

BACK TO THE FUTURE II

/// PART II

TM



ENGLISH/FRANCAIS/DEUTSCH/
ITALIANO/ESPAÑOL/NEDERLANDS



NEDERLANDS



TM

© 1990 Mirrosoft Limited, Image Works, Irwin House,
118 Southwark Street, London SE1 OSW, Engeland. Tel.: 09 44 71 928 1454

Fax: 071 583 3494

© 1989 UCS + AMBLIN

Dit computerprogramma en de bijbehorende documentatie en materiaal worden beschermd door de Nationale en Internationale Wet voor Auteursrechten. Het opslaan in een retrievalsysteem, reproductie, vertalen, huren, uitlenen, uitzenden en openbaar uitvoeren is verboden zonder de uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van Mirrosoft Limited. PEPSI and PEPSI-COLA are registered trademarks used with the permission of Pepsico Inc.

VERANTWOORDING

BACK TO THE FUTURE DEEL II werd ontworpen en geprogrammeerd door Images Limited. De muziek werd geschreven en uitgevoerd door David Whittaker. de handleiding werd geschreven door Gary Whitta.

Als er problemen zijn bij het laden van dit produkt, doe dan **ALLEEN** de diskette (houd de verpakking en de documentatie zelf) in een stevige verpakking en stuur deze naar: Department BTF, Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London, SE1 OSW, Engeland, met een korte beschrijving van het probleem. We zullen proberen om u een vervangende diskette op te sturen binnen 28 na ontvangst van uw defekte diskette.

Dit is niet van invloed op uw wettelijke rechten.

LADEN



ATARI ST

Duw de diskette in de ingebouwde drive en zet de machine aan. Het spel zal nu laden en beginnen. Mensen met een enkelzijdige diskdrive moeten de diskette naar ons terugsturen voor aanpassing: opsturen naar BTTF2 Upgrade, Image Works, Irwin House, 118 South Street, London SE OSW, Engeland.

AMIGA

Zet de machine aan, en wanneer het Werkbank-verzoek verschijnt, duw je de diskette in de ingebouwde drive en het spel zal laden en beginnen.

SPECTRUM CASSETTE

Duw de cassette in de speler en typ LOAD" ". Het spel zal laden en beginnen.

SPECTRUM +3 DISK

Duw de diskette in de drive en kies LOADER uit het menu op het scherm. Het spel zal laden en beginnen.

COMMODORE 64 CASSETTE

Duw de cassette in de speler. Houd SHIFT ingedrukt en druk op RUN/STOP. Druk op play (spelen) en het spel zal laden en beginnen.



COMMODORE 64 DISK

Duw de diskette in de drive en typ LOAD
"*",8,1, Het spel zal laden en beginnen.

COMMODORE 128

Typ G064 en druk vervolgens op RETURN. Typ Y wanneer daar om wordt gevraagd, gevolgd door RETURN, en volg de bijbehorende Commodore 64 aanwijzingen op.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Duw de cassette in de speler. Houd CONTROL ingedrukt en druk op ENTER op het numerieke toetsenblok. Het programma zal laden en beginnen.

AMSTRAD CPC DISK

Duw de diskette in de drive en typ RUN " " DISK.
Het spel zal laden en spelen.

IBM PC + COMPATIBELE APPARATUUR

Duw Diskette 1 in drive A: van uw systeem en typ vervolgens "A:" gevolgd door RETURN, en typ "BTTF2", opnieuw gevolgd door RETURN. Het programma zal nu laden en beginnen.

CASSETTE-VERSIES OPGELET: Aangezien dit programma uit verschillende delen bestaat, is het nodig om de cassette te starten en stoppen zoals wordt aangegeven op het scherm van de computer.

BEDIENING

De spelversie voor de Atari ST en Commodore 64 worden alleen

bediend met de joystick. De Commodore Amiga versie kan zowel met de Joystick als met de Muis worden gespeeld. De versies voor de IBM PC, Spectrum en Amstrad kunnen worden gespeeld met de joystick en ze kunnen ook met een gedefinieerd toetsenbord worden gespeeld. Zie de aanwijzingen op het scherm voor meer informatie.



