



BACK TO THE FUTURE SPECTRUM

PROEIN SOFT LINE

Velázquez, 10 - 5.º dcha.
28001 Madrid

INSTRUCCIONES DE CARGA

Teclee LOAD "", pulse ENTER.

Controles:

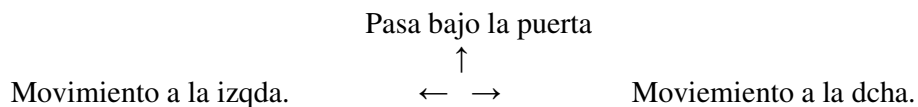
1. Inicia el juego.
2. Selecciona nivel.

Se puede elegir entre cinco niveles. Si usted no selecciona ningún nivel, el juego se desarrollará en el nivel 4. El nivel 1 es el más fácil. En los niveles más altos usted comenzará el juego con menos fotografía revelada y el comportamiento del personaje cambiará para hacer el juego más difícil.

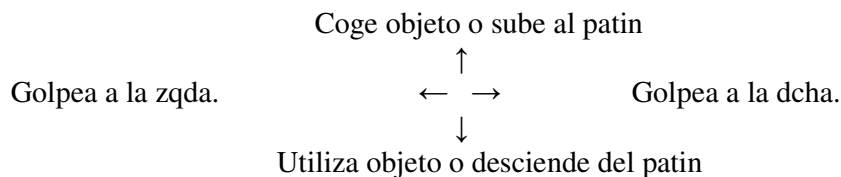
3. Termina el juego en cualquier momento.
4. Pausa/continuación.

Este programa funciona con interface Kempston joystick.

Los controles del joystick son:



Con el botón del joystick pulsado:



Los controles del teclado son los mismos que para el joystick, pero utilizando las teclas del cursor en combinación con la barra espaciadora.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

El objetivo del juego es conseguir que George y Lorraine se enamoren. Para ello, usted debe juntarlos. Sin embargo, encontrará personajes que tratarán de impedirselo. Usted controla a Marty McFly, el héroe de «Regreso al futuro». Los otros personajes son:

- Doctor Emmett Brown, «Doc» (con el pelo rizado), que construye la increíble máquina del tiempo que lleva a Marty al pasado. Algunas veces puede ser útil. Biff siempre se mantiene apartado de él.
- Biff Tannen (con pelo corto y cinturón) es el gallito de la escuela y le golpeará a usted en cuanto tenga oportunidad. Si usted está sobre el patin, su golpe le hará caer.
- Lorraine Baines es la madre de Marty; sin embargo, como estamos en 1955, es una chica joven y no sabe aún que Marty algún día será su hijo. Está empezado a enamorarse de Marty, y si no encuentra al padre de Marty y se casa con él, entonces el futuro cambiará y Marty y su familia dejarán de existir.
- George McFly (cabizbajo) es el padre de Marty. En 1955 es un adolescente. Es tímido y prefiere mantenerse alejado de la acción. Marty debe conseguir que se enamore de Lorraine para poder nacer algún día.

Fotografía de Marty

En la parte inferior izquierda de la pantalla está la fotografía de Marty. Según se desarrolle el juego, la fotografía puede configurarse o bien borrarse: cuanto más fotografía se borre, el futuro correrá peligro, al igual que la existencia de Marty.

Fotografía de familia

En la parte inferior derecha de la pantalla está la fotografía que lleva Marty, en la que aparecen él, su hermano y su hermana. Según que la fotografía de Marty esté completamente borrada o revelada, se añadirá o se quitará un trozo a la foto de familia. Si esta fotografía está completamente revelada, entonces usted habrá conseguido su objetivo de preservar el futuro y la existencia de usted y de su familia. Si, por el contrario, esta fotografía está completamente borrada, entonces usted habrá fracasado en su misión y usted no existirá en el futuro.

