-Taste** – Joystick kalibrieren

Mit der **ESC-Taste** erhalten Sie das folgende POP-UP-Menü:

**RESUME GAME** - Neustart vom jeweiligen Anfangspunkt

**SOUND FX ON/OFF** - Soundeffekte an bzw. aus

**MUSIC ON/OFF** - Musik an bzw. aus

**JOYSTICK ON/OFF** - Joystick-Steuerung an bzw. aus

**ZOOM ON/OFF AUTO** - Automatischer Zoom an bzw. aus

**ABORT GAME** - Beenden und zum Continue-Bildschirm gehen

## STEUERUNG MIT DEM JOYSTICK

**Joystick mit zwei Feuerknöpfen:**

1. Knopf - **Aktions-Knopf**

2. Knopf - **Bewaffnen-Knopf**

RETURN/ENTER-Taste - **Benutzen-Taste**

1	5CN623
2	206482
3	666175
4	ZROB21
5	884B61
G15B3A	55N623
1G321F	51B95D
K65773	LK6G5B
8C456D	ZROB22
1F2364	884B61



---

**Gravis-Game-Pad™ mit 4 Knöpfen:**

**GRÜN - INVENTAR**

- Abschneiden der kurzen Animationssequenzen

**ROT - Aktions-Knopf**

**GELB - Benutzen-Knopf**

**BLAU - Bewaffnen-Knopf**

**ÄNDERUNGEN**

Bitte lesen Sie hierzu das READ.ME-File auf Diskette 1.

## IHRE AUFGABE

Sie übernehmen den Part des Conrad B. Hart und kontrollieren jeden seiner Schritte während der Level im Spiel. Sie werden auf viele verschiedene Freunde und Gegner treffen, die Ihnen helfen oder Sie behindern werden. Sie werden einige brenzlige Situationen überstehen müssen, um Ihr verlorenes Gedächtnis wiederzuerlangen. Jeder Level hat seine eigenen einzigartigen Grafiken und Hindernisse, die mit Hilfe filmischer Animationssequenzen miteinander verbunden werden.

1	42CNKL
2	742021
3	004372
4	26C3VB
5	BCV653
456RTB	42CNKL
122F56	1F5HC9
9F4G65	656F11
JN3194	26C3VB
1B23F9	BCN653



## KOPIERSCHUTZ

Wenn das Programm nach dem Kopierschutz fragt, suchen Sie bitte im Handbuch nach dem Symbol, das auf dem Bildschirm gezeigt wird. Sie sehen zwei Zeichenreihen. Flashback zeigt Ihnen eine

---

Zeichenkombination aus der linken Reihe. Geben Sie bitte die Zeichenkombination gegenüber (aus der rechten Reihe) ein.



Beispiel: **DDSF65**, tippen Sie **JF6123** auf der Tastatur.

### SPIELBEGINN

Auf dem Titelschirm wird die Eröffnungs-Animation gezeigt, in der die Hintergrundgeschichte dargestellt ist. Wenn Sie diese schon kennen, können Sie durch Drücken der **Aktions-Taste** sofort in das Hauptmenü gelangen.

### HAUPTMENÜ

Um eine Option auszuwählen, gehen Sie mit den Pfeiltasten rauf bzw. runter auf die gewünschte Option und bestätigen diese mit dem **Aktions-Knopf**.

- **START:** Ein neues Spiel beginnen.
- **PASSWORT:** Durch Eingabe des entsprechenden Passworts können Sie ein Spiel in dem Level beginnen, den Sie zuletzt erreicht haben. Ebenfalls wird die Schwierigkeitsstufe wiederhergestellt. Das Passwort für Level 1 (PC lediglich Schwierigkeitsstufe 1) ist BANTHA, für den Amiga ist es WIND. Um ein Passwort einzugeben, tippen Sie es bitte

---

über die Tastatur ein. Sollte das Passwort nicht korrekt eingegeben worden sein, gelangen Sie zurück in das Hauptmenü. Bei Beginn eines jeden Levels wird das neue Passwort in der Mitte am oberen Rand des Bildschirms ausgegeben. Bitte notieren Sie sich dieses Passwort, da Sie damit nach einem Neustart im zuletzt gespielten Level von Flashback weiterspielen können.

- **SKILL** (nur PC-Version): Hier können Sie zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen: einfach, normal, schwierig.

- **OPTIONEN** (nur Amiga-Version): Um eine Option auszuwählen, benutzen Sie die Pfeiltasten rauf bzw. runter, und mit den Tasten Pfeil nach links bzw. nach rechts verändern Sie entsprechend die Einstellungen.

**LEVEL:** Hier können Sie zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen: einfach, normal, professionell.

**JOYSTICK:** –Typ: Sie können den Joystick-Typ wählen (es gibt drei verschiedene Möglichkeiten).

**MUSIK-TEST:** Hören Sie sich hiermit die Spiel-Musik an. Drücken Sie den Aktions-Knopf, um das ausgewählte Musikstück zu hören.

**AUSGANG:** Zurück zum Hauptmenü.

- **DEMO (PC)** - Zeigt ein Demo von Flashback
- **INFO (PC)** - Zeigt Tastatur- und Joystickbelegung
- **QUIT (PC)** oder **ESC-Taste** - Zurück zu DOS

---

## INTERAKTION

Während Sie sich in einem Level befinden, kommen Sie mit verschiedenen Charakteren und verschiedenen Gegenständen in Kontakt. Dann wird jedesmal der Name der Person/des Gegenstandes und ein Icon am oberen linken Bildschirmrand gezeigt. Das Icon gibt an, was Sie mit dem Gegenstand/der Person machen können. Drücken Sie die **Aktions-Taste**, um genau die Aktion durchzuführen, die das Icon anzeigt. Folgende Icons stehen zur Verfügung:



**TAKE/NEHMEN:** Einen Gegenstand (Stein, Schlüssel etc.) aufnehmen und im Inventar plazieren



**LOOK/SCHAUEN:** Ein Objekt oder eine Notiz betrachten



**RECHARGE/AUFLADEN:** Schild oder Cartridge aufladen



**TALK/SPRECHEN:** Mit einer Person reden



**ACTIVATE/AKTIVIEREN:** Türen oder Lifte etc. bewegen



**USE/BENUTZEN:** Hiermit können Sie ein aus dem Inventar ausgewähltes Objekt benutzen (z.B. einen Schlüssel in das entsprechende Schloß stecken). Sie können hiermit ebenfalls Gegenstände an andere Personen übergeben.

Drücken Sie den **Aktions-Knopf**, um die Aktion durchzuführen, die durch das Icon angezeigt wird. Achtung: Einige Aktionen können nur ausgeführt werden, wenn zuvor der entsprechende Gegenstand aus dem Inventar ausgewählt wird.

### DAS INVENTAR

Drücken Sie die Taste für das **Inventar**, um es zu öffnen bzw. wieder zu schließen. Zu Beginn des Spieles besitzen Sie bereits einige Gegenstände. Wenn Sie weitere Gegenstände im Laufe des Spiels aufnehmen, werden diese in das Inventar gepackt. Am Ende jedes Levels werden die Objekte aus dem Inventar gelöscht, die "unnötig" sind. Zum Teil werden andere Gegenstände hinzugefügt, die zur Lösung des jeweiligen Levels erforderlich sind.

Nachdem Sie das Inventar geöffnet haben, benutzen Sie die Tasten für **LINKS/RECHTS** (bzw. Joystick links/rechts), um ein Objekt auszuwählen. Mit Tasten bzw. Joystick **RAUF** und **RUNTER** können Sie zwischen mehreren "Zeilen" mit Gegenständen springen. Um einen

1	5GB469
2	61636B
3	657220
4	12G399
5	1G24RT
44GF56	5GB46G
163F95	495431
1C5D67	5G13R2
13J21Y	12G399
44G56R	1G23RE



---

Gegenstand auszuwählen, führen Sie den Cursor auf den Gegenstand. Er ist dann aktiviert. Verlassen Sie nun das **Inventar** und drücken Sie die **Aktions-Taste**, um eine entsprechende Aktion durchzuführen. Sollte der Gegenstand weggegeben werden, so wird anschließend der zuvor benutzte Gegenstand wieder aktiviert.

Während Sie sich im Inventar befinden, können Sie mit der **Aktions-Taste** eine Aufstellung Ihrer Scorepunkte sowie die aktuelle Schwierigkeitsstufe sehen.

## OBJEKT-LISTE

Dies sind einige der Objekte, die Sie während des Spiels finden können:



**PISTOLE:** Ihre Waffe.



**HOLOWÜRFEL:** Enthält wichtige Informationen.



**KRAFTFELD:** Energiebarriere, die feindliche Schüsse abstößt.



1	41F3E6
2	756E20
3	736F66
4	929F51
5	MX15S2
JF4651	21F3E5
4F55E4	5G1NNE
5D46MW	S213SE
84D3E4	989F51
99F56R	MX15S2



**STEIN:** Kann geworfen oder hingelegt werden.



**CREDITS:** Geld.



**MAGNET-CARTRIDGE:** Energiequelle, die in entsprechenden Generatoren aufgeladen werden muß.



**MECHANISCHE MAUS:** Bewegt sich auf dem Boden und löst Druckschalter aus.



**EXPLOSIV-MAUS:** Hat die gleichen Funktionen wie die Mechanische Maus, explodiert aber bei der kleinsten Berührung.



**ID-KARTE:** Kennkarte. Manche können als Schlüssel benutzt werden.



**TELEPORT-EMPFÄNGER:** Kann an eine bestimmte Stelle geworfen oder gelegt werden. Wird zusammen mit der Fernsteuerung eingesetzt und erlaubt es, zur Position des Empfängers zu teleportieren

1 112432  
2 74206E  
3 276120  
4 3F456E  
5 68030E  
RA5698 112432  
8B54DA 1342RF  
5H12HM 14V5F4  
1C23D4 3F456E  
29V464 74F651





**FERNSTEUERUNG (TELEPORTER):** Wird zusammen mit dem Empfänger eingesetzt und erlaubt es, zur Position des Empfängers zu teleportieren. Um den Empfänger zurückzubekommen, legen Sie die Fernsteuerung auf den Boden.

