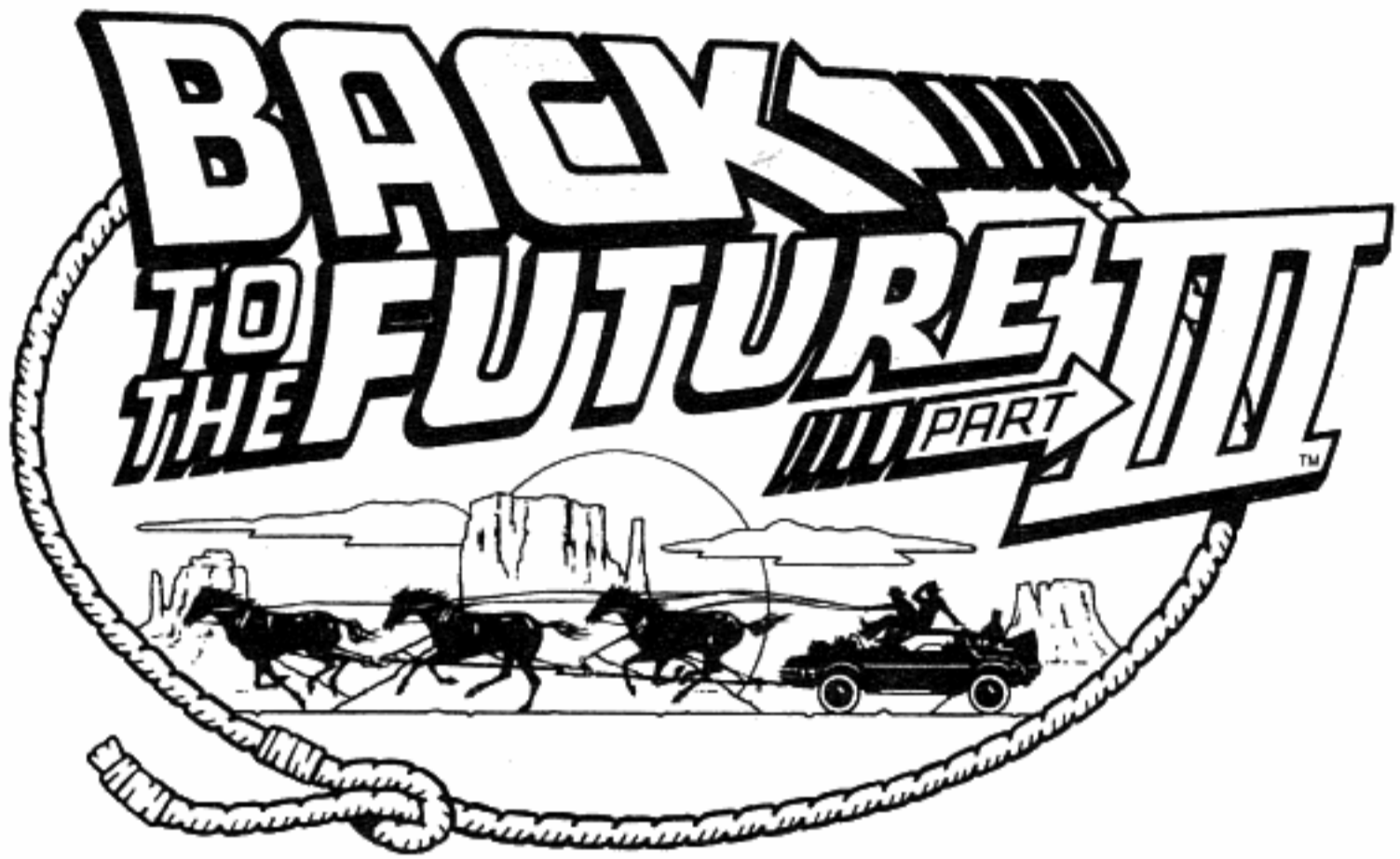


BACK TO THE FUTURE III




IMAGE
WORKS





Ce logiciel ainsi que la documentation et les matériaux qui lui sont associés sont protégés par les lois sur les droits d'auteurs nationales et internationales. Le stockage dans un système de recouvrement, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la transmission, et les représentations publiques sans l'autorisation expresse par écrit de Mirrorsoft Limited sont strictement interdits.

