

## BACK TO THE FUTURE PART II

### STEUERUNG

Die Atari ST- und Commodore 64-Versionen kannst Du nur mit dem Joystick steuern. Die Commodore Amiga-Version kannst Du entweder mit dem Joystick oder der Maus steuern. Die IBM PC- und Amstrad-Versionen kannst Du mit dem Joystick steuern; sie haben außerdem eine neudefinierbare Tastaturoption. Für weitere Einzelheiten hältst Du Dich an die Bildschirmanweisungen.

### HIER KOMMST DU INS SPIEL

Doc kommt aus dem Jahr 2015 von einer harmlosen Rundreise zurück, und er bringt schlechte Nachrichten für Marty mit. Wenn er nicht in die Zukunft zurückkehrt, um den Lauf der Geschichte zu ändern, ist die Zukunft seiner Familie in Gefahr. Es liegt nun an ihm - oder eigentlich an Dir - die Dinge wieder ins richtige Lot zu bringen.

BACK TO THE FUTURE PART II ist nicht nur ein Spiel, es ist fünf Spiele, jedes erzählt ein Kapitel der Geschichte, in der Du der Hauptcharakter, Marty McFly, bist. Wenn Du den Film gesehen hast, bist Du im Vorteil, da jeder Level direkt auf einer Filmszene basiert. Letztendlich sind jedoch schnelle Reflexe und eine noch schnellere Leitung wichtiger. Jetzt bist Du am Drücker. Laß Deine Gedanken in die Zukunft schweifen...

### LEVEL 1

Das Ziel ist, durch Hill Valley zu rasen und es heil bis zum Rathaus zu schaffen. Dein Hoverboard ist ein ziemlich schnelles Gerät, aber Du mußt schnell sein, um Griff und seinen Leuten zu entkommen.

Der Bildschirm in zwei Teile geteilt. Der obere größere Teil ist das Spielgebiet, der untere Teil ist das Statusgebiet, das während des ganzen Spiels zu sehen ist. Im Statusgebiet siehst Du alles, was Du über den momentanen Level wissen mußt, einschließlich des momentanen Jahr (in diesem Fall 2015), Deinen Energiestand (Du fängst mit einem vollen Stand an, der sich im Laufe des Spiels verringert), die Anzahl der verbleibenden Leben und die restliche Zeit, sowie Deinen Punktestand.

Um Dich zu bewegen, mußt Du in die gewünschte Richtung steuern. Um zu beschleunigen, mußt Du das Instrument nach vorne drücken, um zu bremsen, nach hinten. Du kannst Angreifer niederschlagen, indem Du den Feuernopf drückst; wenn Du ihn gedrückt hältst, kannst Du Hindernisse wie Kanalschächte, Gitter, Pfützen und Randsteine überspringen.

### LEVEL 2

Der Auftrag auf diesem Level ist, Jenny aus dem Haus zu kriegen, ohne daß sie einem der computergesteuerten Bewohner begegnet, denn daß würde nicht nur Jennys Nerven angreifen, sondern auch die Zeit als solche durcheinanderbringen.

Alles was Du tun mußt, ist Jenny sicher zur Haustür zu bringen, ohne jemandem von der zukünftigen Familie zu begegnen. Das Ganze ist im Grunde ein logisches Geduldsspiel, Du mußt Dich also oft zurücklehnen und über den nächsten Zug nachdenken. Der Schlüssel zum Erfolg liegt nicht nur darin, Jenny zu beobachten, sondern auch die Bewegungen der zukünftigen Familie.

Du siehst das Haus der Zukunft von oben, und, wie Du sehen wirst, ist Jenny zusammen mit 2 Oder 3 anderen Bewohnern darin. Es scheint ein Kinderspiel zu sein, Jenny aus dem Haus zu kriegen, aber es ist gar nicht so einfach, da Du Jenny nicht direkt steuerst. Wenn Du den Joystick in eine der acht Richtungen bewegst, werden zwei der möglichen Türen aufleuchten. Wenn Du den Feuernopf drückst, kannst Du die Türen öffnen. Wenn sie offen sind, begeben sich die Bewohner des angrenzenden Zimmers in das andere.