## VERSCHIEDENE HILFSMITTEL



**TELEPORTER:** Die einzige Möglichkeit für Conrad, dorthin zu kommen, wo man zu Fuß nicht hingehen kann.



**ENERGIE-GENERATOR:** Ladestation für SCHILD und MAGNET-CARTRIDGE.



**SCHALTER:** Öffnet eine Tür oder ruft einen Fahrstuhl.



**KAMERA:** Kann eine Tür öffnen oder schließen, einen Fahrstuhl rufen oder auch das automatische Dauerfeuer einer Laserkanone auslösen.



**DRUCKSCHALTER:** Kann eine Tür öffnen oder schließen, einen Fahrstuhl rufen oder auch Automatikfeuer von Laserkanonen auslösen.



1	1KG657
2	726965
3	6E2064
4	CR5D62
5	63R987
6X2C56	1KG657
3W6D54	1F23E6
E56F13	PL5D64
1C32D5	CR5D62
4F65GN	63R987



**KARTENSCHLITZ:** Für den Gebrauch zusammen mit einer Karte, öffnet Türen.



**SCHLOSS:** Für den Gebrauch zusammen mit einem Schlüssel, öffnet eine Tür oder eine Falltür.



**SPEICHERN:** Speichert das Spiel an der Stelle, an der sich Conrad befindet. Wenn Sie den Computer ausschalten, wird die Speicherung gelöscht.

## GEFAHREN

Während des Spiels werden Sie zahlreichen Arten von Gegnern und tödlichen Gegenständen begegnen. Gegner können Sie mit Ihrer Waffe zerstören. Tödliche Gegenstände können Sie nicht mit Ihrer Waffe vernichten. Wenn Sie getroffen werden, verlieren Sie einen Schild. Wird der Gegner getroffen (zum Teil mehrmals nötig), wird dieser zerstört. Folgende, derartige Gegenstände gibt es:

1	115G85
2	652067
3	6C6F72
4	1HLMF9
5	23N6H5
3249D5	115G65
3X6SE9	HFF453
7FF513	15B6GL
NKDLJ8	1HLMF9
5K139R	23N6H5



**LAND-MINE:** Explodiert, wenn Sie auf sie oder neben sie treten. Eine Explosion zerstört einen Schild. Es ist jedoch möglich, über sie hinweg zu springen.



**FALLMINE:** Explodiert bei Kontakt (mit dem Boden oder der Spielfigur etc.) und zerstört einen Schild. Wenn ein beliebiges Objekt in die Nähe dieser Minen kommt, wird der Fall ausgelöst.



**LASERKANONE:** Kann durch eine Kamera oder einen Druckschalter ausgelöst werden.

## SCHUTZSCHILDE

Der Schild ist ein Teil Ihres Inventars. Sie beginnen mit vier Schilden und verlieren jedes Mal, wenn Sie getroffen werden, einen Schild. Wenn Sie keine Schilde mehr haben und getroffen werden, verlieren Sie Ihre Spielfigur. Sie können Ihren Schild wieder auffüllen, indem Sie den Energie-Generator benutzen. Es gibt aber trotzdem Gefahren, die zum Verlust der Spielfigur führen.



**DISINTEGRATOR:** Bei Kontakt erfolgt sofortige Auflösung.



**ELEKTRO-BODEN:** Bei Berührung unter Strom gesetzten Bodens ist die Spielfigur verloren.

**STÜRZE:** Wenn Conrad zwei oder mehr Stockwerke fällt, ist es aus mit ihm. Mit etwas Glück können Sie den Sturz abfangen, wenn es Conrad



1	KKBF12
2	696575
3	782C20
4	LMH95F
5	1B2395
L5D455	KKBF12
TYD953	4F5E6C
GB4ST5	1D29EJ
663982	LMH95F
765SFH	1B2395

---

gelingt, sich an einer der Seitenwände festzuhalten.

### SPIELENDE

Wenn alle Schutzschilde aufgebraucht sind und Ihre Spielfigur verloren ist, ist das Spiel zuende, und der Continue-Bildschirm wird gezeigt. Wenn Sie weitermachen wollen, gehen Sie auf den "Continue-Knopf" auf dem Bildschirm. Wenn Sie nicht mehr weiterspielen wollen, drücken Sie den AKTIONS-Knopf.

### TIPS UND HINWEISE

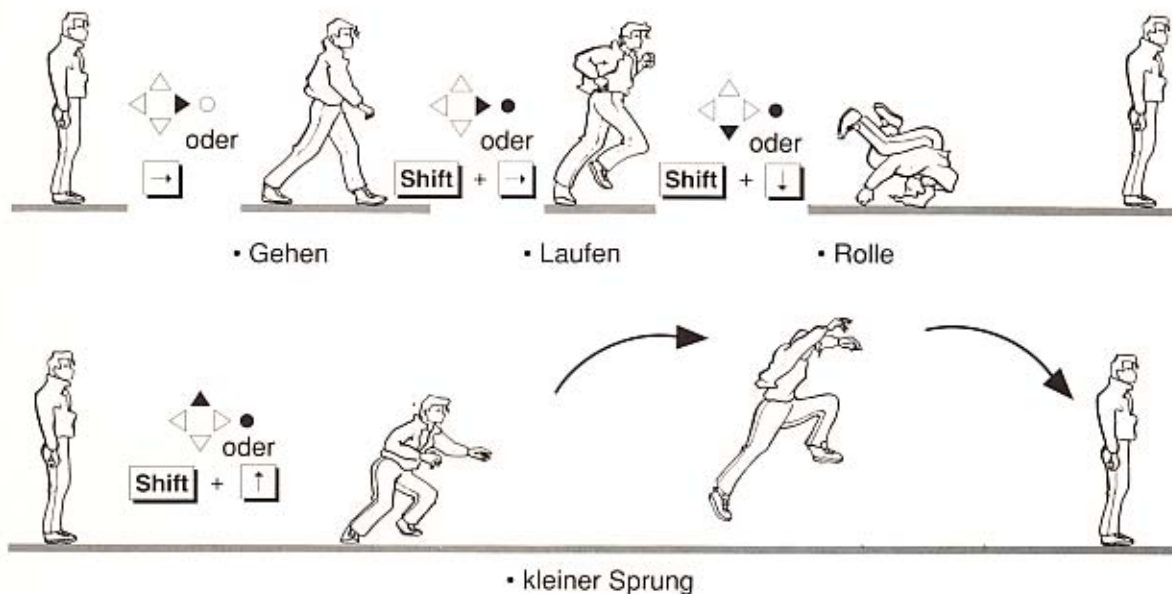
- Bevor Sie mit Ihrer Mission beginnen, nehmen Sie den Holowürfel auf, und lesen Sie die Informationen, die sich darin befinden. Ohne die Infos kommen Sie wahrscheinlich nicht sehr weit.
- Sprechen Sie mit den Leuten, die Sie im Spiel treffen. Oft hat man wertvolle Informationen für Sie, die Ihnen weiterhelfen.
- Suchen Sie nach Objekten und Gegenständen, die sich auf dem Screen befinden und vielleicht nicht im ersten Augenblick erkennbar sind.
- Achten Sie auf Ihren Schild!
- Speichern Sie Ihr Spiel regelmäßig.
- Üben Sie sich in der Kontrolle der Spielfigur. Perfektes Beherrschen der Bewegungen kann lebenswichtig sein.
- Freuen Sie sich jetzt schon auf die Morphs!

1	446SG2
2	632765
3	737420
4	9H46TU
5	5GF461
12H3G5	4496G2
13G245	4H5T65
GMN996	LN6321
5GR612	9H46T3
1B95F3	5GF461



## BEWEGEN DER SPIELFIGUR

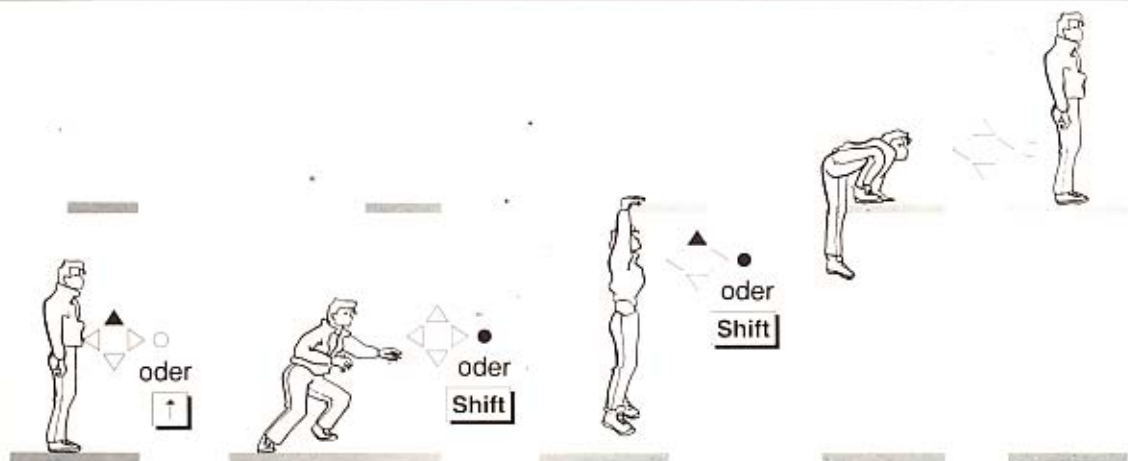
Sie können Conrad mit dem Joystick oder der Tastatur bewegen. Einige Kommandos sind jedoch ausschließlich über die Tastatur zu geben.





• Wenn Sie den Knopf (oder die **Shift**-Taste) drücken und halten, hängt Conrad in der Luft.

