

REGRESO AL FUTURO

TERCERA PARTE

© 1991 Mirrorsoft Limited, © 1990 UCS + AMBLIN

Este programa de ordenador, su documentación y materiales están protegidos por las leyes nacionales e internacionales del Copyright. Su almacenaje en un sistema de recuperación, reproducción, traducción, alquiler, préstamo, transmisión y exposición pública están prohibidas sin el permiso expreso de Mirrorsoft Limited.

CREDITOS

Diseñado y programado por Probe Software Ltd.

Este manual fue producido por Gary Whitta
y Jim Willis.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Atari ST

Inserta el disco en la unidad interna y enciende el ordenador. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

1

Amiga

Enciende el ordenador y cuando aparezca el icono de disco de trabajo inserta el disco de juego en la unidad. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Cassette Spectrum

Comprueba que la cinta de cassette está completamente rebobinada hasta el principio de la cara A, inserta la cinta en la unidad, teclea LOAD"" y pulsa RETURN. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Disco Spectrum +3

Inserta el disco en la unidad y selecciona la opción LOADER del menú principal. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Cassette Commodore 64

Comprueba que la cinta está totalmente rebobinada hasta el principio de la cara A, inserta la cinta en la grabadora, mantén presionada la tecla SHIFT y pulsa RUN/STOP. Cuando recibas instrucciones, pulsa PLAY y el juego se cargará y funcionará automáticamente.

Disco Commodore 64

Inserta el disco en la unidad, tecla LOAD"" 8,1 y pulsa RETURN. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

2

Commodore 128

Teclea GO64 y pulsa RETURN. Cuando recibas las instrucciones apropiadas, teclea y pulsa RETURN y después sigue las instrucciones Commodore 64 correspondientes.

Cassette Amstrad CPC

Comprueba que la cinta de cassette está totalmente rebobinada hasta el principio de la cara A e insértala en la unidad. Mantén presionada la tecla CONTROL y pulsa la tecla INTRO del teclado numérico. Cuando recibas instrucciones, pulsa PLAY y el juego se cargará y funcionará automáticamente. En unidades de disco deberás teclear "TAPE" y después RETURN.

Disco Amstrad CPC

Inserta el disco en la unidad y teclea RUN "DISC. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

IBM PC y Compatibles

Inserta el disco 1 en la unidad A: de tu sistema, teclea "A" y pulsa RETURN. Después teclea "BTTF3" y pulsa RETURN. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

Nota: Versiones de cassette

Como este programa incluye varias partes diferentes, sigue las instrucciones de pantalla que te indicará cuándo parar y poner en marcha el cassette.

3

CONTROLES

Las versiones Atari ST, Amiga y Commodore 64 sólo pueden ser controladas vía joystick. Los usuarios del ST deberán conectar el joystick en la Puerta Uno mientras que los usuarios del Amiga y Commodore 64 deberán utilizar la Puerta Dos.

Las versiones de Spectrum, Amstrad e IBM PC tienen controles del teclado redefinibles, así como opciones de joystick. (Los usuarios de Spectrum deben tener un interface Kempston o Sinclair.) Para más detalles consulta las instrucciones de pantalla.

LA HISTORIA...

Marty se ha metido en un buen lío. Tras regresar al 1955 para evitar que el malvado Biff cambie el futuro con la ayuda de un almanaque de deportes robado, él y Doc Brown consiguen vencerlo. Pero cuando el DeLo-rean volador, con



4

Doc dentro, es alcanzado por un rayo y desaparece, ¡Marty se queda solo en 1955! Sus problemas sólo acaban de empezar.

Segundos después de la desaparición de Doc, Marty recibe una carta suya (con fecha 1855). Tras ser catapultado al viejo oeste por el rayo de luz, Doc ha decidido asentarse en la zona y ha montado una herrería. Además, Doc le dice que es bastante feliz ahí y que no desea la ayuda de Marty. En la carta hay instrucciones específicas de cómo encontrar el DeLorean (que Doc ha escondido en un pozo de extracción fuera de uso) y cómo utilizarlo para llevar a Marty de vuelta a 1985. Pero cuando Marty regresa al pozo de extracción para recuperar el DeLorean, descubre, en un cementerio próximo una lápida con el nombre de Doc, fechada unos cuantos días después de su carta a Marty. Dándose cuenta que tiene que salvar a Doc antes de que éste sea asesinado, Marty utiliza el DeLorean para regresar a 1885...

CORTO Y CAMBIO...