RETOUR VERS LE FUTUR III

a été conçu et programmé par Probe Software Ltd.

Le manuel a été réalisé par Gary Whitta et Jim Willis.

© 1991 Mirrorsoft Ltd, © 1990 UCS + AMBLIN
Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street,
London SE1 0SW Telephone: 071 928 1454 Fax: 071 583 3494
Customer Support no: 071 261 9455

CHARGEMENT

Au cas où vous ayez des problèmes lors du chargement de ce produit, mettez la disquette **UNIQUEMENT** (gardez l'emballage et la documentation) dans une enveloppe renforcée et envoyez-la à:

Department BTF₃, Image Works
Irwin House, 118 Southwark Street
London SE1 0SW

avec une brève description du problème et, bien entendu, vos nom et adresse. Nous nous efforcerons de vous fournir une disquette de remplacement dans les 28 jours suivant la réception de votre disquette. Ceci n'affecte en aucun cas vos droits statutaires.

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: BTF₃ 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 **Go64** 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 dans le magnétophone. Maintenez la touche **CONTROL** enfoncée et appuyez sur la touche **ENTER** du clavier numérique. Le jeu 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, Amiga et Commodore 64 ne peuvent être utilisées qu'avec un joystick. Les utilisateurs de ST devraient brancher leur joystick dans Port One (Sortie Un), tandis que les utilisateurs d'Amiga et de Commodore 64 devraient utiliser Port Two (Sortie Deux).

Les versions Spectrum, Amstrad et IBM PC ont toutes des contrôles par clavier redéfinissables, ainsi que des options joystick. (Les utilisateurs de Spectrum doivent posséder une interface Kempston ou Sinclair). Consultez les instructions sur l'écran pour plus de détails.

L'HISTOIRE JUSQU'A PRESENT...

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, ils découvrent, 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 quatre 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 quatre. Mais ne vous en faites pas - nous vous aiderons au fur et à mesure que vous jouerez. Vous pouvez vous arrêter pendant n'importe laquelle des parties en appuyant sur la touche "H", et vous pouvez reprendre votre partie en appuyant de nouveau sur la même touche.



NIVEAU UN

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

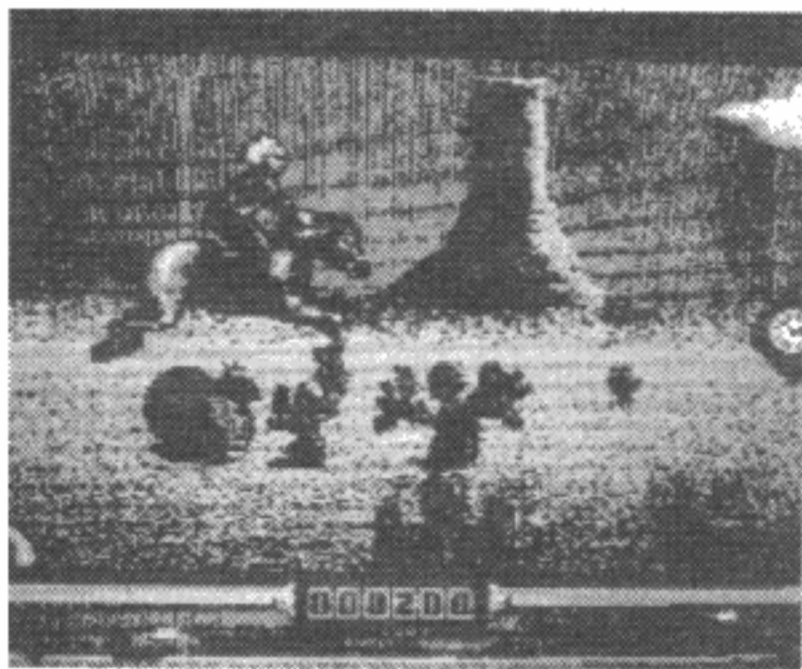
Le but de cette première partie est d'atteindre Clara avant que le buckboard n'arrive au bord du ravin. Vous êtes Doc, à cheval, et vous commencez derrière Clara sur le buckboard. Une fenêtre sous l'écran principal vous indique à quelle distance se trouve le ravin par rapport à vous-même et à Clara.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

Cependant, vous pouvez contrôler les actions de Doc. Si vous rat-



trapez 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 articles de bagage 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.