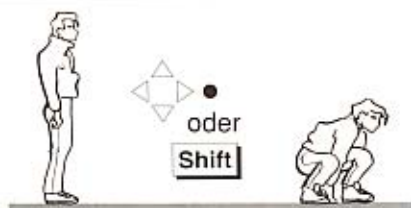
• Ein Stockwerk nach unten



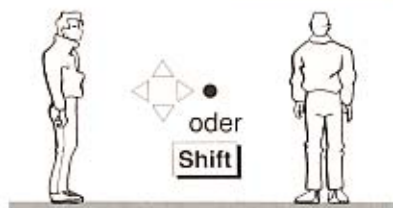
• Ein Stockwerk nach oben



• Rolle



• Um einen Gegenstand aufzunehmen, gehen Sie mit der Spielfigur über das Objekt und drücken den Feuerknopf am Joystick bzw. die **Shift**-Taste.



• Um mit einer Person zu sprechen oder einen Schalter umzulegen, drücken Sie den Feuerknopf am Joystick bzw. die **Shift**-Taste.



• Um ein Objekt zu benutzen oder es jemandem zu geben, wählen Sie es zunächst im Inventar aus, drücken Sie sich und drücken dann die Enter (Return)-Taste (Pfeil-Taste nach unten + Enter).



• Um einen Gegenstand abzulegen, wählen Sie ihn im Inventar aus und drücken dann die Enter-Taste.

1	23SB12
2	746572
3	206465
4	159XWS
5	77BR93
45F6E1	23S412
44F56D	12G32F
5R46E1	99C63D
19D866	15SXW9
8Z46D3	77B9R3





- Um ein Objekt zu werfen, wählen Sie es aus dem Inventar, und drücken Sie Enter/Return.

*Achtung: Nur der Empfänger und Steine können geworfen werden.*

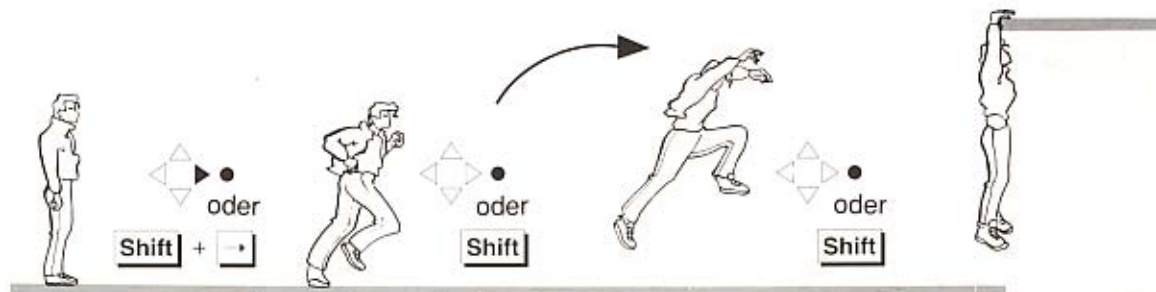


• Laufen

• Großer Sprung

1	24FDD1
2	207361
3	766F69
4	6VF563
5	99BG42
45F31D	24FDD1
9SA612	6C4DS6
4Z6CC5	LFM956
11D299	6V5F63
1F23D5	99BG42

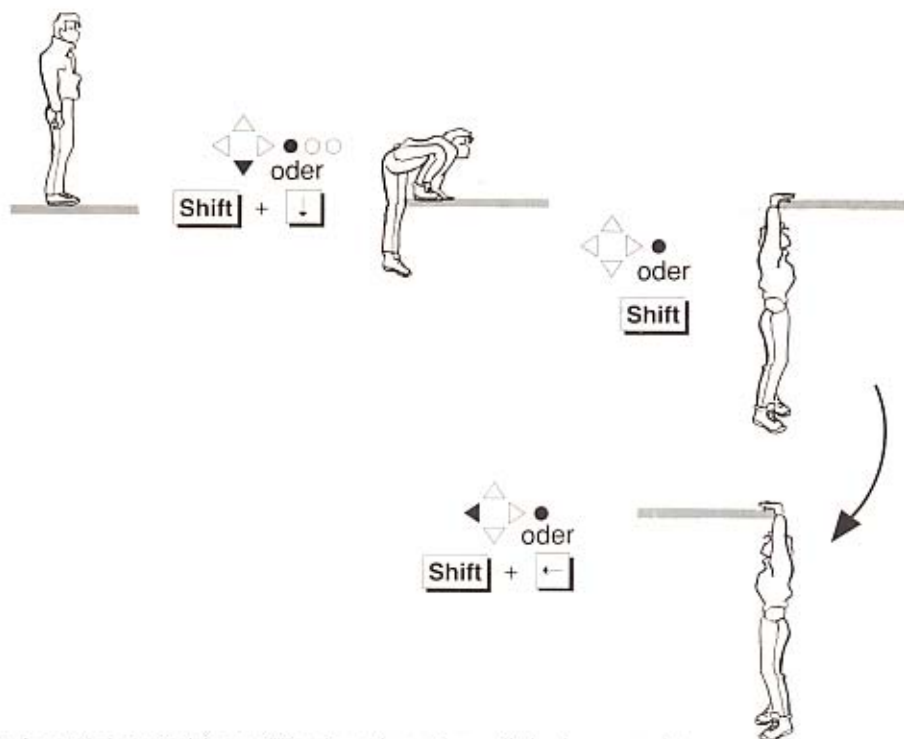




- Laufen und automatisch nach einem Halt für das nächsthöhere Stockwerk greifen.



- Zusammenkauern

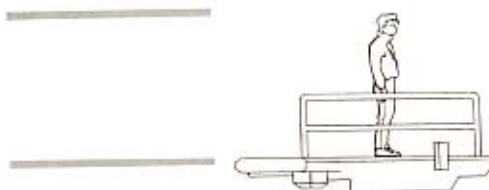
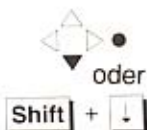
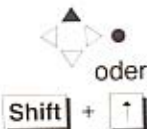


- Halt für das nächstniedrigere Stockwerk suchen, links bzw. rechts.

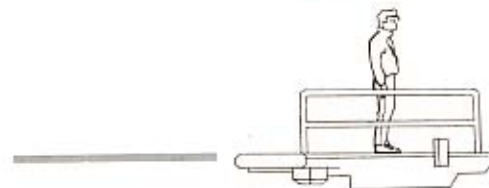




- Um ein Taxi zu rufen, platzieren Sie Conrad vor dem Zeichen und drücken Sie die **AKTIONS-Taste**.
- Um mit der Metro zu fahren, platzieren Sie Conrad in der Einstiegszone und warten, bis der Zug gekommen ist. Dann drücken Sie die **AKTIONS-Taste**. Um die Metro zu verlassen, warten Sie, bis sie an der gewünschten Station anhält, und drücken die **AKTIONS-Taste**.
- mit dem Lift auf- oder abwärts fahren



• nach oben fahren



• nach unten fahren

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

Achtung: Conrad kann im Lift seine Waffe ziehen und benutzen, sich jedoch nicht bewegen.

---

Scanned

by

*Thalson*

© 1993 Delphine Software International/U.S.Gold Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Produziert und distribuiert durch U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, Tel: (0)21 625 3366.

---

## WICHTIG - VOR BENUTZUNG DES PRODUKTS LESEN LIZENZ UND EINGESCHRÄNKTE GARANTIE

DIE BENUTZUNG DER VON DIESER LIZENZ UND EINGESCHRÄNKTEN GARANTIE BETROFFENEN SOFTWARE ENTSPRICHT EINER ANERKENNUNG DER BEDINGUNGEN DIESER LIZENZ UND DER EINGESCHRÄNKTEN GARANTIE ZWISCHEN DEM BENUTZER UND U. S. GOLD LTD. ("U. S. GOLD"). DIE SOFTWARE UND DAS BEGLEITMATERIAL WERDEN IHNEN NUR UNTER DER MASSGABE ZUR VERFÜGUNG GESTELLT, DASS SIE DIE FOLGENDEN BEDINGUNGEN AKZEPTIEREN UND SICH AN SIE HALTEN. FALLS SIE DIESEN MASSGABEN NICHT ZUSTIMMEN UND DURCH IHRE BENUTZUNG DER SOFTWARE NICHT IHRE ANERKENNUNG DER MASSGABEN SIGNALISIEREN WOLLEN, GEBEN SIE DIE SOFTWARE MITSAMT ALLEN BEGLEITENDEN GEGENSTÄNDEN ("PROGRAMM-PAKET") UMGEHEND IHREM HÄNDLER ZWECKS ERSTATTUNG ZURÜCK.

**A. TECHNISCHE HILFESTELLUNG:** Falls Sie wie auch immer geartete Probleme mit dem Software-Programm FLASHBACK haben sollten, setzen Sie sich mit U. S. GOLD LTD., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX in Verbindung. Tel: 0044 21 625 3366. Wenn Sie technische Hilfe benötigen, rufen Sie die Helpline von U. S. Gold an: 0044 902 64 00 27. Alle hierbei anfallenden Telefonkosten gehen zu Ihren Lasten, U. S. Gold kommt für Porto auf, das anfällt, wenn an U. S. Gold geschickte und unter dieses Abkommen fallende Programme von U. S. Gold wieder an Sie zurückgeschickt werden. U. S. Gold kommt nicht für Porto auf, das anfällt, wenn Sie ein Programm an U. S. Gold schicken.

**B. EINGESCHRÄNKTE NUTZUNGS-LIZENZ:** Alle Rechte an diesem Programm liegen bei U. S. Gold und Delphine Software International (der Hersteller). Das Programm steht unter dem Schutz von Copyright-Gesetzen und internationalen Abkommen. Alle Rechte, die nicht speziell abgetreten wurden, sind geschützt.

### **SIE DÜRFEN:**

- Entweder (a) eine Kopie des Programms erstellen und zwar ausschließlich zu Backup- oder Archivierungs-Zwecken, vorausgesetzt Sie geben alle Informationen wieder (inklusive Copyright-Vermerke), die auf den Original-Disketten erscheinen, oder (b) das Programm auf eine einzige Festplatte übertragen, vorausgesetzt, Sie behalten keine Kopien und der Empfänger erklärt schriftlich seine Anerkennung der Maßgaben dieses Vertrages.