Ahora todo depende de ti, que desempeñando los roles de Marty y Doc Brown deberás salvar la situación y llevar a cada cual a su propia época. No será fácil, ya que Buford "Mad Dog" Tannen, el más malvado de los forajidos de Hill Valley aparece en escena. El está persiguiendo a Doc desde que llegó y ahora irá también detrás de ti.

REGRESO AL FUTURO, TERCERA PARTE se divide en cuatro secciones que se juegan una tras otra. Cada

5

sección representa una escena de la famosa película, es decir, que si has visto la película, mucho mejor. Las secciones se hacen cada vez más difíciles con una última sección, la más dura de todas, en la que deberás regresar a 1985. Pero no te preocupes, te ayudaremos a lo largo del camino. En cualquier sección puedes hacer una pausa pulsando la tecla "H" y volviéndola a pulsar para continuar.

NIVEL UNO LA PERSECUCION DEL BUCKBOARD

Escenario

Tras volverse a encontrar en 1885, Marty y Doc están planeando cómo regresar a 1985 cuando escuchan que alguien grita. Es Clara, la nueva profesora de la escuela de Hill Valley que se encuentra sobre un buckboard (dicho sea de paso, es una especie de carro tirado por caballos) que se dirige directamente hacia un barranco. Reaccionando con rapidez, Doc salta sobre su

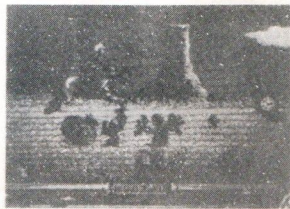
caballo y empieza la persecución.

El juego

El objetivo de este primer juego es salvar a Clara antes de que el buckboard caiga por el barranco. Tú

eres Doc, montado sobre el caballo, y empiezas la persecución justo detrás de Clara. Una ventana detrás de la pantalla principal te indica lo cerca que estás tú y Clara del barranco. Tú no tienes ningún control directo sobre el caballo porque éste galopa automáticamente. Sin embargo, puedes controlar las acciones de Doc. Si alcanzas a Clara antes de que ésta llegue al barranco, ganarás y podrás pasar al siguiente nivel.

La tarea se complica por la aparición de varios obstáculos que surgen a lo largo del camino y que intentarán impedir que Doc salve a Clara. Los objetos, como las hachas de guerra indias y piezas de equipaje, caen desde la parte posterior del buckboard y van volando hasta Doc, quien deberá agacharse o saltar para esquivarlos. Aprenderá rápidamente cuál es el movimiento más apropiado dependiendo de la altura a la que aparezca el objeto.



Algunos objetos pueden ser recogidos. Cualquier cosa que no rebote, como un sombrero o una pieza de tela, pueden ser recogidos por Doc moviendo diagonalmente el joystick hacia abajo y a la derecha. Ganas puntos por cada objeto recogido.

Para complicar aún más las cosas, los indios deciden interferir. Ellos perseguirán a Doc e intentarán

7

tirarlo del caballo. Por suerte tienes un arma para defenderte y puedes dispararles.

Cada vez que Doc cae del caballo, pierde tiempo y Clara se acercará aún más al barranco. Si caes demasiadas veces, el buckboard caerá por el barranco y el juego se dará por terminado.

SECCIONES MITAD DEL JUEGO

A medida que te acercas a Clara, la acción cambiará cada cierto tiempo de perspectiva. Tú sigues siendo Doc a caballo, pero ahora ves la acción directamente desde arriba y la pantalla avanza hacia arriba.

En la primera de estas dos secciones te encontrarás en el medio de una batalla entre la caballería y los indios. Abrete camino e intenta no ser herido. Tú sigues teniendo un arma y puedes disparar a los indios, pero no contra la caballería. Además, ten cuidado con los obstáculos que aparecen en el suelo, ya que pueden tirarte fácilmente del caballo.

En la segunda de estas dos secciones vistas desde arriba, que aparece en la última parte del nivel, tendrás que avanzar a través de Hill Valley justo en el medio del robo al banco. Buford y su banda han sido acorralados por la caballería cuando salían del banco y se produce un gran tiroteo. De nuevo, evita las balas y dispara contra los malos mientras sigues teniendo cuidado con los obstáculos esparcidos por el suelo.

