

INSTRUCCIONES

Instrucciones de carga:

Pulse SHIFT y RUN/STOP

Controles:

F1 inicia el juego.

F3 selecciona el nivel.

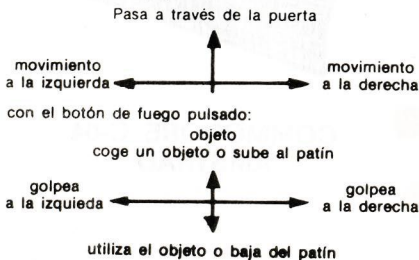
Se puede elegir entre cinco niveles distintos. Si Vd. no selecciona un nivel el programa se desarrollará en el nivel 4. El nivel 1 es el más fácil, según aumenta el nivel de dificultad Vd. empezará con una menor parte de la fotografía revelada y además el comportamiento de los protagonistas cambiará para hacer más difícil el juego.

F5 termina el juego en cualquier momento.

F7 pausa/continúa.

Teclas + y - ajustan el volumen de la música.

Los controles del joystick son:



Instrucciones de juego:

El objetivo del juego es conseguir que George y Lorraine se enamoren. Para ello Vd. debe unirlos, sin embargo algunos protagonistas del juego intentarán impedirselo. Vd. controla a Marty McFly, el héroe de Regreso al futuro. Los otros personajes son:

Dr. Emmet Brown o "Doc" (vestido de blanco), que construye la increíble máquina del tiempo que lleva a Marty al pasado. Algunas veces puede ser útil. Biff siempre anda lejos de él.

Biff Tannen (vestido marrón), es el matón del colegio e intentará golpearle a Vd. en cuanto pueda, si Vd. va deprisa sobre el patín su golpe le tirará.

Lorraine Baines (vestido amarillo), es la madre de Marty, sin embargo como estamos en el año 1955 es todavía una chica joven y no sabe que Marty será un día su hijo. Ella se está enamorando de Marty y si no encuentra al padre de Marty y se casa con él, el futuro cambiará y Marty y su familia dejarán de existir.

George McFly (vestido azul), es el padre de Marty, en 1955 es aún un adolescente. El es tímido y prefiere apartarse de la acción. Marty decide conseguir que se enamore de Lorraine para que él (Marty) pueda nacer.

Fotografía de Marty:

En la parte inferior izquierda de la pantalla está la fotografía de Marty. Según se desarrolle el juego, la foto se irá configurando o bien se irá borrando. Cuanto más se borre, el futuro se irá estropeando y su existencia peligrará.

Fotografía de la familia:

En la parte inferior derecha de la pantalla está la fotografía que Marty lleva consigo, en la que aparecen él, su hermano y su hermana. Según como esté de revelada o borrada la foto de Marty se añadirán o se quitarán trozos en la foto de familia. Si esta foto está completamente revelada entonces Vd. habrá conseguido preservar el futuro y la existencia de Vd. y su familia. Si la fotografía está completamente borrada, entonces Vd. no podrá salvarse ni salvar a su familia y el futuro no contará con Vd.

Objetos:

Para salvar su futuro Vd. (Marty) debe conseguir que sus futuros padres, George y Lorraine, se enamoren.

Cuanto más tiempo estén juntos más se irán enamorando y se irán añadiendo trozos a las fotos. Hay cuatro clases diferentes de objetos que aparecen en las cuatro ventanas de la parte superior izquierda de la pantalla. Estos son:

1. Poema de amor (en la película Marty los escribe para que George se los recite a Lorraine en la cafetería).
2. Una taza de café, procedente de la cafetería.
3. Traje de extraterrestre (en la película Marty se disfraza de extraterrestre para asustar a George y hacer que vaya a la escuela de baile con Lorraine). El traje se encuentra en la casa del Dr. Brown.
4. Guitarra. Marty la toca en la escuela de baile. La guitarra está en la sala de baile.

Cuando Vd. pase junto a uno de los objetos, su imagen en la parte superior de la pantalla se vuelve amarilla. Si Vd. coge algún objeto (sólo uno cada vez), entonces la imagen en la parte superior se volverá blanca para indicar el objeto que Vd. transporta. Vd. puede utilizar el objeto para influenciar a alguno de los personajes cuando esté suficientemente cerca de alguno de ellos. (Podrá saber cuándo está cerca porque el personaje se volverá blanco.)

Un mismo objeto puede influir de forma distinta en diferentes personas. Vd. puede encontrar útil hacer una lista de los efectos que cada objeto hace en cada personaje. El efecto será siempre uno de los siguientes:

1. El personaje se alejará.
2. El personaje le seguirá a Vd.
3. El personaje se estará quieto.
4. El personaje ignorará el objeto.