### **SIE DÜRFEN NICHT:**

- Das Programm auf mehr als einem Gerät, wie z.B. Computer, Computer-Terminal oder Workstation, zur gleichen Zeit benutzen,
- Kopien des das Programm begleitenden Materials oder andere Programm-Kopien als die oben aufgeführten erstellen.

- 
- Das Programm in einem Netzwerk, einer anderen Multi-User-Einrichtung, einem elektronischen Bulletinboard oder anderen fernabrufbaren Einrichtung benutzen.
  - Das Programm verleihen, vermieten, lizenzieren oder auf andere Art weitergeben ohne spezielle schriftliche Zustimmung des Herstellers, außer wenn Sie das komplette Programm-Paket dauerhaft auf die oben beschriebene Weise weitergeben.
  - Das Programm wieder zurückbauen, decompilieren, disassembeln oder abweichende Versionen davon kreieren.
  - Das Extra-Set Disketten (falls das Programm-Paket sowohl 3.5" als auch 5 1/4" Disketten enthält) auf einem anderen Computer benutzen oder einem anderen User leihen, vermieten, leasen oder auf andere Art weitergeben, außer als Teil einer dauerhaften Übertragung des kompletten Programm-Pakets.

### **C. EINGESCHRÄNKTE GARANTIE**

U. S. Gold garantiert nur dem Erstkäufer für die Dauer von 3 Monaten ab Verkaufsdatum, daß das Medium, auf dem das Programm enthalten ist, bei normalem Gebrauch und richtiger Pflege frei von Material- und Herstellungsfehlern ist.

### **ERSATZLEISTUNGEN**

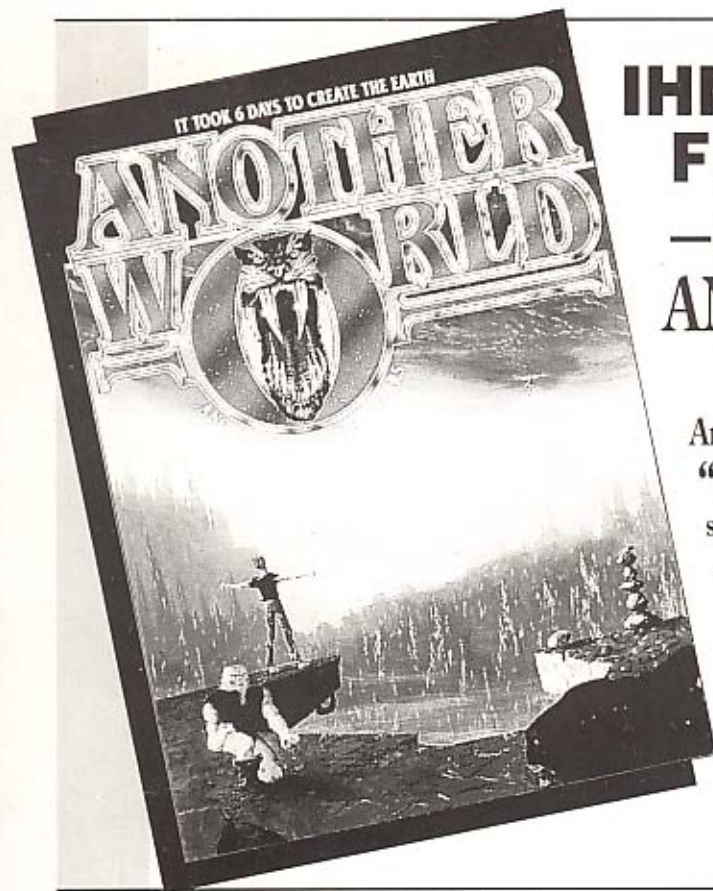
Unter Berücksichtigung der nachstehenden Einschränkungen bestehen eine Verpflichtung seitens U. S. Gold und Ihre Ersatzansprüche unter der eingeschränkten Garantie je nach Wahl von U. S. Gold entweder in (a) Reparatur oder Ersatz des Programms, das unter die eingeschränkte Garantie von U. S. Gold fällt, und das zusammen mit einer Kopie des Kaufbelegs an den Händler geschickt wurde oder an U. S. Gold, falls das Programm direkt bei U. S. Gold gekauft wurde; oder (b) Erstattung einer Geldsumme, falls zutreffend, die Sie für das Programm und zugehöriges Begleitmaterial (wie beschrieben) laut Kaufbeleg bezahlt haben. **FALLS EIN GARANTIEFALL EINTRIT, GEBEN SIE DAS PROGRAMM-PAKET MIT IHREM KAUFBELEG IHREM HÄNDLER ZURÜCK.** Diese eingeschränkte Garantie ist hinfällig, wenn der Defekt des Mediums, auf dem sich das Programm befindet, hervorgerufen wurde durch: Beschädigungen, die durch Aktionen von Ihnen oder von dritter Seite entstanden sind, Versäumnisse oder falsche Benutzung des Programms oder durch Nichtbefolgen der dem Programm beiliegenden Anweisungen; bei Nichtbefolgen der Anweisungen, die der Computer-Hardware beiliegen, auf der das Programm benutzt wird; wenn das Programm auf eine Weise gelagert, behandelt oder angewendet wurde, in der eine Beschädigung auftreten mußte, oder wenn das Programm von Personen geändert, angepaßt oder repariert wurde, die dazu nicht speziell ernannt oder von U. S. Gold schriftlich anerkannt wurden.

---

IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE, DAS PROGRAMM-MEDIUM UND BEGLEITENDE GEDRUCKTE MATERIALIEN GIBT U. S. GOLD KEINE ANDERE GARANTIE AUSSER DER OBEN ANGEFÜHRTEN. U. S. GOLD ÜBERNIMMT KEINE HAFTUNG ODER GARANTIELEISTUNGEN, DIE SICH AUF PROGRAMM UND BEGLEITMATERIAL BEZÜGLICH SEINER VERKÄUFLICHKEIT UND QUALITÄT BZW. EIGNUNG ZU EINEM BESTIMMTEN ZWECKEN UND ÄHNLICHES BEZIEHEN. U. S. GOLD ÜBERNIMMT KEINE GARANTIE, DASS DAS PROGRAMM IHREN ZWECK ENTSPRICHT ODER DASS DIE BENUTZUNG DES PROGRAMMS OHNE UNTERBRECHUNG ODER FEHLER VONSTATTEN GEHT. DIESE EINGESCHRÄNKTE GARANTIE BEEINTRÄCHTIGT IN KEINER WEISE DIE GESETZLICHEN RECHTE DES KÄUFERS.

#### **HAFTUNGSEINSCHRÄNKUNGEN**

IN KEINEM FALLE IST U. S. GOLD HAFTBAR FÜR AUFTRETENDE SCHÄDEN IN JEDLICHER FORM. DIES GILT UNEINGESCHRÄNKT AUCH FÜR EINNAHMEVERLUSTE, UNTERBRECHUNGEN DER GESCHÄFTSTÄTIGKEIT, VERLUSTE VON INFORMATIONEN ODER ANDEREN INDIREKTEN ODER DIREKTEN MONETÄREN VERLUSTEN, DIE DURCH VERWENDUNG ODER NICHTVERWENDBARKEIT DES PROGRAMMS ENTSTEHEN. U. S. GOLD ÜBERNIMMT KEINE HAFTUNG FÜR BESONDERE ZUFÄLLIGE, RESULTIERENDE ODER ÄHNLICHE VERLUSTE ODER SCHÄDEN, SELBST WENN U. S. GOLD AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDE. AUF KEINEN FALL WIRD DIE HAFTUNG VON U. S. GOLD DEN KAUFPREIS ÜBERSTEIGEN, DEN SIE FÜR DAS PROGRAMM SAMT MÖGLICHEM BEGLEITMATERIAL BEZAHLT HABEN.



# IHNEN GEFÄLLT FLASHBACK?

— DANN EMPFEHLEN WIR —  
**ANOTHER WORLD**

Von Delphine Software

Amiga Joker:

“Another World ist ein ebenso sehens- wie  
spielenswertes Stück Software, das Tüftel-  
und Action-Elemente sehr geschickt  
vereint!” 81%

ASM:

“Ein überaus gelungenes Spiel für jede  
Menge Stunden Spielspaß.”

ASM - HIT



# FLASHBACK





---

## SCENARIO

Anno 2142. Conrad Hart, agente dell' Ufficio d'Investigazione della Galassia, era seriamente in pericolo. "Devo fare in modo che non mi trovino, altrimenti sono perduto!" Costeggiando i negozi, il colletto tirato su, si stava dirigendo verso casa.

"Devo provare a mettermi in contatto con Sonya, ovunque essa sia, e andare al quartier generale...è l'unico posto sicuro." Mentre provava il suo ultimo apparecchio, l'Analizzatore della Densità

Molecolare, Conrad e la sua amica Sonya fecero una scoperta sorprendente: alcuni individui avevano una densità molecolare troppo alta per poter essere degli umani! Da quel momento in poi, Sonya scomparve misteriosamente e Conrad rimase l'unico in grado di poter avvertire le autorità.

"Sarà bene che mi credano...altrimenti la registrazione visiva della mia scoperta potrà essere estratta dai campioni di memoria racchiusi in questo olocubo. Devono crederci!" In prossimità del suo palazzo, un movimento in cima all'edificio opposto catturò la sua attenzione. Mentre girava intorno per trovare una visuale migliore, un impulso di luce laser lo colpì al centro della schiena facendolo cadere disteso a terra. Subito dopo, il silenzio fu rotto da un forte rombo. Una navicella stava volando sulla sua testa. I propulsori d'atterraggio liberavano delle nuvole di vapore acqueo e dei rifiuti in aria mentre stava atterrando vicino a lui. Due figure vestite di nero uscirono, esaminarono attentamente gli edifici intorno e si avvicinarono velocemente al corpo privo di sensi di Conrad.