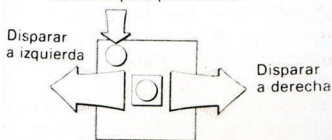
6

8

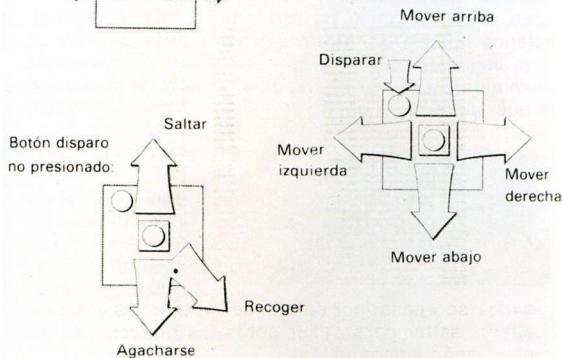
CONTROLES

Sección horizontal

Botón disparo presionado:



Sección perspectiva desde arriba



Sugerencia

¡No dispaes contra la Caballería!

9

disparar e intentar derribar todo lo que puedas. No te preocupes por la munición, tienes toda la que quieras, pero dispones de poco tiempo. Mira el reloj situado en la esquina superior derecha de la pantalla para saber cuánto tiempo te queda. Cuando se agote el tiempo, Buford aparecerá y el juego se dará por terminado.

Los objetivos más fáciles son los patos que se desplazan a lo largo de la parte inferior de la galería de tiro de derecha a izquierda. También hay patos voladores que aparecen desde la parte superior de la galería de tiro de derecha a izquierda. Estos se mueven más rápidamente, por lo que deberás demostrar tu habilidad. Además, aparecerán muchos objetos con premio, mantén bien abiertos tus ojos.

Sin embargo, para ganar más puntos, busca los recortables de Buford y su banda. Estos aparecen en las puertas y ventanas de la tienda e incluso a muy corta distancia de ti, justo enfrente de la pantalla. Ellos no podrán dispararte, pero aparecerán sólo durante un corto período de tiempo antes de volver a desaparecer, por lo que deberás reaccionar con gran rapidez.

Sugerencia

Los blancos no son la única cosa contra la que puedes disparar. Mira FUERA de los límites de la galería de tiro e intenta disparar contra algunos de los obstáculos del fondo. Pueden producirse interesantes resultados. No dispaes contra las ancianas y busca bonos de pato especiales.

11

NIVEL DOS LA GALERÍA DE TIRO

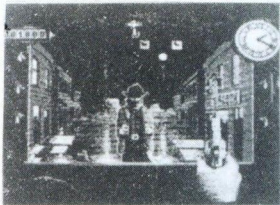
Escenario



Es de noche y en Hill Valley se celebra una gran fiesta para conmemorar la construcción del famoso reloj de la torre. Durante la fiesta Marty se fija en un viejo vagón de disparo. Incapaz de resistir la tentación tras tantas horas practicando en Seven Eleven, Marty se acerca, carga y apunta...

El juego

En esta sección el objetivo es simple: disparar cuantas más veces mejor y lo más rápidamente posible. El juego aparece en perspectiva de primera persona lo que significa que ves las cosas tal y como las ve Marty. Tu arma aparece en pantalla y para ayudarte un poco hay una mira especial que muestra exactamente hacia dónde estás apuntando. Todo lo que tienes que hacer es apuntar,



10

NIVEL TRES LANZAMIENTO DE TARTAS

Escenario



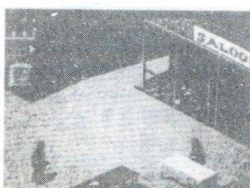
Mientras estás en la ceremonia de apertura del reloj de la torre, aparece el malvado Buford "Mad Dog" Tannen y su banda dispuestos a boicotear la fiesta. Pero cuando empiezan a molestar a Doc no contaban con Marty. El no lleva armas, pero es un buen lanzador de frisbee y armado con una pila de bandejas vacías de tartas, Marty les da a Buford y a su banda una verdadera paliza.

El juego

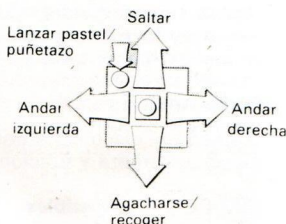
La banda de Buford se ha escondido en los edificios que rodean la plaza de Hill Valley dejándote fuera con una pila de bandejas de tartas para defenderte. Los malos aparecerán desde las puertas, ventanas y desde el techo del salón para dispararte. Has conseguido coger una vieja puerta de horno que utilizas como escudo a prueba de balas, pero ésta sólo te protegerá de una cierta cantidad de disparos; si eres alcanzado demasiadas veces, se abrirá y aparecerá el corazón de Marty. El siguiente disparo será fatal.