EN HIER VERSCHIJN JIJ OP HET TONEEL ...

Wanneer Doc terugkeert uit het jaar 2015 van een onschuldig vakantie-reisje, heeft hij erg slecht nieuws voor Marty. Tenzij hij met hem teruggaat naar de toekomst om de geschiedenis te veranderen, kan de toekomst van zijn familie in gevaar zijn. Aan hem - of beter gezegd, aan jou - is de taak om de zaak op te lossen.

BACK TO THE FUTURE DEEL II is niet eenvoudig oën spel - het bestaat uit vijf aparte spellen die allemaal een hoofdstuk van het verhaal vertellen, met jou als de hoofdpersoon, Marty McFly. Als je de film hebt gezien, zul je het wat gemakkelijker hebben, aangezien alle niveaus direct op een specifieke scène uit de film zijn gebaseerd. Maar uiteindelijk zijn snelle reflexen en nog sneller werkende hersenen nodig om overal veilig doorheen te komen. We laten het over aan jou. Denk aan de toekomst

Het doel is om door Hill Valley te racen en veilig de Town Hall (Stadshuis) te bereiken. Op die manier voorkom je een toekomstige ramp voor je zoon. Je hoverboard is erg snel, maar je moet op je tellen passen om Griff en zijn bende te vermijden.



Een typisch scherm ziet er zo uit:



Zoals je ziet, is het scherm verdeeld in twee gebieden. Het grootste deel aan de bovenkant is het spelgebied, terwijl het

onderste deel het statusgebied is, dat tijdens het gehele spel zichtbaar blijft. In het statusgebied staat alles dat je moet weten voor een bepaald niveau, inclusief het jaar waarin je je bevindt (in dit geval is dat 2015), je energieniveau (je begint met een volle balk, en dit wordt langzaam minder), het resterende aantal levens en de resterende tijd, en je score.

BEDIENING

Je regelt je bewegingen op het scherm door middel van de invoerapparatuur (toetsenbord, muis, of joystick). Om te bewegen, stuur je jezelf in de gewenste richting. Om te versnellen druk je de apparatuur voorwaarts, en om te remmen trek je deze achteruit. Je kunt aanvallers die je ontmoet stompem door de keuzeknop in te drukken, maar wanneer je deze ingedrukt houdt, kun je over obstakels heen springen, zoals mangaten, traliewerken, waterplassen en stoepen.

Je opdracht op dit niveau is om Jennifer het huis uit te krijgen zonder dat ze oën van de computergestuurde bewoners tegenkomt, want dit leidt niet alleen tot grote schade aan het zenuwstelsel van Jennifer, maar ook aan het tijdstelsel zelf.

Je ziet je huis van de toekomst van boven en, zoals je zult zien, Jennifer bevindt zich daar met 2 of 3 andere bewoners. Haar het huis uit krijgen klinkt eenvoudig, maar zo gemakkelijk is het niet, omdat je Jennifer niet rechtstreeks bestuurt. Je ziet een aanwijzer met acht richtingen. Door de richtingwijzer in één van deze richtingen te bewegen, laat je een van de twee beschikbare deuren oplichten. Door de SELECT (KEUZE) knop te gebruiken, kun je de geselecteerde deuren openen. Wanneer de deuren worden geopend, zullen de bewoners van de aangrenzende kamers van de ene naar de andere kamer gaan.



Alles wat je moet doen is Jennifer veilig door de buitendeur loodsen zonder dat ze een lid van de toekomst-familie tegenkomt. Het is in feite een logische puzzel, dus je zult heel wat malen moeten nadenken over wat je vervolgens gaat doen. De sleutel tot succes ligt niet eenvoudig in het bestuderen van Jennifer's bewegingen, maar ook die van de toekomst-familie. Onthoud met welke richtingen welke deuren worden geopend, en onthoud dat je in feite indirect de bewegingen van de toekomst-familie bestuurt (op dezelfde manier dat je Jennifer bestuurt). Het lijkt een beetje op schaken, in het opzicht dat je vaak twee of drie zetten vooruit moet denken om de zaak onder controle te houden, dus vooruit plannen kan geen kwaad. Veel succes

Het eerste wat je misschien wil doen is uitvinden wat er mis is gegaan met de tijdstroom, om die vervolgens te repareren. Voordat je dat echter kunt doen, moet je levend terug zien te komen naar de DeLorean - en dat is niet gemakkelijk in het 1985 van deze tijd!