"Mettilo nella navicella, veloce!" disse con voce stridula uno dei suoi rapitori, "Contatterò il Comando Centrale."

Prese un walkie talkie.

"Qui, numero Sette. Soggetto trovato, lo stiamo portando dentro."

Semi svenuto e completamente paralizzato, l'unica cosa che Conrad poteva fare era di ascoltare le voci dei suoi rapitori provenienti dalla parte anteriore della navicella.

---

"Non capisco perché si preoccupino di questa faccenda di cancellare la memoria" disse una voce.  
"Perché non ce lo fanno uccidere in modo di farla finita una volta per tutte?"

Dopo una breve pausa un'altra voce rispose:

"Questione di sicurezza... Metteremo uno dei nostri agenti al suo posto con l'ordine di raccogliere tutte le informazioni possibili. Se per un motivo qualsiasi il sostituto rischia di essere scoperto, potremo recuperare il nostro agente e rispedire questo qui indietro senza memoria. Tutti penseranno che è rimbambito e...nessuno sospetterà della nostra esistenza."

"Ah...ho capito, ma dove..."

Improvvisamente una terza voce intervenì nella loro conversazione.

***"QG782 DELLA NAVICELLA, QUI E' IL CONTROLLO DI VOLO DI TITAN, ATTENDETE IN LINEA PER RICEVERE LE COORDINATE PER RIENTRARE."***

"TITANI!" Questo nome fece quasi scoppiare la testa a Conrad. "Mi ero reso conto che eravamo partiti da un po' di tempo, ma non da così tanto!..." Si dimenò cercando di liberarsi e sentì la poca forza che gli era rimasta scivolare via lentamente.

"Devo scappare, scappare, scappare, scappare, scapp..."

Lo choc fu troppo forte per Conrad e i sensi piano piano iniziarono ad abbandonarlo..."

Luce, luce accecante, Conrad riuscì a mettersi in piedi. Le escoriazioni e i tagli ai polsi e alle caviglie gli facevano male,

"Non riesco a ricordare...dove sono...chi sono...che cosa sta succedendo?"

Prima che Conrad si rendesse conto di che cosa stava facendo, si trovò a correre per un lungo corridoio con un fucile in mano.

---

"Devo andarmene!" continuava a ripetersi.  
Improvvisamente, scattò l'allarme.

***"ATTENZIONE, ATTENZIONE... UN PAZIENTE PERICOLOSO STA TENTANDO DI FUGGIRE...BLOCCATE TUTTE LE USCITE...SQUADRE DI SICUREZZA AL LIVELLO 3...ATTEN"***

Conrad si bloccò. Confuso e impaurito, non sapendo da che parte andare rimase come pietrificato.

**PTOOM!**

Un'esplosione laser colpì il muro che si trovava vicino a Conrad riportandolo alla realtà. Due guardie si stavano avvicinando verso di lui.

"Qui Squadra di Sicurezza 2. Paziente vicino all'entrata dell'hangar principale. Bloccare Porte di Sicurezza, Livello 3".

Senza riflettere, Conrad si precipitò attraverso la porta che si stava chiudendo. Mentre stava saltando, notò una Hover Bike.

"Aprite la porta! Aprite la porta!" urlavano le due guardie nei loro radiotelefoni, vedendo Conrad salire sulla moto.

"Fatti indietro!" Con tre colpi di fucile laser e due spallate le guardie buttarono giù la porta.

Conrad era già andato via dall'Hangar quando le guardie arrivarono.

Una guardia, delusa, annunciò la notizia.

"Il paziente è scappato su una Hover Bike. Continuiamo a cercarlo nella navicella."

Volando tra gli alberi, la navicella e la Hover Bike erano impegnate in una caccia acrobatica tra gatto e topo. La Hover Bike, essendo molto più agile, riusciva a schivare le scariche laser della navicella,

---

più grande ma leggermente più veloce, che si stava lentamente avvicinando.

"Altri 5 secondi e lo abbiamo in pugno!" Mormorò la guardia che stava iniziando a seguire i movimenti di Conrad con la croce di collimazione del mirino sul suo visualizzatore a testa in su.

Due impulsi mancarono per poco il bersaglio mentre il terzo lo prese in pieno. La parte posteriore della moto esplose liberando delle scintille e del gas bianco bollente, segnando la fine della fuga di Conrad verso la libertà. La moto, oramai fuori controllo, precipitò facendo come delle spirali. Conrad cadde nella jungla e vedendo il suolo che si stava avvicinando, perse conoscenza. La navicella fece un giro sul luogo dell'incidente. Soddisfatte del fatto che non ci fosse rimasto più niente, le guardie ritornarono compiaciute alla base.

Non sapevano che Conrad era vivo e si trovava sdraiato sotto gli alberi.

Mentre il rumore dei motori della navicella si faceva sempre più lontano, Conrad cominciò a muoversi. Cercando di alzarsi fece cadere un oggetto, che gli sembrava somigliare ad una piccola scatola di plastica, da una sporgenza. Si alzò in piedi, andò sopra la sporgenza e si guardò intorno. Tutto era coperto di vegetazione; maestosi alberi coperti di piante rampicanti, rocce e massi ricoperti di muschio ed erba.

Poteva vedere chiaramente la scatola circa una decina di metri più in basso. Una luce rossa lampeggiava di continuo sul lato.

"Quasi, quasi la vado a prendere." Pensò Conrad, "potrebbe contenere qualcosa di utile."

Adesso, credeva di essere al sicuro. Tuttavia, noi sappiamo che non lo è...e sta a te accertarti che anche Conrad se ne renda conto...

---

## MANUALE UTENTE



## ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

### COMMODORE AMIGA

#### GIOCARE DA FLOPPY DISK

Quando il computer è spento, inserisci il disco Flashback 1, poi accendi il computer. Dopo alcuni secondi il programma inizierà a funzionare automaticamente.

Sarà necessario cambiare dischi durante il funzionamento di Flashback, quindi segui le istruzioni su schermo.

#### INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO

Dal prompt **CLI**, crea una directory nella quale piazzare il gioco, digitando:

**MAKEDIR DH0:FLASHBACK**

Ora inserisci il **disco 1 di Flashback** nel drive DF0: e copia tutti i files nella directory Flashback digitando:

**COPY DF0: DH0:FLASHBACK ALL**

Ripeti questa procedura per gli altri dischi.

**Nota:** Nell'esempio riportato il disco rigido è stato chiamato **DH0:**. Se il tuo disco rigido dovesse avere un altro nome (es.: **WORK:**), sostituisci **DH0:** con il nome del tuo disco rigido in tutti i comandi.

1	97TF64
2	722066
3	616972
4	112682
5	BFD461
VIO12S	97T45F
1F3TER	3GH5B9
QL5D93	6B4S6T
9C6223	112682
D54S63	BF4D61



---

## GIOCARRE DA DISCO RIGIDO

Dal prompt **CLI**, digita:

**CD DH0:FLASHBACK**

**ENDRUN FLASHBACK**

In pochi secondi il programma inizierà a funzionare automaticamente.

## PROBLEMI DI MEMORIA

Flashback funziona solo su computer con almeno **1 Mb** di memoria.

Alcuni sistemi (ad esempio l'Amiga 600) hanno sistemi operativi che usano molta memoria, lasciandone poca per il programma.

Se hai un problema del genere, scollega tutte le periferiche: drive esterni, stampanti, dischi rigidi, etc.

**Utenti di AMIGA 600/1200** dovrebbero premere entrambi i pulsanti del mouse all'accensione, in modo da liberare memoria. Dal menu visualizzato, scegli "Advanced Options..." (opzioni avanzate), poi disattiva tutte le periferiche eccetto il drive df0:, cliccando sui pulsanti marchiati "ENABLED" (attivato).

### • Se il gioco non funziona:

la memoria potrebbe essere frammentata: Spegni il computer e ricarica il gioco.

1	6F5954
2	652064
3	752076
4	974DGS
5	EZ8561
1D2S33	6F5954
S45SQ6	9F45D3
DD54S3	5D45SL
RG456M	9F4D5S
1S6S59	EZ8561



---

• **Se il gioco parte correttamente, ma poi si blocca:**

Prova a scollegare tutte le periferiche (drive esterno, stampante, etc...)

**CONTROLLI**

Flashback può venire controllato usando la tastiera, un joystick a pulsante singolo o un control pad tipo Megadrive.

I controlli da tastiera sono i seguenti:

**CURSORE SU - Su**  
**CURSORE GIU' - Giù**  
**CURSORE SINISTRA - Sinistra**  
**CURSORE DESTRA - Destra**



Questi controlli sono usati per:

- Muovere Conrad durante il gioco.
- Selezionare un oggetto dall'inventario.
- Muovere il cursore attraverso i menu.

**SHIFT - tasto AZIONE**, usato per correre, saltare, raccogliere un oggetto, etc.

**ENTER - tasto USA**, usato per scegliere un oggetto selezionato dall'inventario.

**SPAZIO - tasto ARMA**, usato per estrarre e riporre la pistola.

## F1 - INVENTARIO

**ESC** - Interrompi le sequenze animate

**SHIFT+ENTER+SPAZIO+F1** - Abbandona e torna al menu principale.

**F10** - Mostra a tutto schermo

**F9** - Ingrandimento x 2

**F8** - Ingrandimento x 4 (nel modo ingrandimento la finestra può venire spostata in qualsiasi direzione usando il mouse.)

**CTRL + G** - Attiva o disattiva il cambio automatico al modo ingrandimento. Standard è attivo.

**CTRL + C** - Attiva o disattiva le sequenze cinematografiche. Se Flashback sta funzionando da floppy disk, lo standard è disattivo, mentre se funziona da disco rigido, è attivo.

## USARE UN JOYSTICK

### Joystick a pulsante singolo:

Seleziona il joystick dal menu opzioni o, durante il gioco, premendo i tasti: **CTRL e 1**.

Il pulsante funziona come il **pulsante AZIONE** durante il gioco.

