

# 4 TO 4 BACK TO THE FUTURE

## ENGLISH

### THE GAME

The challenge is quite simple: for each level, help Marty to get four sliders back to their respective target location. But a slider once in motion stops only meeting a wall, the edge of the playing area or another slider.

### HOW TO PLAY

On main menu, use up and down with your joystick or arrow keys to move. Press fire or spacebar to select an option. On "Play level" option, you can choose your starting level using left and right.

On control panel, you can see the level number, the best score on this level (number of moves), the current slider, the number of sliders already replaced on their targets and the number of your moves. Press fire or spacebar to swap sliders, then you can move it using your joystick or arrow keys. Use "1", "2", "3" and "4" keys to quickly select a slider. Keys:

R = Restart current level	I = Swap songs
ESC = Abort current game	O and P = Change volume

### CONSTRUCTION KIT

The construction kit allows you to easily make your own set of 50 levels. Move your cursor on the grid and use keys "O" to "9" to put or remove items (indicated directly on screen). "P" and "N" allow swapping from a level to another; "S" is used to save your level set.

Walls are managed in a specific way. When you add or delete a wall, the other walls beside are automatically modified to create a playable area. When you create a level, every sliders and targets must be placed. Else, you won't be able to save the pack or get to the next level. Always use a copy of your disc to edit your levels as the original ones will be erased.

## FRANÇAIS

### LE JEU

Le défi est simple : à chaque tableau, aidez Marty à replacer 4 curseurs, les "sliders", sur leur cible respective. Mais lorsqu'un slider est en mouvement, il ne s'arrête qu'en rencontrant un obstacle.

### COMMENT JOUER

Sur le menu d'accueil, utilisez les commandes haut et bas de votre joystick ou les touches fléchées pour déplacer le pointeur et pressez le bouton de feu ou la barre d'espacement pour choisir une option.

Pendant la partie, sur le panneau de contrôle, vous pouvez lire le numéro du tableau en cours, le meilleur score sur ce tableau (en nombre de coups), le slider sélectionné, le nombre de sliders déjà remplacés et votre nombre de coups actuel sur le tableau. Pressez le bouton de feu ou la barre d'espacement pour changer de slider, utilisez votre joystick ou les touches fléchées pour déplacer le slider sélectionné. Autres touches :

R = Recommencer le tableau	I = Changer de musique
ESC = Quitter la partie en cours	O et P = Changer le volume

### CONSTRUCTION KIT

L'éditeur de tableaux permet de créer 50 tableaux personnels. Déplacez le curseur sur la grille et utilisez les touches numérotées de "O" à "9" pour poser ou enlever un objet (indiqué à l'écran). "P" et "N" permettent de changer de tableau et "S" sauvegarde les tableaux.

Lorsque vous rajoutez ou supprimez une portion de mur, les autres portions avoisinantes sont automatiquement modifiées pour aménager un espace jouable. Lorsque vous créez un tableau, vous devez absolument placer tous les sliders avec leur cible, sinon la sauvegarde sera impossible ou vous ne pourrez pas accéder au tableau suivant. Utilisez toujours une copie de votre disquette car l'édition de nouveaux tableaux supprime ceux d'origine.