

BACK TO THE FUTURE™ III PART II



SEGA™



image
works™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

DE MARRAGE:

1. Assurez-vous que la console est éteinte.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la Console en suivant les instructions de votre manuel SEGA SYSTEM.
3. Allumez la console. Si rien n'apparaît sur l'écran, éteignez, enlevez la cartouche et recommencez.
4. A l'écran titre, appuyez sur le Bouton 1 ou le Bouton 2 pour commencer le jeu.

IMPORTANT:

Assurez-vous toujours que la Console est bien éteinte lorsque vous introduisez ou enlevez votre cartouche Mega.

CARTE SEGA ET CARTOUCHE MEGA

La CARTE SEGA et la CARTOUCHE MEGA sont conçues exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM.

PRECAUTIONS D'EMPLOI

1. Ne pas mouiller.
2. Ne pas plier.
3. Ne pas infliger de choc violent.
4. Ne pas exposer directement à la lumière du soleil.
5. Ne pas endommager ou défigurer.
6. Ne pas placer à proximité d'une source de température élevée.

7. Ne pas exposer à proximité de diluants, benzine, etc.

- Veillez particulièrement à ne rien coller sur la CARTE SEGA.
- En cas d'humidité, séchez complètement avant utilisation.
- Pour nettoyer, essuyez avec un tissu doux trempé dans de l'eau savonneuse.
- Après utilisation, remettez dans la boîte.

Retour vers le Futur partie III

Conçu et programmé par Probe Software Ltd.

© 1992 Mirrorsoft LtdTM © 1990 UCS & AmblinImage Works, Irwin
House, 118 Southwark Street, London
SE1 0SW Téléphone: 071 928 1454
Fax: 071 583 3494 Service Clientèle: No: 071 261 9455

AVERTISSEMENT: Pour les possesseurs de télévision à écran géant. Les images immobiles risquent de causer l'endommagement permanent du tube-image ou de marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'usage répété ou extensif de jeux vidéo sur des télévisions à écrans géants.



L'HISTOIRE...

Marty a de sérieux problèmes. De retour en 1955 Marty et Doc viennent juste de réussir à empêcher Biff de changer le futur en sa faveur à l'aide d'un almanach sportif volé. Mais la DeLorean volante - avec Doc à l'intérieur - est frappée par la foudre et disparaît, laissant Marty en 1955! Ses problèmes sont loin d'être terminés.

Quelques secondes après la disparition de Doc, Marty reçoit une lettre de ce dernier - datée en 1885! Après avoir été catapulté dans le FarWest par le coup de foudre, Doc a décidé de s'y installer en tant que forgeron, donnant comme explication qu'il y est heureux et qu'il n'a pas besoin de l'aide de Marty. La lettre comprend également des instructions précises sur le moyen de récupérer la DeLorean (que Doc a cachée dans un puits de mine) et de l'utiliser pour renvoyer Marty en 1985. Mais quand Marty et Doc retournent au puits de mine pour récupérer la DeLorean, il découvre, dans le cimetière avoisinant, une pierre tombale avec le nom de Doc inscrit dessus - datée juste quelques jours après sa lettre à Marty! Réalisant qu'il doit sauver Doc avant que celui-ci ne se fasse tuer, Marty utilise la DeLorean pour retourner en 1885...

A VOUS...

C'est à vous maintenant, dans les rôles de Marty et de Doc Brown à la fois, de tout remettre en place à la bonne époque. Cela ne sera pas facile, à cause de Buford Tannen, surnommé "le Chien Fou", premier de la longue lignée des terribles Tannens de Hill Valley! Il cherche Doc depuis son arrivée et maintenant c'est vous qu'il cherche aussi.

RETOUR VERS LE FUTUR III est divisé en trois parties, que vous jouez l'une après l'autre. Chaque partie représente une célèbre scène du film - donc tant

mieux si vous avez vu le film. Les parties deviennent de plus en plus difficiles, et la dernière partie, dans laquelle vous devez retourner en 1985 une fois pour toutes, est la plus dure des trois. Mais ne vous en faites pas - nous vous aiderons au fur et à mesure que vous jouerez. Vous pouvez interrompre le jeu pendant n'importe laquelle des parties en appuyant sur le bouton pause sur la console Master System, et vous pouvez reprendre votre partie en appuyant de nouveau sur le même bouton.

