

# BACK TO THE FUTURE

Vous contrôlez Marty Mc Fly qui se retrouve en 1955 après un voyage dans le temps dans une Delorean inventée par le docteur Emmett Brown. Il rencontre Loraine, sa mère qui tombe amoureuse de lui. Marty se doit de réunir Loraine à George (son futur père) pour qu'ils tombent amoureux l'un de l'autre ainsi qu'il était écrit dans l'histoire, sinon l'avenir change et Marty et sa famille cessent d'exister.

Le docteur Brown peut se révéler utile ou donner des astuces dans ce jeu et Biff Tannen, la brute de l'école se fera un plaisir de frapper Marty dès que l'occasion s'en présente. Jusqu'à ce que tout soit remis en ordre, Marty ne peut revenir dans le futur.

## INSTRUCTION DE CHARGEMENT

### IMPORTANT- PROTECTION CONTRE LES VIRUS

Eteignez votre ordinateur - laissez le éteint au moins 10 secondes – rallumez le et insérez la disquette.

SPECTRUM	- LOAD“
AMSTRAD CASS.	- CONTROL et ENTER
AMSTAD DISQ	- RUN “MENU“ sur face A
COMMODORE 64/128 CASS.	- SHIFT & RUN/STOP
COMMODORE 64/128 DISQ	- LOAD “*“,8,1

## INSTRUCTIONS DU JEU

F1	- Début de jeu
F2	- Sélection du niveau (le niveau standard étant 4)
F5	- Quitter
F7	- Pause / Reprise
Touche %	- Réglage du volume musical

## COMMANDES DU JOYSTICK

EN HAUT	- Passer à travers la porte
A GAUCHE	- A gauche
A DROITE	- A droite

**En appuyant sur le bouton Feu :**

- EN HAUT** - Ramasser un objet ou grimper sur le skateboard.
- GAUCHE** - Coup à gauche
- DROITE** - Coup à droite
- EN BAS** - Utiliser un objet ou descendre du skateboard.

## **PERSONNAGES**

## **COULEUR**

Dr Emmett Brown (Doc)	Blanc
Biff Tannen	Marron
Lorraine Baines	Jaune
George Mc Fly	Bleu

## **LES PHOTOGRAPHIES**

**1 :** Photo de Marty (en bas à gauche de l'écran) – S met en place ou s'efface selon le niveau de corruption de l'avenir.

**2 :** Photo de famille (en bas à droite de l'écran) – Au fur et à mesure que la photo de Marty s'efface ou est révélée, une autre partie de cette photo est retirée ou ajoutée. Si la photo est entière, Marty a réussi. Si elle est effacée il a échoué.

Pour que les photos se forment George et Lorraine doivent passer du temps ensemble (c'est-à-dire se trouver l'un à côté de l'autre).

## **ICÔNES D'OBJETS**

Affichés dans les quatre icônes sur la gauche en haut de l'écran se trouvent

1	Poème d'amour	Trouvé dans l'école
2	Tasse de café	Provenant du Café
3	Costume d'Alien	De la maison de Doc
4	Guitare	De la salle de danse

Lorsqu'un autre personnage est assez proche de Marty pour utiliser un objet qui les influencent, l'icône de ce personnage devient blanche. Les objets ont des effets différents selon les personnes.

## **ICÔNES DE PERSONNAGES**

En bas du centre de l'écran

Couleur      Blanc - Lorsqu'un personnage en rencontre un autre qui ne fait rien d'autre.

Vert      - Personnage sous influence d'un objet.

## **ICÔNE DE SKATEBOARD**

En haut à droite de l'écran. Le skateboard est fait de vieux cartons d'emballage.

Couleur      Jaune - Marty passe le Skateboard

Blanc - Marty utilise le skateboard

Vous devez descendre du Skateboard pour utiliser un objet et vous ne pouvez donner de coups de poing à qui que ce soit lorsque vous vous trouvez dessus.

## **LA PENDULE**

En bas du milieu de l'écran. Plus vite vous terminez le jeu mieux c'est.

## **RETOUR AU FUTUR**

Lorsque vous avez exposé la photo de famille entière, vous devez entrer dans la maison de Doc. Lorsque vous en sortez la Machine à Explorer le temps apparaît et vous ramène au futur.

© Universal City Studio Inc.

© Electric Dreams Software 1986