Imágenes de objetos

Para asegurar su futuro, usted (en el papel de Marty) debe asegurarse de que sus futuros padres (George y Lorraine) se enamoran. Cuanto más tiempo estén juntos, más se enamorarán y, por tanto, más trozos de fotografía se añadirán a la foto de Marty y a la foto de familia. En la parte superior de la pantalla se muestran, a la izquierda, cuatro tipos de objetos distintos:

1. Poemas de amor (en la película, Marty los escribe para que George se los recite a Lorraine en la cafetería). Se pueden encontrar en la escuela.
2. Una taza de café. Se encuentra en la cafetería.
3. Traje de extraterrestre (en la película, Marty se disfraza de extraterrestre para asustar a George cuando va a la escuela de baile con Lorraine). Se encuentra en la casa del doctor Brown.
4. Guitarra. Marty la toca en la escuela de baile. Se encuentra en el vestíbulo de la sala de baile.

Cuando usted pase junto a estos objetos, la imagen correspondiente de la parte superior de la pantalla se volverá de color amarillo. Si usted coge uno de ellos (sólo puede coger uno cada vez), entonces la imagen se volverá blanca para indicar el objeto que usted lleva. Usted puede utilizar los objetos para influenciar a los personajes que se encuentren cerca. (Usted sabrá que está suficientemente cerca porque la imagen del personaje se volverá blanca.)

El mismo objeto puede tener diferentes efectos sobre diferentes personajes. El efecto será siempre uno de los siguientes:

1. El personaje se alejará.
2. El personaje le seguirá.
3. El personaje permanecerá quieto.
4. El personaje ignorará el objeto.

Imágenes de los personajes

En el centro de la parte inferior de la pantalla hay cuatro imágenes de personajes que representan al doctor Brown, George, Lorraine y Biff. Ellas indican cuándo un personaje está influyendo en el comportamiento de otro. Si un personaje se encuentra con otro y no está haciendo nada, entonces su imagen lucirá en blanco.

Si usted desea influir en la conducta de otros personajes con uno de los objetos, entonces usted deberá acercarse al personaje. Cuando esté suficientemente cerca, la imagen del personaje lucirá en blanco. Si usted utiliza el objeto, la imagen del personaje lucirá en verde mientras esté bajo la influencia del objeto. Por ejemplo, si usted quiere que Lorraine permanezca inmóvil, usted puede coger el traje de extraterrestre, buscar a Lorraine y, cuando la imagen de ésta luzca en blanco, utilizar el traje. A partir de ese momento, la imagen de Lorraine lucirá en verde y ella no se moverá hasta que la influencia del traje cese y su imagen vuelva al color amarillo. Estas imágenes pueden resultar útiles para localizar a personajes que están fuera de la pantalla. También son útiles para indicar cuándo Lorraine y George están juntos.

Patin

Usted puede usar un patin para moverse más rápidamente. El patin se puede construir rápidamente con cajas viejas con las que juegan los niños. La imagen del patin se encuentra en la parte superior derecha de la pantalla y funciona de la misma manera que las imágenes de los objetos, volviéndose amarilla cuando usted pase junto a él y verde si se monta en él. Usted puede llevar objetos mientras patine, pero tendrá que bajarse del patin para poder usarlos. Usted no podrá golpear a nadie mientras esté sobre el patin.

Golpes

Si Biff le golpea fuerte, usted caerá y no podrá levantarse durante unos momentos. Igualmente le sucederá a Biff si usted le golpea.

Reloj

En la parte inferior de la pantalla se encuentra un reloj que indicará el tiempo que usted emplea en el juego. Este tiempo será indicador de su habilidad.

Regreso al futuro

Una vez revelada completamente la fotografía, usted debe volver a la casa del doctor Brown para coger la máquina del tiempo (construida a partir de un automóvil De Lorean). Cuando usted entre en la casa y vaya a salir aparecerá la máquina del tiempo, que le llevará a usted de regreso al futuro.

ARGUMENTO

Marty McFly, estudiante de Hill Valley High, llega tarde a clase. Pero a partir de esta noche, cuando se encuentre en la máquina del tiempo inventada por el excéntrico doctor Brown, Marty no volverá a retrasarse nunca. De hecho, vivirá con treinta años de adelanto.

El año actual es 1955, y tras esconder el coche en el que está la máquina del tiempo Marty se encuentra con Biff y también con los dos adolescentes que un día serán sus padres: George y Lorraine. Aquí es donde comienzan los problemas para Marty, ya que Lorraine se enamora de él en vez de hacerlo de George. La tarea de Marty es poner las cosas en su sitio para poder regresar al futuro.

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

NOMBRE _____

DIRRECCION _____

CIUDAD Y CODIGO POSTAL _____