Niveau 1

LA POURSUITE EN BUCKBOARD

SCENARIO

Tout juste après s'être retrouvés en 1885, Marty et Doc sont en train de décider de la manière de revenir en 1985, lorsqu'ils entendent quelqu'un hurler. C'est Clara, la nouvelle institutrice de Hill Valley, sur un buckboard tiré par un cheval emballé (un buckboard, au fait, c'est une espèce de charrette) et fonçant tout droit vers le ravin!

Agissant vite, Doc monte sur son cheval et part à sa poursuite.

LE JEU

Le but de cette première partie est d'atteindre Clara avant que le buckboard n'arrive au bord du ravin. Vous êtes Doc, à cheval, et vous commencez derrière Clara sur le buckboard. Une fenêtre sous l'écran principal vous indique à quelle distance se trouve le ravin par rapport à



vous-même et à Clara. Vous n'avez pas de contrôle direct sur le cheval, car il galope automatiquement. Cependant, vous pouvez contrôler les actions de Doc. Si vous rattrapez Clara avant qu'elle n'atteigne le bord du ravin, vous avez gagné et vous passez au niveau suivant.

Votre tâche est compliquée par des obstacles qui font leur apparition au fur et à mesure de la partie et menacent d'empêcher Doc de sauver Clara. Des objets tels que des tomahawks indiens et des bagages tombés de l'arrière du buckboard, sont jetés sur le passage de Doc, et Doc doit soit se baisser pour les laisser passer au-dessus de lui, soit leur sauter par-dessus; vous apprendrez quels mouvements effectuer en fonction de la hauteur des objets.

Certains objets peuvent être ramassés - tout ce qui ne rebondit pas, un chapeau ou un vêtement par exemple, peut être ramassé par Doc en poussant sur le joystick en diagonale descendante vers la droite. Vous obtenez des points de bonus pour chaque article ramassé.

D'autres objets, VERTS ou BLEUS, flottent sur votre chemin. Leur effet sera soit positif, soit négatif, comme indiqué ci-dessous.