### Joystick a pulsante singolo a doppio click:

Seleziona il joystick dal menu opzioni o, durante il gioco, premendo i tasti: **CTRL e 2**

Il pulsante funziona come il **pulsante AZIONE**. Premendo due volte il pulsante in rapida successione funziona come il **pulsante ARMA** (estrae o ripone la pistola). **ENTER** sulla tastiera funziona come il **pulsante USA**.

1	54GTIA
2	826C6F
3	2E0045
4	E6T8S5
5	6SH205
54JH61	5T42G3
8F46D5	4G99G4
R9E456	11G3F4
G5F6F1	99N12G
9G6F32	6S2345



### Joystick a due pulsanti (versione Megadrive non modificata):

Seleziona il joystick dal menu opzioni o, durante il gioco, premendo i tasti: **CTRL e 3**

Il pulsante **B** funziona come il pulsante **AZIONE**. Il pulsante **C** funziona come il pulsante **ARMA** (estrae o ripone la pistola). **ENTER** sulla tastiera funziona come il pulsante **USA**.

### CAMBIAMENTI

Riferisciti al file **READ-ME** sul disco 1 per qualsiasi informazione aggiuntiva.

## PC E COMPATIBILI:

### INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO

Per installare Flashback sul disco rigido, inserisci il disco 1 di Flashback nel drive e digita:

**A: (B:)**

**INSTALL**

Poi segui le istruzioni su schermo. Una volta installato, per cambiare configurazione rilancia il programma di installazione.

### GIOCARE DA DISCO RIGIDO

Dal prompt digita:

**CD DELPHINE/FB**

**FB**

In alcuni secondi il programma inizierà a funzionare automaticamente.



1	996F56
2	742063
3	276573
4	4SM124
5	KK9563
6F43D5	996F56
F13D63	JKL562
A9JHGM	TD2TD3
KMD653	4F6D2N
846512	KK9563

## CONTROLLI

Flashback può venire controllato usando la tastiera, un joystick a due pulsanti o GamePad Gravis a 4 pulsanti.

I controlli da tastiera sono i seguenti:

**CURSORE SU** - Su  
**CURSORE GIU'** - Giù  
**CURSORE SINISTRA** - Sinistra  
**CURSORE DESTRA** - Destra

Questi controlli sono usati per:

- Muovere Conrad durante il gioco.
- Selezionare un oggetto dall'inventario.
- Muovere il cursore attraverso i menu.

**SHIFT DESTRO o SINISTRO**- **tasto AZIONE**, usato per correre, saltare, raccogliere un oggetto, etc.

**RETURN** - **tasto USA**, usato per scegliere un oggetto selezionato dall'inventario.

**SPAZIO** - **tasto ARMA**, usato per estrarre e riporre la pistola.

**TAB o BACKSPACE** - **INVENTARIO**/Interrompi sequenza animata

**Tasto J** - Ricalibra il Joystick



1	966FE3
2	742061
3	76616E
4	9FD462
5	1F5D62
77931A	966FE3
5Z6319	4F5E66
JHC561	6D5421
3Z53F1	9FD462
6S4352	1F5D62



Premendo il tasto **ESC** durante il gioco verrà visualizzato il seguente menu a comparsa:

**RESUME GAME** - Riparte da dove avevi interrotto

**SOUND FX ON/OFF** - Effetti sonori on/off

**MUSIC ON/OFF** - Musica on/off

**JOYSTICK ON/OFF** - Joystick on/off

**ZOOM ON/OFF/AUTO**

**ABORT GAME** - Abbandona il gioco

## USO DEI JOYSTICK

Joystick a due pulsanti:

1° pulsante - **pulsante AZIONE**

2° pulsante - **pulsante ARMA**

**RETURN** sulla tastiera - **pulsante USA**

GamePad Gravis a 4 pulsanti:

**VERDE** - **INVENTARIO**

- interrompe le sequenze cinematografiche

**ROSSO** - **pulsante AZIONE**

**GIALLLO** - **pulsante USA**

**BLU** - **pulsante ARMA**

## CAMBIAMENTI

Riferisciti al file **READ.ME** sul disco 1 per qualsiasi informazione aggiuntiva.



1	RT965F
2	742074
3	6F574
4	5FFAS5
5	PMS963
1B3F23	RT965F
9F5D31	6F6F12
3F11D3	9F86D3
8F4D62	5FFAS5
WRB562	PMS963

## LA TUA AVVENTURA INIZIA QUI

Tu impersoni Conrad Hart, controllandone tutte le mosse attraverso i sei livelli del gioco. Durante la tua avventura, incontrerai molti amici e nemici che potrai aiutare o eliminare con la tua pistola. Dovrai completare molte sfide per recuperare la tua memoria perduta. Ogni livello ha diversa grafica e pericoli, legate fra di loro da sequenze cinematografiche.

### PROTEZIONE DA COPIA

Quando il programma te la chiede, cerca la pagina del manuale sulla quale c'è lo stesso simbolo visualizzato su schermo. Verrà visualizzato un codice della colonna di sinistra. Digita il codice di fronte (dalla colonna sulla destra).

Ad esempio:



**DDSF65:** digita **JF6123** sulla tastiera.

### INIZIAMO

Dopo che è stato visualizzato lo schermo dei titoli, verrà mostrata una sequenza animata che mostra lo svolgersi della storia fino a questo momento. Se hai già visto questa sequenza, puoi premere il pulsante

**AZIONE** per saltare al menu principale.

1	6SS452
2	207061
3	726661
4	9DSJ33
5	9FD462
5S41C2	6SS45D
3Q15S6	31D23S
DDSF65	JF6123
FDGDS6	9D4S62
23S4Q6	6D5S6N



## MENU PRINCIPALE

Per selezionare un'opzione, usa i tasti **SU/GIU'** e premi il **pulsante AZIONE** per selezionarla.

- **INIZIO**: Inizia una nuova partita.

- **PASSWORD**: Ti permette di inserire una password e ricominciare il gioco dall'inizio del livello corrispondente alla password. Inoltre serve anche per ripristinare il livello di difficoltà. La password per il livello 1 (solo PC - difficoltà normale) è BANTHA (AMIGA- WIND); questo è esattamente come usare l'opzione **START**. Per inserire la password, digitala usando la tastiera. Se la password è errata, tornerai al menu principale. All'inizio di ogni livello, verrà visualizzata una nuova password nel centro in cima allo schermo. **N.B.** Dovresti prendere nota delle password visualizzate in modo da evitare di ricominciare dal livello 1 ogni volta che giochi a Flashback.

- **CAPACITA'** (solo versione PC): Permette di cambiare la difficoltà del gioco (facile, normale o esperto).

- **OPZIONI** (solo versione Amiga): Per selezionare un'opzione, usa **SU/GIU'** per muovere l'evidenziatore, poi premi **SINISTRA/DESTRA** per cambiare il settaggio. Le opzioni sono le seguenti:

**Livello**: Ti permette di scegliere la difficoltà di gioco (facile, normale, esperto).

**Tipo di joystick**: Ti permette di scegliere il tipo di joystick (3 possibilità).

**Test musica**: Ti permette di ascoltare le musiche del gioco;

1	E6T8S5
2	697465
3	6D656E
4	A456SE
5	45Z687
1AG231	E6T8S5
R1A456	E5486D
24D56A	F152E6
2S46A5	A456SE
21D56E	45Z687



premi il **tasto AZIONE** per ascoltare il brano scelto.

**EXIT:** Torna al menu principale.

- **DEMO (PC)** - Gioca una demo del gioco.
- **INFO (PC)** - Mostra i controlli da tastiera e con il joystick.
- **ESCI (PC)** o tasto **Esc** - Abbandona e torna al DOS.

## COME GIOCARE

Sullo schermo vedrai Conrad; i suoi movimenti sono vari e alcuni anche complessi. Riferisciti alla sezione di come muovere il personaggio più avanti nel manuale per vedere tutte le mosse disponibili.

## INTERAGIRE CON I DINTORNI

Mentre ti muovi attraverso il livello, incontrerai molte persone ed oggetti. Ogni volta che ne incontri uno, il nome e un'icona che lo rappresentano verranno visualizzati nella parte alta a sinistra dello schermo. L'icona spiegherà in che modo puoi interagire con l'oggetto. Premendo il **pulsante AZIONE** effettuerai l'azione indicata dall'icona. Le varie icone sono le seguenti:



**PRENDI:** Raccoglie un oggetto (pietra, chiave, etc.) e la mette nel tuo inventario.



**GUARDA:** Esamina un oggetto o una scritta.

1	1D6QJ2
2	742069
3	727265
4	1GF6F2
5	6H566G
GFD546	1D6QJ2
9D4S62	3F1966
9HGJ31	9F4D44
3123DQ	1GF6F2
9YTY22	6H566G





**RICARICA:** Ricarica il tuo scudo o una cartuccia.



**PARLA:** Parla a una persona.



**ATTIVA:** Attiva porte, ascensori, etc.



**USA:** Ti permette di usare un oggetto selezionato dall'inventario (es.: inserisci una scheda nella serratura a scheda). Può anche venire usato per dare degli oggetti alle persone.

Premi il **pulsante AZIONE** per effettuare delle azioni indicate dalle icone.  
N.B.: Alcune azioni (ricarica ed usa) hanno bisogno di un oggetto selezionato dall'inventario.

## INVENTARIO

Premi il pulsante dell'**INVENTARIO** per aprire o chiudere l'inventario. All'inizio del gioco, ci sono già vari oggetti presenti. Quando raccogli altri oggetti durante il tuo viaggio per i livelli, questi verranno aggiunti al tuo inventario. Al termine di ogni livello, ogni oggetto non necessario per il successivo verrà automaticamente eliminato. Ti potranno venire forniti oggetti extra per aiutarti a completare alcuni livelli.