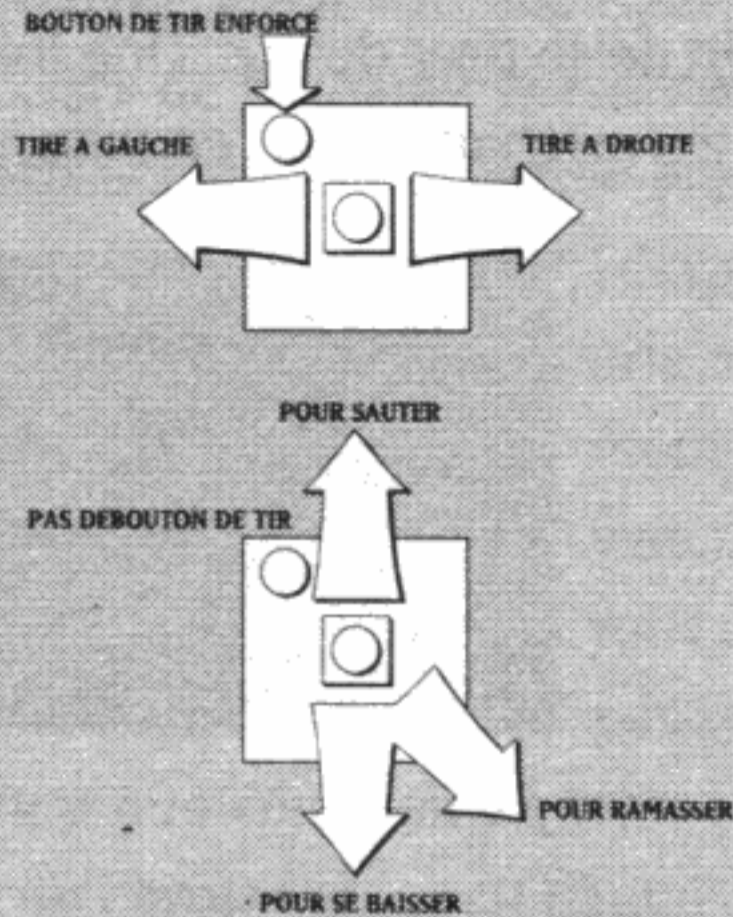
Pour compliquer les choses, les Indiens ont décidé de s'en mêler. Ils poursuivent Doc à dos de cheval, essayant de le désarçonner. Heureusement vous avez un revolver pour vous défendre et vous pouvez tirer devant et derrière vous.

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.

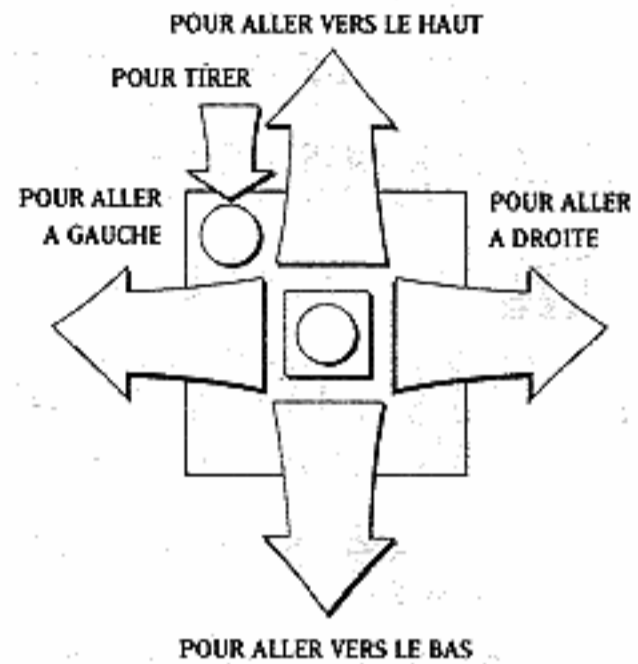


CONTROLES

Section Horizontale



Section Aérienne



SECTION A MI-JEU

Tandis que vous vous rapprochez de Clara, l'action change de point de vue à certains intervalles - vous êtes toujours Doc à cheval, mais maintenant vous voyez l'action du dessus et l'écran se déroule vers le haut.

