

BACK TO THE FUTURE II

TM

ENGLISH/FRANCAIS/DEUTSCH/
ITALIANO/ESPAÑOL/NEDERLANDS



FRANCAIS



© 1990 Mirrorsoft Limited, Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street,
London SE1 OSW Tel: 071 928 1454

Fax: 071 583 3494

© 1989 UCS + AMBLIN

Ce programme informatique ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les Lois sur les Droits d'Auteurs Nationales et Internationales. L'emmagasinement dans un système de recouvrement, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la radio-diffusion et les représentations publiques sont interdits sans l'autorisation expresse écrite de Mirrorsoft Limited. PEPSI and PEPSI-COLA are registered trademarks used with the permission of Pepsico Inc.

GENERIQUE

RETOUR VERS LE FUTUR II a été conçu et programmé par Images Limited. La musique a été composée et exécutée par David Whittaker. Le manuel a été écrit par Gary Whitta.

Si vous éprouvez des problèmes lors du chargement de ce produit, mettez la disquette **UNIQUEMENT** (gardez la boîte et la documentation) dans une enveloppe épaisse et envoyez-la à : Department BTF, Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 OSW ainsi qu'une courte description du problème. Nous ferons de notre mieux pour vous fournir une disquette de remplacement dans les 28 jours suivant la réception de votre disquette défectueuse. Ceci n'affecte en aucun cas vos droits statutaires.

CHARGEMENT



ATARI ST

Insérez la disquette dans l'unité de lecture interne et mettez votre machine en marche.

Le jeu se chargera et se mettra en route. Les utilisateurs d'unités de lecture de disquettes à une seule face devraient nous renvoyer la disquette pour que nous l'adaptions. Envoyez-la à: BTTF2 Upgrade, Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW.

AMIGA

Mettez la machine en marche, et quand l'indication Workbench apparaît, insérez la disquette dans l'unité de lecture interne et le jeu se chargera et se mettra en route.

SPECTRUM CASSETTE

Insérez la cassette dans le magnétophone et tapez LOAD " ". Le jeu se chargera et se mettra en route.

SPECTRUM +3 DISQUETTE

Insérez la disquette dans l'unité de lecture et sélectionnez LOADER sur l'écran de menu. Le jeu se chargera et se mettra en route.

COMMODORE 64 DISQUETTE

Insérez la disquette dans l'unité de lecture et tapez LOAD "*",8,1. Le jeu se chargera et se mettra en route.



COMMODORE 128

Tapez G064 puis appuyez sur la touche RETURN. Tapez Y quand l'incitation apparaît, puis sur RETURN, puis suivez les instructions Commodore 64 appropriées.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Insérez la cassette dans le magnétophone. Maintenez la touche CONTROL enfoncée et appuyez sur la touche ENTER du clavier numérique. Le jeu se chargera et se mettra en route.

AMSTRAD CPC DISQUETTE

Insérez la disquette dans l'unité de lecture et tapez RUN " " DISK. Le jeu se chargera et se mettra en route.

IBM PC + COMPATIBLES

Insérez DISK 1 dans l'unité de lecture A: de votre système puis tapez "A:" suivi de RETURN, et tapez ensuite "BTTF2" de nouveau suivi par RETURN. Le programme se chargera et se mettra en route.

NOTE A PROPOS DES VERSIONS SUR CASSETTE: Etant donné que ce programme est en plusieurs parties, il vous faudra arrêter et reprendre la cassette selon les instructions apparaissant sur l'écran de votre ordinateur.

CONTROLES

Les versions Atari ST et Commodore 64 sont contrôlées par joystick uniquement. La version Commodore Amiga peut être contrôlée soit

par joystick soit par souris. Les versions IBM PC, Spectrum et Amstrad peuvent être contrôlées par joystick et ont également une option de redéfinition de clavier. Consultez les instructions sur écran pour obtenir plus de détails.



C'EST LA QUE VOUS INTERVENEZ...

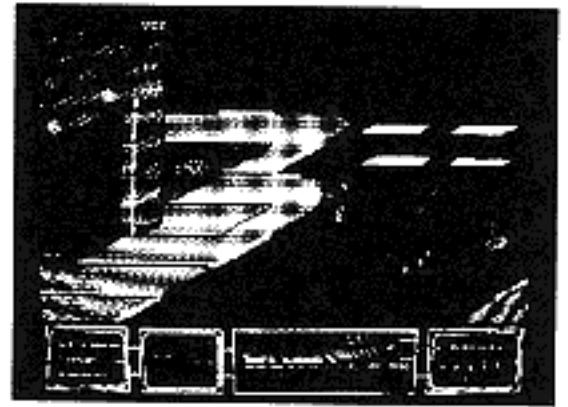
De retour d'un innocent voyage touristique en l'année 2015, Doc a de très mauvaises nouvelles pour Marty. A moins qu'il ne retourne vers le futur avec lui de façon à changer le cours de l'histoire, le futur de sa famille pourrait être en danger. C'est à lui maintenant - ou plutôt à vous - de redresser les choses.