ANK vert - Perte d'une vie

B vert - Perte de points de bonus

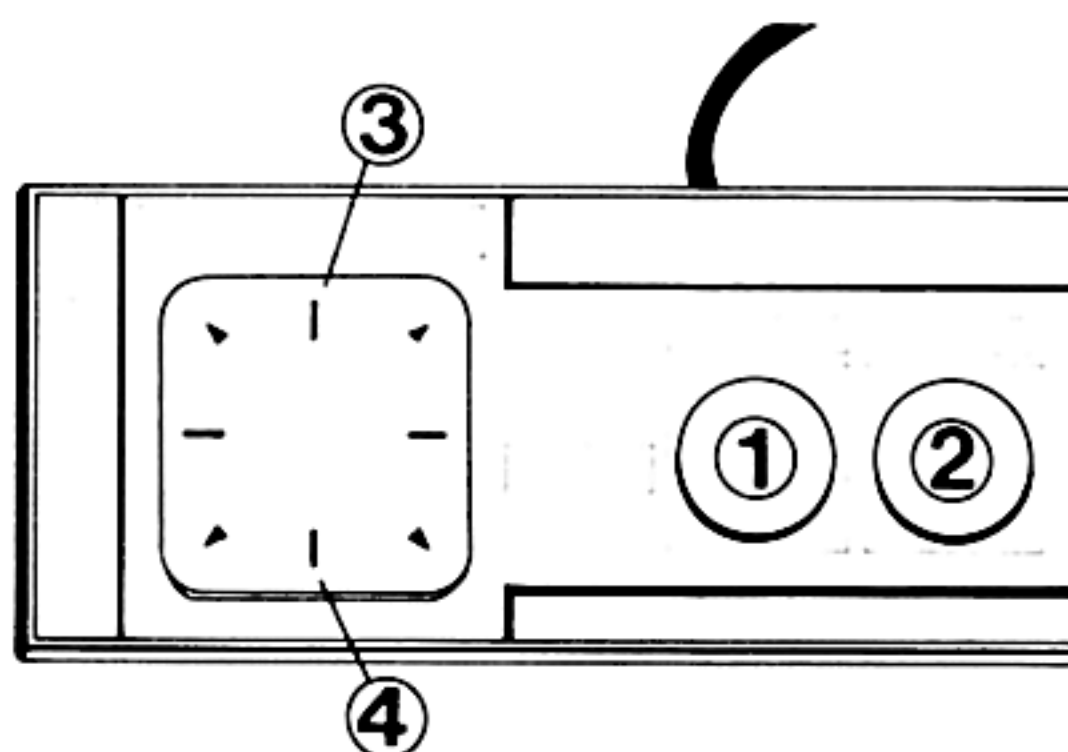
Canon vert - Accélération du buckboard

ANK bleu - Gain d'une vie supplémentaire

B bleu - Gain de points de bonus

Canon bleu - Accélération du cheval

COMMANDES DU NIVEAU 1



(1) Bouton 1 - Tirer

(2) Bouton 2 - Sauter

(3) Joypad haut - Saisir objet

(4) Joypad bas - Se baisser

Pour compliquer les choses, les Indiens ont décidé de s'en mêler. Ils poursuivent Doc à dos de cheval, essayant de le désarçonner. Heureusement vous avez un revolver pour vous défendre et vous pouvez tirer devant et derrière vous.

Chaque fois que Doc tombe de son cheval, il perd du temps et Clara se rapproche du ravin. Si vous tombez trop souvent, le buckboard tombe dans le ravin et la partie est terminée.

Niveau 2

LANCER DE TARTES

SCENARIO

Pendant la cérémonie d'inauguration du clocher, Buford Tannen "le Chien Fou" arrive avec sa bande - et ils ne font que chercher la bagarre. Mais quand ils ont commencé à s'en prendre à Doc, ils ne s'attendaient



pas à trouver Marty. Il n'est peut-être pas armé mais il est très fort au lancer du frisbee et armé d'une pile de plats vides au stand de tartes, Marty en donne pour leur argent à Buford et à sa bande!

LE JEU

La bande de Buford s'est cachée dans les bâtiments autour de la place de Hill Valley, vous laissant à découvert avec seulement une pile de plats à tartes pour vous défendre. Les méchants apparaissent aux portes, aux fenêtres et sur le toit du saloon et ils vous tirent dessus. Vous avez réussi à vous emparer de la porte d'un vieux four que vous utilisez comme bouclier primitif, mais il ne peut vous protéger que contre un certain nombre de tirs - s'il est atteint trop de fois, il se casse, révélant le cœur de Marty. Le tir suivant est mortel.

Vous pouvez obtenir vos tartes, en piles de dix, à la table dans le coin inférieur droit de l'écran. Il y a une quantité infinie de tartes, et Marty peut renflouer ses réserves à tout moment. Pour les lancer, il vous suffit de vous positionner (Marty ne peut se déplacer qu'à gauche ou à droite) et d'appuyer sur tir - vous pouvez lancer les plats aussi vite que vous le voulez. Il n'est pas facile de vous positionner exactement de façon à pouvoir atteindre vos cibles, mais vous y arriverez avec de l'entraînement. En fait, il faut y arriver assez rapidement pour pouvoir atteindre un membre de la bande de Buford avant qu'il ne disparaisse de nouveau.

Cependant, toucher l'un des méchants ne suffit pas. Cela vous en débarrassera pour un certain temps, mais il reviendra bientôt. Vous devez le toucher trois fois pour vous en débarrasser pour de bon, et une fois qu'il est éliminé, il est rayé du Méchant-O-Mètre en haut de l'écran. Quand les six méchants ont été vaincus, Buford lui-même apparaît et doit être éliminé. Débarrassez-vous de Buford, et vous passerez à la partie finale.

CONSEIL

Vous pouvez "dévier" les tartes en l'air. Appuyer sur le joystick dans la direction dans laquelle vous voulez dévier immédiatement après avoir lancé la tarte. Ceci est utile pour aller dans les coins!

Niveau 3

LE TRAIN

SCENARIO

Marty et Doc ont enfin élaboré un plan pour retourner en 1985 - mais la seule façon de faire monter la DeLorean jusqu'à 88mph est de la pousser devant une locomotive! Donc ils décident d'en voler une...