Dans la première des deux sections aériennes, vous êtes pris dans une bataille entre la cavalerie et les Indiens, et vous devez traverser les feux croisés sans être touché. Vous avez toujours votre revolver, et vous pouvez tirer sur les Indiens - mais ne tirez pas sur la cavalerie! Faites aussi attention aux obstacles qui se trouvent sur le sol et qui peuvent vous faire tomber de votre cheval.

Dans la deuxième section aérienne, vers la fin du niveau, vous devez traverser Hill Valley - en plein milieu d'un cambriolage de banque! Buford et sa bande ont été coincés par la cavalerie à leur sortie de la banque, et on est en train de se tirer dessus. Une fois de plus, évitez les balles et tirez sur les méchants, tout en faisant attention aux obstacles à terre.

CONSEIL

Ne tirez pas sur la cavalerie!

NIVEAU DEUX

LE STAND DE TIR

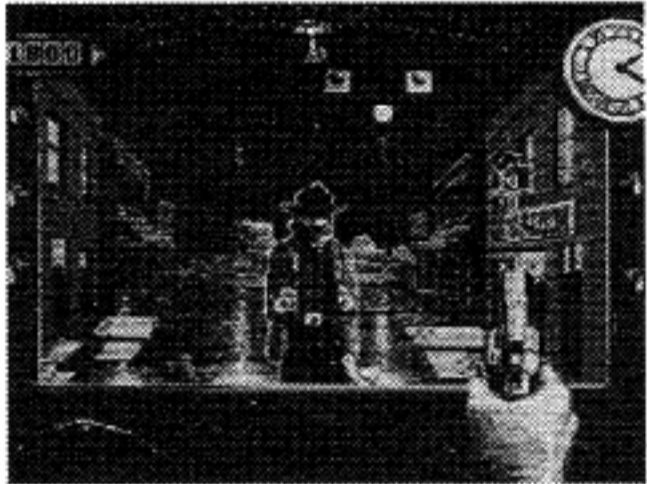


SCENARIO

La fête bat son plein à Hill Valley. La construction du fameux clocher est enfin terminée, et Marty et Doc sont à la fête en plein air. Là-bas Marty remarque un ancien Stand de Tir. Incapable de résister à la tentation après tout son entraînement à Seven Eleven (!), Marty paye, charge et vise...

LE JEU

Dans cette section, l'objectif est simple - tirez autant que vous le pouvez, aussi vite que vous le pouvez. Cette partie se joue en perspective de première personne - ce qui signifie que vous voyez les choses exactement comme Marty les voit. Votre arme apparaît sur



l'écran, et pour vous aider un peu, il y a une mire spéciale qui vous montre exactement où vous visez. Il ne vous reste qu'à viser et à tirer, et à essayer de descendre tout ce que vous pouvez. Ne vous en faites pas pour les munitions - vous en avez

autant que vous voulez, mais vous n'avez pas beaucoup de temps. Il y a un chronomètre en haut à droite de l'écran et quand votre temps s'est écoulé, Buford apparaît et termine la partie.

Les cibles les plus faciles à atteindre sont les canards - ils défilent en bas du stand de tir, de droite à gauche. Il y a également des canards volants, qui se déplacent en haut du stand, dans la même direction. Ils vont plus vite, donc vous devez être rapide. Il y a également beaucoup d'articles de bonus, alors ayez l'oeil.

Pour marquer plus de points, faites attention aux silhouettes en carton de Buford et de sa bande. Elles apparaissent aux portes et aux fenêtres des boutiques - et même à bout portant, tout au devant de l'écran - cherchant Marty. Elles ne peuvent pas vous tirer dessus, mais elles n'apparaissent qu'un court instant avant de disparaître de nouveau, donc vous devez faire vite.



CONSEIL

Les cibles sont la seule chose sur laquelle vous pouvez tirer. Jetez un coup d'oeil HORS des limites du stand-même, et essayez de tirer sur certains des obstacles dans le fond. Vous pourriez obtenir d'intéressants résultats! Ne tirez pas sur les vieilles dames, et cherchez les canards de bonus spéciaux!