RETOUR VERS LE FUTUR II est plus qu'un jeu - il s'agit de cinq jeux séparés qui racontent chacun un chapitre de l'histoire, avec vous dans le rôle du personnage principal, Marty McFly. Si vous avez vu le film vous serez sans doute avantageé car chaque étape du jeu est basée directement sur une scène précise du film mais, en fin de compte, seuls des réflexes rapides et un esprit encore plus rapide vous permettront d'atteindre votre but en toute sécurité. C'est à vous maintenant. Pensez au futur...

Le but est de traverser Hill Valley le plus vite possible et d'arriver sain et sauf à la Mairie, empêchant ainsi un désastre pour votre fils. Votre hoverboard est assez nerveux, mais vous allez devoir faire vite pour éviter Griff et son bande.



Un affichage d'écran typique ressemble à ceci:



Comme vous le voyez, l'écran est divisé en deux zones. La plus grande, en haut, correspond à la zone de jeu, tandis que la zone inférieure représente le statut, qui apparaît tout au long du jeu. La zone de statut affiche tout ce que vous avez besoin de savoir, en rapport avec l'étape en cours, y compris l'année à laquelle vous vous trouvez (dans ce cas 2015), votre niveau d'énergie (vous commencez avec une barre complète qui diminue au fur et à mesure du jeu), le nombre de vies et le temps qu'il vous reste, et votre score.

CONTROLES

Vous contrôlez vos mouvements sur l'écran en utilisant le dispositif d'introduction (clavier, souris ou joystick.) Pour vous déplacer, dirigez vous dans la direction que vous désirez. Pour accélérer, poussez le dispositif vers l'avant, et pour freiner, tirez-le vers l'arrière. Vous pouvez donner des coups de poing aux attaquants qui se dirigent vers vous en appuyant sur le bouton de sélection mais en le maintenant enfoncé, vous pourrez sauter par dessus des obstacles tels que des plaques d'égout, des grilles, des flaques d'eau et des bords de trottoirs. Votre mission à cette étape consiste à faire sortir Jennifer de la maison avant qu'elle ne tombe sur l'un de ses occupants contrôlés par l'ordinateur, car ceci causerait des dégâts considérables au système nerveux de Jennifer mais aussi à la structure du temps.

Vous avez une vue d'au-dessus de votre future maison et, comme vous le verrez, Jennifer est à l'intérieur avec 2 ou 3 autres occupants. Il paraît simple de la faire sortir



de là mais c'est loin d'être facile étant donné que vous ne contrôlez pas directement Jennifer. Vous disposez d'une flèche à huit directions. En déplaçant la flèche directionnelle dans l'une de ses directions, vous ferez clignoter deux des portes disponibles. En utilisant le bouton SELECT vous pouvez ouvrir les portes sélectionnées. Quand les portes sont ouvertes les occupants des pièces correspondantes passeront de l'une à l'autre. Vous devez faire sortir Jennifer de la maison, en sécurité, par la porte de sortie, sans qu'elle ne tombe sur l'un des membres de sa future famille. Il s'agit en fait d'un problème de logique donc vous devrez souvent vous arrêter et bien réfléchir au prochain mouvement. La clé de la réussite n'est pas seulement dans l'observation des mouvements de Jennifer mais également dans celle des mouvements de sa future famille. Mémorisez quelles directions ouvrent quelles portes, et n'oubliez pas que vous contrôlez les mouvements de votre future famille indirectement (de la même manière que vous contrôlez ceux de Jennifer). C'est un peu comme une partie d'échecs en ce que vous devrez souvent penser deux ou trois mouvements à l'avance de façon à garder la situation en mains. Donc un peu de prévoyance ne vous fera pas de mal. Bonne chance...

Trouver l'erreur dans le passage du temps et essayer de la rectifier est peut-être la première chose à laquelle vous pensez mais avant de pouvoir le faire, vous devez retourner vivant à la DeLorean - et vu l'état dans lequel se trouve 1985, ce n'est pas facile! Cette étape est un jeu



de combat à défilement de droite à gauche dans lequel l'objectif est de vous battre pour traverser Hill Valley et atteindre la DeLorean. Dans chacune de ces zones vous

confronterez divers résidents locaux indésirables qui sont tous là pour vous avoir - il n'y a pas de gentils. Pour vous défendre vous avez un simple éventail de mouvements de combat à votre disposition (vous en voudrez peut-être plus mais n'oubliez pas, Marty n'est pas Bruce Lee). Les mouvements sont les suivants..