LE JEU

Vous jouez Marty, et vous commencez la partie debout sur le toit du dernier wagon de la locomotive en route. Vous devez passer sur tous les wagons, en ramassant les bûches de vitesse que vous trouvez en chemin pour faire monter le train à 88mph. Puis vous devez mettre la DeLorean devant le train avant que le temps ne se soit écoulé.

Tandis que vous marchez sur le train, les membres de la bande de Buford et les mécaniciens du train (qui ne veulent pas que vous voliez leur train) viennent vous confronter. Heureusement, Marty a encore quelques plats à tartes qu'il peut leur lancer pour les faire tomber du train. S'ils s'approchent trop, Marty peut soit leur donner des coups de poing, soit se baisser et leur passer entre les jambes. Vous devez aussi sauter pour passer d'un



wagon à l'autre. Faites attention aux obstacles immobiles lors du passage du train. Les crochets des postes, les châteaux dieu et les signaux peuvent tous faire tomber Marty du train, donc vous devez vous baisser ou sauter pour les éviter. Si vous tombez, vous êtes ramené sur l'écran par votre hover-board, et vous pouvez remonter par l'une des échelles de wagon pour continuer.

En chemin, vous devez ramasser les sept bûches de vitesse en couleur que Doc a laissées tomber sur le train. Chaque bûche représente une augmentation de la vitesse du moteur de 11mph, la dernière faisant monter la vitesse jusqu'à 88mph.

Quand vous arrivez enfin au moteur à l'avant du train, il y a un dernier obstacle à surmonter avant de pouvoir retourner en 1985. La chaufferie de la locomotive a été trop poussée par les bûches de vitesse, et elle crache des bouffées de fumée et des jets de vapeur. La fumée est inoffensive, mais les jets de vapeur peuvent faire tomber Marty. Vous devez aller vers le moteur très prudemment, en évitant les jets et en sautant sur la DeLorean à l'avant du train. Si vous réussissez, vous rentrerez en 1985.

Mais est-ce bien la fin?

CONSEIL

Chaque fois que vous ramassez une bûche de vitesse, le train cahote tout en accélérant. Faites attention de ne pas vous faire renverser quand ceci se produit, et faites attention à la fumée et aux cendres qui peuvent troubler Marty et le faire tomber. Vous pouvez ramasser des objets qui augmenteront vos points, ainsi que le nombre de coups nécessaires aux hommes de Buford pour vous faire tomber.

LIMITES DE LA GARANTIE

La(Les) disquette(s) comprise dans ce produit est garantie être en état de fonctionnement, et totalement dépourvue de virus. Nous ne pouvons accepter aucune responsabilité pour les disquettes qui deviennent infectées après l'achat, mais nous les échangerons. Renvoyez-nous directement les disquettes (l'adresse est sur la première page du manuel), accompagnées de £3.00 pour frais de remplacement. Nous nous efforcerons de remplacer la disquette dès que possible.

GARANTIE LIMITEE

Mirrorsoft Limited garantit à l'acheteur initial de ce produit Mirrorsoft que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel Mirrorsoft est vendu "tel quel", sans aucune garantie expresse ou implicite, et Mirrorsoft n'est responsable d'aucune perte ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pour une période de quatre vingt dix (90) jours, Mirrorsoft s'engage à réparer ou à remplacer, selon le cas, gratuitement, tout logiciel Mirrorsoft, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat, y compris de causer un endommagement permanent des tubes ou de marquer le phosphore du CRT. Evitez l'usage répété ou extensif de jeux vidéo sur des télévisions de projection à grand écran qui aura été retourné au Service Clientèle. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité. Veuillez adresser à: Department BTTF2, Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London, SE1-0SW, Angleterre. Comptez un délai de 28 jours à date de votre envoi pour que nous vous renvoyons la cartouche. Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide si le défaut du logiciel Mirrorsoft est le résultat d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins. CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA MIRRORSOFT. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE COMMERCIALISATION ET D'APTITUDE A UN BUT PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE VINGT DIX (90) JOURS COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, MIRRORSOFT NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT MIRRORSOFT. CECI N'AFFECTE EN AUCUNE MANIERE VOS DROITS STATUTAIRES.







Printed in Japan