NIVEAU TROIS

LANCE DE TOURTES



SCENARIO

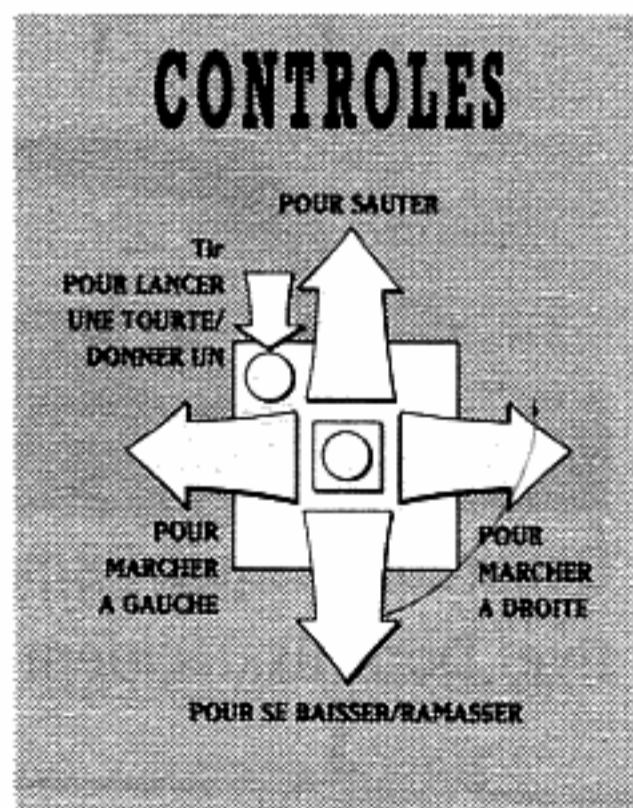
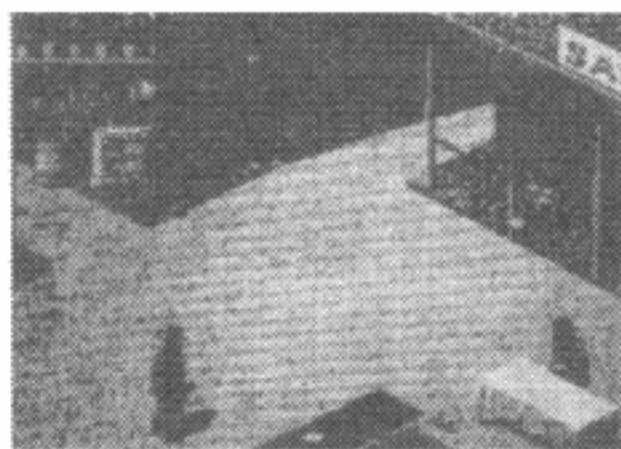
Pendant la cérémonie d'inauguration du clocher, Buford Tannen "le Chien Fou" arrive avec sa bande - et ils ne font que chercher la bagarre. Mais quand ils ont com-

mencé 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 coeur 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 tourtes, 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 "plier" les tartes en l'air en les déviant. Touchez le joystick dans la direction dans laquelle vous voulez dévier immédiatement après avoir lancé la tourte. Ceci est utile pour aller dans les coins!

NIVEAU QUATRE 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 d'eau 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 hoverboard, 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 sur-saute tandis qu'il accélère. 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.

ATTENTION AUX VIRUS!

Ce produit est garanti sans virus par Mirrorsoft. Mirrorsoft Ltd ne peut pas accepter de responsabilité pour les dégâts causés à ce produit par une infection virale. Pour plus de sécurité, éteignez toujours votre machine pendant au moins une minute avant de charger le jeu - surtout si vous venez juste d'utiliser un autre logiciel.

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). Nous serons dans l'obligation d'imposer un prix nominal mais nous efforcerons de remplacer votre disquette le plus vite possible.





This computer program and its associated
documentation and materials are
protected by both national and international copyright law.
Storage in a retrieval system, reproduction,
translation, hiring, lending, broadcasting and
public performances are prohibited
without the express written permission
of Mirrorsoft Ltd.

© 1991 Mirrorsoft Limited, © 1990 UCS + AMBLIN
Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London, SE1 0SW
Telephone: 071 9281454 Fax: 071 5833494