12

Tú consigues tus bandejas de tartas (en grupos de diez) de una mesa situada en la esquina inferior derecha de la pantalla. Dispones de tantas bandejas como quieras y Marty puede reponer sus suministros en cualquier momento. Para lanzarlas, colócate en posición (Marty sólo se puede mover a izquierda o derecha) y dispara (puedes lanzar las bandejas tan rápido como quieras). Al principio verás que no es tan fácil colocarse bien para lanzar las bandejas, pero aprenderás rápidamente con un poco de práctica. El truco es lanzarlas lo suficientemente rápidas antes de que desaparezcan los forajidos de la banda de Buford.



Controles



Sin embargo, golpearlos una sola vez no será suficiente. Te desharás de ellos durante un corto período de tiempo, pero regresarán. Para deshacerte de ellos por completo deberás golpear a cada uno de ellos, tres veces como mínimo. Cuando lo consigas, sobre sus imágenes aparecerá una cruz en el Contador-

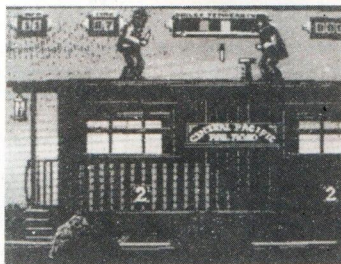
13

El juego

Tú juegas en el papel de Marty y empiezas la partida de pie sobre el techo del último vagón del tren. Deberás avanzar a través de los vagones, recogiendo troncos de madera especiales de velocidad que Doc ha dejado caer por el camino para poder impulsar el tren a 88 mph, y llegar al DeLorean que se encuentra enfrente del tren antes de que se agote el tiempo.

Mientras avanzas por el tren, varios miembros de la banda de Buford y algunos de los ingenieros del tren (que no quieren que robes el tren) aparecerán y se

enfrentarán a ti. Afortunadamente, Marty sigue teniendo algunas bandejas de pasteles que puede lanzar para derribar a su perseguidores. Si se acercan demasiado, Marty puede darles un puñetazo y tirarlos o



agacharse y pasar por debajo de sus piernas. Además, deberás saltar para pasar sobre los huecos que hay entre vagón y vagón.

Ten cuidado con los obstáculos cuando el tren viaje a mayor velocidad. Señales de Correos, torres de agua, etc., pueden tirar a Marty del tren, por lo que deberás agacharte o saltar para evitarlos. Si eres

15

de-Malos que se encuentra situado en la parte superior de la pantalla. Cuando los seis malos hayan sido destruidos, aparecerá Buford al que también deberás vencer. Deshazte de Buford y pasarás a la última sección.

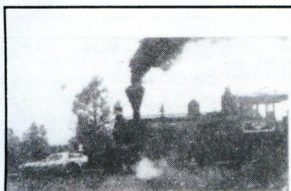
Sugerencia

Puedes "dirigir" las bandejas de pasteles por el aire realizando lanzamientos con efecto. Mueve el joystick en la dirección que quieras producir el efecto inmediatamente después de lanzar la bandeja. Esto es muy útil para llegar a ciertas esquinas.

NIVEL CUATRO EL TREN

Escenario

Marty y Doc han tramado finalmente un plan para regresar a 1985. La única forma de poner el DeLorean a 88 millas por hora (mph) es la de colocarlo enfrente



de una locomotora. Por lo que deciden robar una...

14

golpeado regresarás a la pantalla y podrás volver a subir al tren por una de las escaleras de los vagones. Además, a lo largo del camino deberás recoger los siete troncos coloreados de velocidad que el descuidado Doc ha dejado caer por el techo del tren. Cada tronco aumenta la velocidad del tren en 11 mph. Cuando recojas el último, conseguirás las 88 mph.

Cuando llegues al motor situado en la parte delantera del tren, tendrás que superar un último obstáculo antes de poder regresar a 1985. La caldera de la locomotora ha sido impulsada en exceso por los troncos especiales de velocidad y lanza bocanadas de humo y chorros de vapor. Las bocanadas de humo no producen ningún daño, pero los chorros de vapor pueden derribar a Marty. Sube con cuidado al motor evitando los chorros de vapor y salta al DeLorean que se encuentra justo enfrente del tren. Si lo consigues, volverás a 1985.

¿Pero es esto el final?

Sugerencia

Cada vez que recojas un tronco de velocidad el tren acelerará. Ten cuidado, no te vayas a golpear cuando esto sucede. Además, ten cuidado también con el humo y las cenizas, ya que éstas pueden confundir a Marty y hacer que éste se caiga del tren.

¡CUIDADO CON LOS VIRUS!
LIMITACIONES DE GARANTIA.

16