1	21MKJG
2	73706F
3	6E7361
4	133456
5	41247K
554JKL	21MKJG
97YETR	64GGHN
44EZA1	64KJHL
6445AE	133456
64557M	41247K

Una volta aperto l'inventario, usa **SINISTRA/DESTRA** per muovere il selettore. Se ci sono altri oggetti, verrà visualizzata una freccia. Puoi muoverti alle righe successive premendo **SU** o **GIU'**. Per selezionare un oggetto, evidenzialo ed esci dall'inventario premendo il pulsante **INVENTARIO**. Quell'oggetto sarà ora attivo e verrà visualizzato in cima allo schermo a destra. Se l'oggetto viene ceduto, torna ad essere attivo l'oggetto precedente.

Finchè sei nell'inventario, premi il **pulsante AZIONE** per mostrare il punteggio corrente e il livello di difficoltà.

## LISTA DEGLI OGGETTI

Ecco alcuni oggetti che potrai incontrare durante la tua avventura:



**PISTOLA:** La tua arma principale.



**HOLOCUBO:** Contiene importanti informazioni.



**CAMPO DI FORZA:** Crea una barriera di energia che ferma il fuoco nemico.

1	ARD547
2	626C65
3	34MJOP
4	1456BV
5	64PUN5
44KLJ3	ARD54V
44513K	785UT2
6312ES	34MJOP
9755KJ	1456BV
11326D	64PUN5





1	33HGFN
2	54KVC3
3	HG0371
4	98G6F1
5	5GFF65
54KJ98	33HGFN
54ERT9	54KVC3
ERYB62	HG54D1
DSC123	98G6F1
5F4D63	5G4F65



**PIETRA:** Può venire lanciata o posata.



**CREDITI:** Soldi.



**CARTUCCIA MAGNETICA:** Crea una fonte di energia quando viene ricaricata e posta nell'apposito generatore.



**TOPO MECCANICO:** Percorre il pavimento attivando gli interruttori a pressione.



**TOPO ESPLOSIVO:** Simile al topo meccanico, ma esplode al minimo contatto. Può venire raccolto quando è fermo.



**CARTA D'IDENTITA':** Lo dice il nome. Alcune possono venire usate come chiavi.



**TELERICEVITORE:** Permette a Conrad di teletrasportarsi dove c'è il ricevitore - funziona solo con il telecomando. Questo oggetto può venire posato o lanciato.



**TELECOMANDO:** Funziona con il telericevitore e permette a Conrad di venire teletrasportato dove c'è il ricevitore. Puoi recuperare automaticamente il ricevitore posando il telecomando.

---

## ACCESSORI VARI

Attivati o dal pulsante **AZIONE** o quando vengono usati con certi oggetti.



**TELETRASPORTO:** Trasporta Conrad in luoghi inaccessibili a piedi.



**GENERATORE DI ENERGIA:** Permette di ricaricare lo scudo o la cartuccia magnetica.



**INTERRUPTORE:** Apre una porta o chiama un ascensore.



**TELECAMERA:** Può aprire o chiudere una porta, chiamare un ascensore, etc. Attiva anche il fuoco automatico dei cannoni laser.



**PANNELLO A PRESSIONE:** Può aprire o chiudere una porta, chiamare un ascensore e attivare un allarme.



**SERRATURA A SCHEDA:** Apre una porta quando viene inserita una scheda di riconoscimento.



**SERRATURA:** Apre una porta o una botola quando viene inserita una chiave.



**SALVA:** Memorizza l'esatta posizione di Conrad all'interno del livello. La posizione verrà cancellata se spegni il computer.

### PERICOLI

Durante il gioco, Conrad affronterà vari tipi di nemici e oggetti mortali. Il nemico può venire distrutto usando la pistola. Tuttavia gli oggetti mortali non possono venire distrutti usando la pistola. Se Conrad viene colpito, perde uno scudo. Se un nemico viene colpito, li distrugge. Gli oggetti sono i seguenti:



**MINA TERRESTRE:** Esplode quando un altro oggetto ci passa sopra o vicino. E' possibile saltarle.



**MINA A CADUTA:** Se un oggetto ci passa sotto, la farà cadere, esplodendo al contatto con il suolo, con Conrad, etc.



**CANNONE LASER:** Attivato da una telecamera o da un pannello a pressione.

---

## SCUDO

Conrad è equipaggiato con uno scudo con quattro strati protettivi. Ogni volta che viene colpito, il suo scudo perde uno strato protettivo; se Conrad viene colpito e non ci sono più strati protettivi, il colpo sarà fatale. Lo scudo può essere caricato completamente ponendolo in un generatore di energia.

In questo mondo pericoloso, ci sono alcune situazioni che possono provocare una morte istantanea; eccone alcune:



**DISINTEGRATORE:** Il suo contatto causa una disintegrazione immediata.



**SUOLO ELETTRIFICATO:** Conrad morirà immediatamente se ci cammina sopra.

**CADUTA:** Una caduta da altezze di due o più piani è fatale.

Conrad può riuscire a fermare la caduta se riesce ad aggrapparsi ad una sporgenza.

## FINE DEL GIOCO

Se Conrad muore, il gioco termina e viene visualizzato lo schermo per continuare. Se decidi di continuare, premi il tasto indicato sullo schermo e ti ritroverai all'ultimo punto salvato o all'inizio dell'ultimo livello. Se non vuoi continuare, premendo il pulsante **AZIONE** potrai accelerare il conteggio alla rovescia.

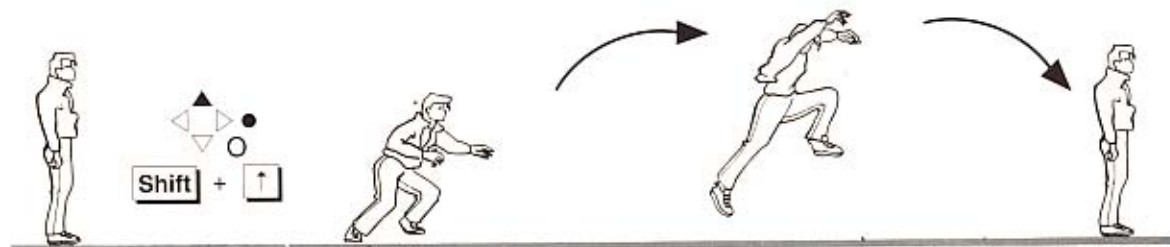
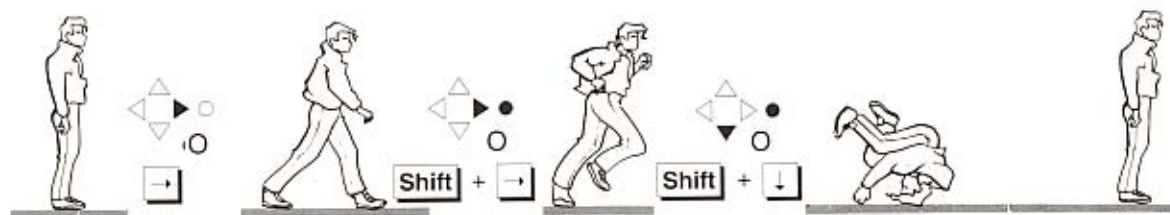
---

### **TRUCCHI E CONSIGLI**

- Prima di iniziare la tua avventura, raccogli l'holocubo e leggi le informazioni. Potresti non andare molto lontano senza di quelle.
- Raccogli informazioni dalle persone con le quali puoi parlare, potrebbero tornare utili.
- Cerca oggetti nello schermo che potrebbero non essere così ovvi a prima vista.
- Tieni d'occhio i tuoi scudi, potresti essere più vicino alla morte di quello che credi.
- Salva il gioco regolarmente.
- Dedica del tempo a impadronirti dei controlli.

## MUOVERE IL PERSONAGGIO

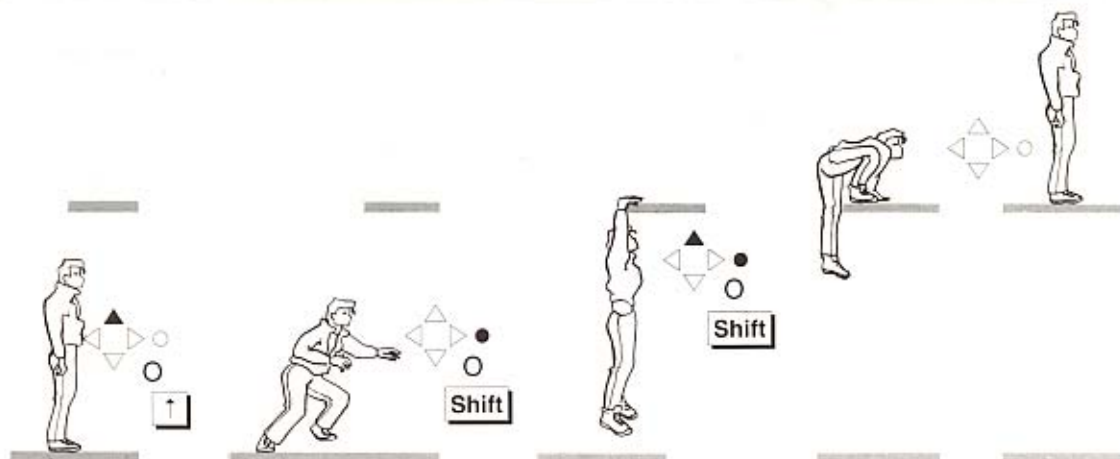
Puoi muovere Conrad usando il joystick o la tastiera. Tuttavia, alcuni comandi si possono eseguire solo da tastiera.



• Piccolo salto



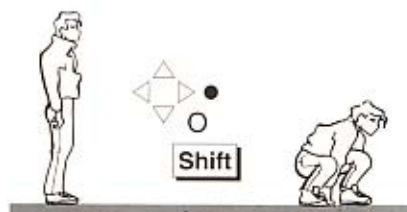
• Scendere di un livello



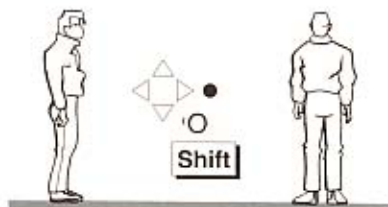
• Salire di un livello



• Rotolare



- Per raccogliere un oggetto, posiziona Conrad sull'oggetto e premi il pulsante del joystick (o il tasto **Shift**).