La marche de gauche à droite, l'accroupissement et le saut sont plutôt évidents, mais il est plus compliqué de donner des coups de pied et de poing. Chaque mouvement de combat est légèrement différent (comme vous le verrez quand vous jouerez) et aura donc un effet différent sur sa victime - ceci dépend aussi de qui vous essayez de battre.

Comme pour la deuxième étape, celle-ci est un problème de logique, mais cette fois vous y serez peut-être plus habitué. Elle est basée sur les problèmes de cases glissantes dont le principe est de faire glisser des cases pour les mettre dans le bon ordre de façon à ce qu'elles complètent une image. Dans ce jeu, l'image que l'on vous présente est une image animée de Marty jouant de la guitare au bal. Ou du moins, c'est ce qu'elle représenterait si les cases qui composent l'image n'étaient pas horriblement mélangées. Vous devez les remettre dans le bon ordre pour compléter l'image avant que le temps limite ne s'écoule. Le déplacement des cases est facile mais la recombinaison de l'image ne l'est pas. Vous verrez qu'il y a toujours un espace vide dans la grille et que c'est dans cet espace que vous pouvez faire glisser les cases. Sélectionnez une case, puis déplacez-la dans la bonne

direction pour remplir l'espace - et en créer un autre. Une fois que l'image est complétée, vous pouvez continuer. Comme pour la deuxième étape, la logique de ce problème demande que vous pensiez deux ou trois mouvements à l'avance si vous voulez obtenir un résultat.



CINQUIEME ETAPE

Toujours en 1955, Marty a suivi Biff du bal de l'Enchantement Sous la Mer et poursuit sa voiture à travers Hill Valley sur son hoverboard (qu'il a ramené de 2015). Biff a toujours l'Almanach et pour empêcher le temps d'aller de travers, Marty doit le récupérer avant que Biff n'atteigne sa destination. Comme avant, vous devez vous mesurer à plusieurs ennemis, y compris vous et Biff, les acolytes de Biff et la police de Hill Valley - heureusement, vous pouvez vous en débarrasser comme avant. Vous pouvez aussi, comme avant, ramasser des objets en chemin pour obtenir plus d'énergie et de points (voir PREMIER ETAPE pour plus de détails). N'oubliez pas de récupérer l'Almanach avant que Biff ou quiconque d'autre ne vous attrape. Votre futur en dépend.

FIN DE JEU

Même si vous réussissez à compléter RETOUR VERS LE FUTUR II, l'aventure est loin d'être terminée, comme la fin du jeu le révélera. Il reste encore un chapitre...

**Ne manquez pas RETOUR VERS LE FUTUR III
d'Image Works.**



© 1990 Mirrorsoft Limited, © 1989 UCS + AMBLIN

Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW

Tel: 071 928 1454 Fax: 071 583 3494

"GREAT ESCAPES" - WEEKEND BREAK PROMOTION

Watch out! Over the next 10 months Mirrorsoft will be including 15 of it's forthcoming releases on Amiga, ST & PC in it's exclusive "Great Escapes" promotion.

All 15 titles have a token attached to the back page of the manual. (Like the one below)

Once 5 have been collected you receive your "Great Escapes" directory giving details of over 200 hotels in and around the UK, along with a voucher entitling you & a partner to two nights free accommodation (the prices of meals being clearly stated in the directory before you book).

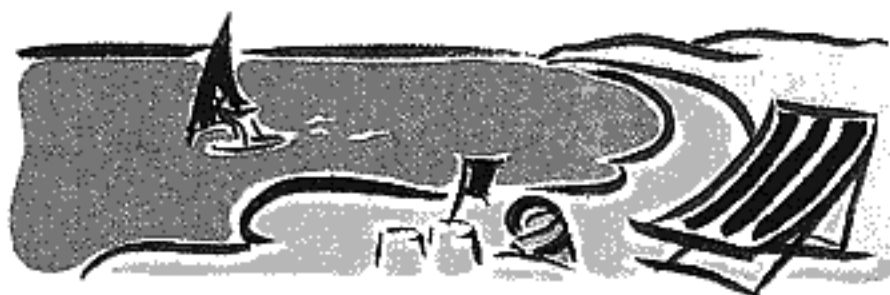
You then call our "Great Escapes" hotline and let us organize it all for you.

UK RESIDENTS ONLY

Please call 061 727 8363 to get your free directory and further details.

— GREAT ESCAPES —

HOLIDAY ACCOMMODATION VOUCHER



Save these vouchers to qualify for your holiday accommodation
for 2 people—you just pay for the meals.

bttf II

redemption value 0.001p
NO. GE198751
UK ONLY

For full details, terms and conditions of the accommodation offered please ask to see the full colour brochure this offer relates to.