Imágenes de personajes:

En el centro de la parte inferior de la pantalla hay cuatro imágenes correspondientes al Dr. Emmett Brown, George, Lorraine y Biff. Estas imágenes indican cuando los personajes están afectando al comportamiento de algún otro. Si un personaje se encuentra con otro y no está haciendo nada, entonces su imagen se pondrá

a lanzar destellos en blanco. Si Vd. desea influir en el comportamiento de algún personaje con uno de los objetos, no tiene más que acercarse hasta que la imagen del personaje elegido se vuelva blanca, entonces, si Vd. utiliza el objeto, la imagen del personaje no volverá verde mientras dure la influencia. Por ejemplo, si Vd. desea que Lorraine se esté quieta, Vd. puede coger el traje de extraterrestre, encontrar a Lorraine y cuando su imagen se vuelva blanca usar el traje con lo que la imagen se volverá verde y ella no se moverá de su sitio hasta que el traje deje de influir sobre ella, momento en el que la imagen se tornará azul.

Estas imágenes pueden ser útiles para localizar personajes que están fuera de la pantalla. Son también útiles para saber cuándo George y Lorraine están juntos.

Patinaje:

Vd. puede usar el patín para desplazarse rápidamente. La tabla monopatín puede construirse a partir de viejas cajas de embalajes con las que los chicos juegan. La imagen del patín está en la parte superior derecha de la pantalla y funciona igual que el resto de objetos. Vd. puede transportar objetos mientras patina pero tendrá que abandonar el patín para poder utilizarlos. Vd. no podrá golpear a nadie mientras esté sobre la tabla.

Golpes:

Si Biff le golpea a Vd. suficientemente fuerte mientras se encuentra sobre la tabla monopatín, Vd. caerá y no podrá levantarse durante unos segundos. De igual forma Vd. puede golpear a Biff y noquearle momentáneamente.

Reloj:

Está en la parte inferior de la pantalla e indica el tiempo empleado en el juego. El tiempo invertido en acabar el juego será un indicador de su habilidad.

Vuelta al futuro:

Una vez que la foto esté totalmente revelada, debe volver Vd. a la casa de Doc para encontrar la máquina del tiempo. Cuando entre en casa de Doc aparecerá la máquina que le llevará a Vd. al futuro.

La historia:

Marty McFly, un estudiante de Hill Valley High, llega tarde a clase. Pero a partir de esta noche, cuando se siente al volante de un Delorean con propulsión nuclear inventado por un científico excéntrico (Dr. Brown), Marty no volverá a retrasarse. De hecho va a volver treinta años atrás. El año actual es 1955 y tras esconder el coche y caminar por la ciudad, Marty se encuentra con el pendenciero de Biff, así como con George y Lorraine, los dos adolescentes que un día serán sus padres. Aquí es donde comienzan los verdaderos problemas para Marty, ya que Lorraine se enamora de él en vez de de George. El objetivo de Marty es poner las cosas en su sitio antes de volver al futuro.

- Marty retrocede 30 años en el tiempo.
- Para poder regresar al futuro debe conseguir que sus padres se casen.
- Problemas: la madre de Marty se enamora de él en vez de hacerlo de su padre.
- Marty debe superar ésta y otras dificultades para garantizar su futura existencia.

AMSTRAD CASSETTE

Instrucciones de carga

Cassette base del ordenador CPC 464, ejemplo: presiona 'CTRL' y la tecla pequeña 'ENTER' al mismo tiempo. En el modelo de unidad de disco CPC 6128 con unidad de cassette adicional, teclea TAPE y 'RETURN' presiona 'CTRL' y la tecla pequeña 'ENTER' al mismo tiempo.

Controles

F1 empieza el juego.

F3 selecciona el nivel.

Hay cinco niveles donde elegir. Si no seleccionas uno, el juego comenzará en el nivel 4. El nivel 1 es el más fácil. Mientras el nivel se hace más difícil, empezarás el juego con menos parte de la fotografía revelada y los caracteres cambiarán para hacerte el juego más difícil.

F5 termina el juego en cualquier momento de la jugada.

F7 pausa/continúa.

Los controles del joystick son:



Con el botón de fuego presionado:

Escoge un objeto o súbete al patin



Utiliza el objeto o baja del patin

NOMBRE

DIRECCION

CIUDAD Y CODIGO POSTAL

Envíenos esta hoja debidamente rellena y le informaremos de las novedades en software de Activision.

Diríjala en sobre franqueado y cerrado a:

PROEIN, S. A.

Velázquez, 10 - 5.º dcha.

28001 Madrid

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE™



**COMMODORE C-64
AMSTRAD**

PROEIN SOFT LINE
Velázquez, 10 - 5.º dcha.
28001 Madrid