- Per parlare ad una persona o attivare un interruttore, usa il pulsante (o il tasto **Shift**).



- Per usare o dare un oggetto, selezionalo dall'inventario, abbassati e premi Enter (Freccia Giù ed Enter).



- Per deporre un oggetto, selezionalo dall'inventario e premi Enter.



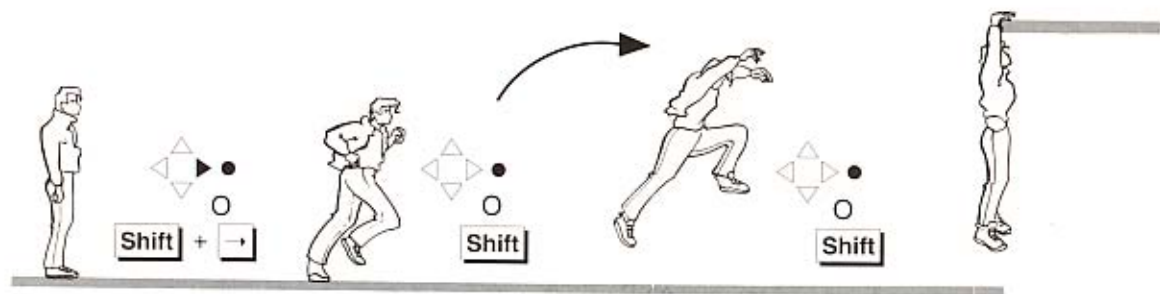
- Per lanciare un oggetto, selezionalo dall'inventario e premi Enter.

*Nota: Solo le pietre ed il telericevitore possono venire gettati.*



• Corri

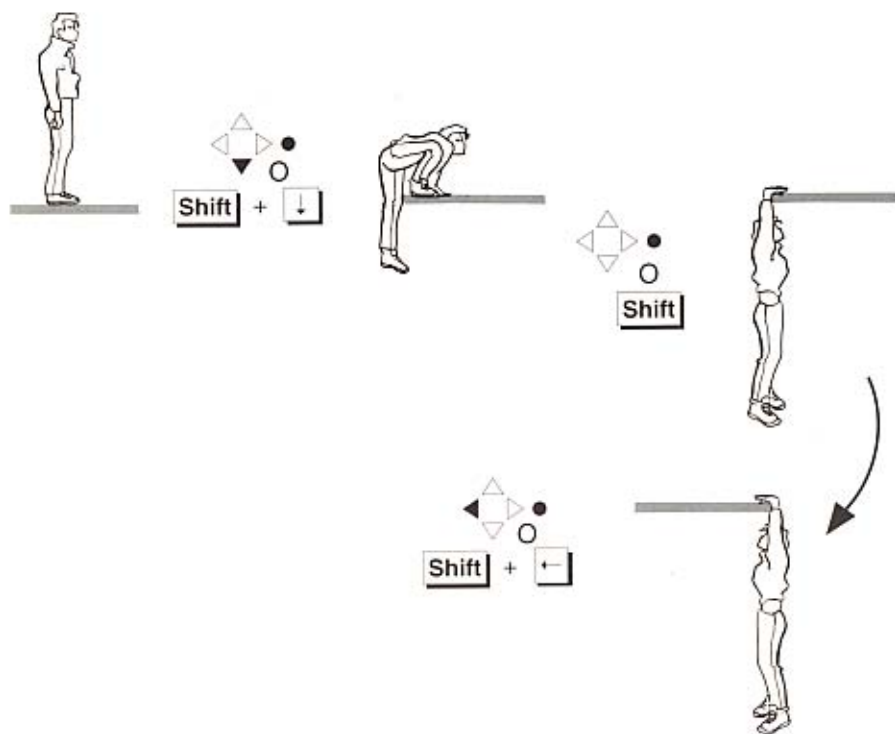
• Grande salto



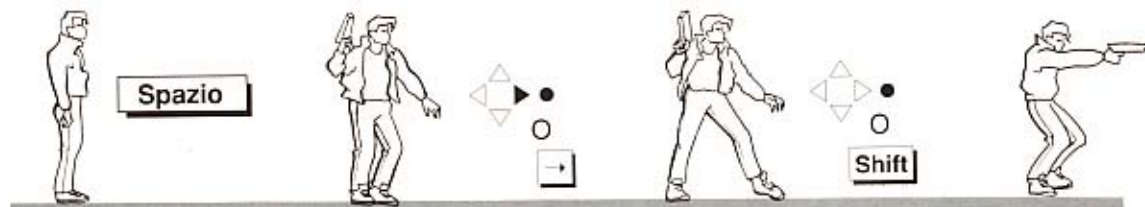
• Corsa e presa automatica di un piano più alto



• Abbassarsi



- Aggrapparsi ad un piano inferiore a destra o sinistra



• Estrarre la pistola

• Avanzare

• Sparare con la pistola

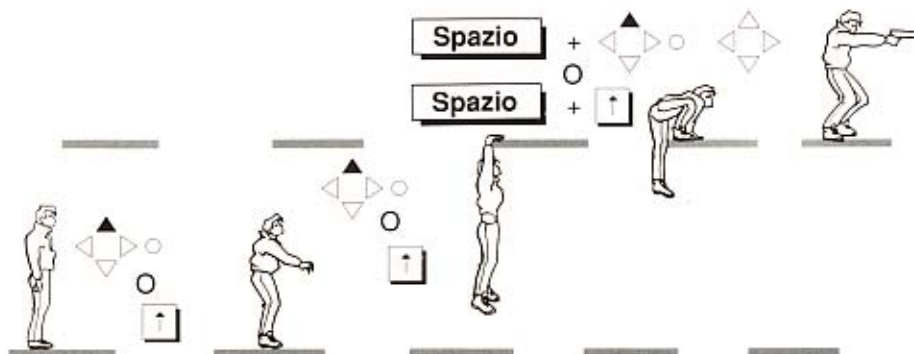


• Accucciarsi con la pistola

• Rotolare

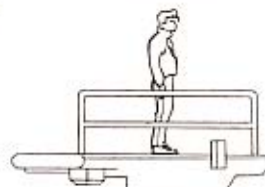
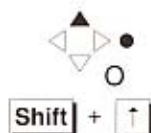


- Lasciarsi cadere con la pistola estratta all'atterraggio



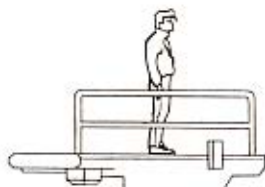
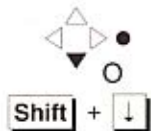
- Salire di un piano estraendo la pistola

- Per chiamare un taxi, posizionati di fronte al cartello e premi il **pulsante AZIONE**.
- Per entrare nel metro, posizionati nella zona d'ingresso ed attendi che arrivi il vagone, poi premi il **pulsante AZIONE**. Per scendere dal metro, attendi finchè non si ferma alla stazione desiderata e premi il **pulsante AZIONE**.



• Per salire

○ POUR MONTER

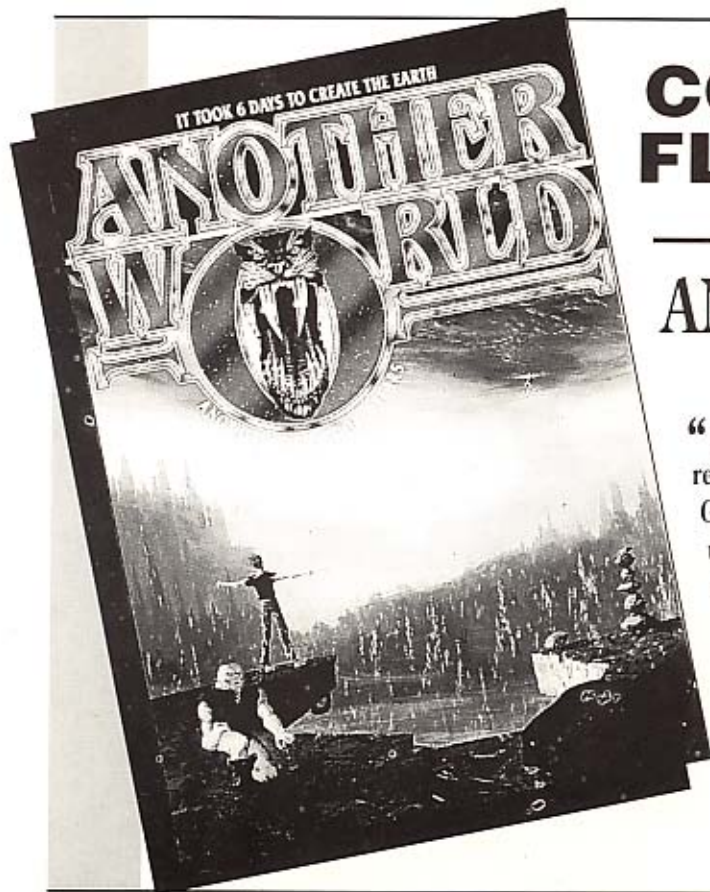


• Per scendere

N.B.: Sull'ascensore, Conrad può estrarre ed usare la sua pistola, ma non muoversi.

---

© 1992/ 1993 Delphine Software International e U. S. Gold Ltd. Tutti i  
diritti riservati.



# COLPITO DA FLASHBACK!

## — PROVA — ANOTHER WORLD

Della Delphine Software

“Grafiche ed effetti sonori superbi lo rendono una vera esperienza cinematografica. Grazie alla trama appassionante e ad un'enorme varietà di locazioni sarai impaziente di giungere alla fine.”

PC Format

“Senza dubbio Another World è un gioco superbo che non dovrebbe mancare nella tua collezione.” Amiga Action

Disponibile per Amiga e PC & COMPATIBILI





U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England.