Nun erfolgt ein 'Pausenlevel'. Nach einiger Zeit darfst Du sofort zum nächsten Level weitergehen. Dabei verlierst Du zwar keine Leben, aber Du bekommst auch keine Bonuspunkte für die Vollendung des Levels.

**LEVEL 3**

Bevor Du herausfinden kannst, was im Zeitfluß schief gelaufen ist und den Fehler korrigieren kannst, mußt Du lebend zum DeLorean zurückkommen - und das ist in diesem Jahre 1985 gar nicht so einfach!

Auf diesem Level findet ein rechts/links scrollender Kampf statt. Dein Ziel ist, Dich durch Hill Valley zum DeLorean durchzuschlagen. In jedem Gebiet triffst Du auf eine Anzahl von üblen hiesigen Bewohnern, die Dich fangen wollen - nicht gerade die nettesten Leute. Zu Deiner Verteidigung steht Dir eine einfache Anordnung von Kampfzügen zur Verfügung (wahrscheinlich hättest Du gerne mehr, aber vergiß nicht, Marty ist nicht Bruce Lee). Die Züge sind folgende...

Nach rechts und links gehen, ducken und springen sind ziemlich einfach, aber stoßen und schlagen sind etwas komplizierter. Jeder Kampfzug unterscheidet sich ein bißchen vom anderen (wie Du sehen wirst, wenn Du das Spiel spielst) und hat deshalb auch eine andere Auswirkung auf sein Opfer - das hängt auch davon ab, wen Du k.o. schlagen willst.

**LEVEL 4**

Wie auf Level Zwei ist auch dies ein logisches Geduldsspiel, mit dem Du inzwischen vertrauter bist. Die Idee basiert auf den Taschengeduldsspielen, wo man die Teile in die richtige Ordnung schieben muß, damit ein Gesamtbild entsteht.

In diesem Spiel ist das Bild, das Du siehst, ein Zeichentrickbild von Marty, der auf dem Ball Gitarre spielt. Das zumindest soll es sein, leider sind die Teile furchtbar durcheinander. Deine Aufgabe ist es, die Teile in die richtige Reihenfolge zu bringen, bevor die Zeit ausgeht.

Es ist einfach, die Teile zu bewegen - das Bild zu bekommen, dagegen nicht. In dem Teiggitter ist immer nur ein Platz frei, in den man Teile schieben kann. Du wählst einfach ein Teil, schiebst es in die entsprechende Richtung, um den Platz zu füllen - und einen neuen zu schaffen. Wenn das Bild fertig ist, kannst Du weitermachen.

Nun erfolgt ein 'Pausenlevel'. Nach einiger Zeit darfst Du sofort zum nächsten Level weitergehen. Dabei verlierst Du zwar keine Leben, aber Du bekommst auch keine Bonuspunkte für die Vollendung des Levels.

**LEVEL FÜNF**

Marty befindet sich noch im Jahre 1955 und folgt Biff vom "Zauber Unterm Meer" durch Hill Valley mit seinem Hoverboard (das er aus dem Jahre 2015 mitbrachte). Biff ist immer noch in Besitz des Almanachs, und damit mit der Zeit nichts schief geht, muß Marty ihn bekommen, bevor Biff sein Ziel erreicht.

Wie immer hast Du verschiedene Feinde, gegen die Du kämpfen mußt, einschließlich Dich selbst, den alten Biff, Biffs Spießgesellen und die High Valley Polizei - zum Glück kannst Du sie so wie vorher abwehren. Du kannst auch Gegenstände einsammeln, um Energie zu tanken, Punkte zu machen oder für Extraenergie (siehe LEVEL EINS für Details).

(C)1990 MIRRORSOFT LTD., (C)1989 UCS + AMBLIN

PEPSI und PEPSI-COLA sind eingetragene Warenzeichen verwendet mit der Genehmigung von Pepsico Inc.