Dit niveau is een gevechtspel dat van rechts naar links rolt. Het doel is om je een weg te vechten door Hill Valley en de DeLorean te bereiken. In al deze gebieden wordt je

geconfronteerd met verschillende ongewenste plaatselijke bewoners, die er allen op uit zijn om jou te pakken te krijgen - het zijn geen beminlijke figuren. Om jezelf te verdedigen heb je een eenvoudige reeks vechtbewegingen tot je beschikking (misschien wil je er meer, maar onthoud dat Marty geen Bruce Lee is). De bewegingen werken als volgt...

Het naar links en rechts lopen, het bukken en springen zijn tamelijk voor de hand liggend, maar schoppen en stampen zijn iets ingewikkelder. Iedere vechtbeweging is iets verschillend (zoals je zult zien wanneer je het spel speelt) en ze hebben daarom een ander effect op het slachtoffer - dat hangt ook af van wie je precies een pak slaag probeert te geven. Net zoals het tweede niveau is dit een logische puzzel, hoewel je er nu misschien meer vertrouwd mee bent. Het is gebaseerd op de zakpuzzels met 'schuivende blokjes', waar je blokjes in de juist volgorde moet schuiven om een tekening compleet te maken. In dit spel, zie je een afbeelding van Marty die gitaar speelt op de dans. Zo zou die er tenminste uit zien als de blokken waaruit de afbeelding bestaat niet vreselijk door elkaar waren gegooid. Je moet de blokjes in de juiste volgorde schuiven om de afbeelding te voltooien voordat de tijdlimiet verstreikt. Het verplaatsen van blokjes is gemakkelijk - het maken van de afbeelding is iets moeilijker. Je zult zien dat öön ruimte in het blokkenraster altijd leeg is en dit is de ruimte waar je blokjes in kunt schuiven. Kies eenvoudig een blok en beweeg het in de gewenste richting om de ruimte te vullen - en zodoende een nieuwe ruimte te

creëren. Wanneer de afbeelding af is, kun je verder gaan. Net zoals bij het tweede niveau, zorgt de logica van de puzzel dat je altijd twee of drie zetten vooruit moet denken als je wilt slagen.



NIVEAU VIJF

Terwijl Marty zich nog steeds in 1955 bevindt, is hij Biff gevolgd van de Enchantment Under The Sea dans. Hij achtervolgt Biff's auto op zijn hoverboard (dat hij heeft meegebracht uit 2015) door Hill Valley. Biff heeft nog steeds de almanak en om te zorgen dat de tijd niet uit balans raakt, moet Marty de almanak terugkrijgen voordat Biff zijn bestemming bereikt. Net zoals op andere niveaus, heb je verschillende vijanden waar je slag mee moet leveren, inclusief de oude Biff, Biff's handlangers en de politie van Hill Valley - gelukkig kun je ze zoals voorheen aanpakken. Zoals je al hebt gezien, kun je ook onderweg objecten verzamelen voor extra energie, punten en versterkingen (zie NIVEAU EEN voor informatie). Vergeet niet om de almanak te grijpen voordat Biff of iemand anders je te grazen neemt. Je toekomst hangt er van af.

EINDSPEL

Zelfs als je er in slaagt om BACK TO THE FUTURE DEEL II te voltooien, is het avontuur nog lang niet over, zoals je zult zien in de eindscène van het spel. Er volgt nog één hoofdstuk ...

Blijf uitkijken voor BACK TO THE FUTURE DEEL III van Imageworks.