SOLUZIONE BACK TO THE FUTURE EPISODE 4 - DOUBLE VISIONS

VENERDI' 16 MAGGIO 1986

Eravamo rimasti, nel precedente episodio, che eri stato " catturato" dai poliziotti di Edna. Sei rinchiuso in una stanza. Dal vetro della finestra osserva Edna che sta parlando con un poliziotto. Tu non puoi sentire niente. A sx della porta c'è un interfono, premilo e ascolta la conversazione dei due. A dx della porta osserva l'armadietto chiuso con una combinazione, dove dentro sono rinchiuse le tue cose: la chitarra, la foto di tuo padre e un giornale del 1986. Usa l'interfono per parlare con il poliziotto. Esaurisci tutte le opzioni di dialogo. Il poliziotto entrerà nella stanza per aprire l'armadietto e farti vedere se la tua chitarra è a posto. Lui richiuderà l'armadietto. Tu non sei riuscito a vedere la combinazione per aprirlo. Vai a sx e osserva l'altoparlante e in alto osserva la telecamera. Agisci sull'altoparlante e parla di tutto con tuo padre (che tiene d'occhio la città attraverso dei monitor che ha nel garage collegati alle telecamere sparse per la città.)Egli ha osservato con la telecamera sopra l'altoparlante il poliziotto mentre aprila l'armadietto. Ti darà la combinazione e tu lo puoi aprire. Prendi le tue cose. A sx della finestra c'è un letto, sopra il quale c'è un 'altra finestra: Osservala per più volte. Sali sul letto e osserva la finestra. Dall'altra parte c'è una stanza e vedi Jennifer, prova a chiamarla ma lei non ti sente. Osserva la telecamera sopra l'altoparlante e parla con tuo padre. Lui ti permetterà di parlare con Jennifer. Parla di tutto lei. Usa la chitarra sull'altoparlante. Dopo che Jennifer ha colpito il poliziotto e fatto perdere i sensi all'uomo, ti libererà . Indossa i vestiti del poliziotto e poi esci dalla stanza. A sx osserva Edna dall'altra parte del vetro, osserva sotto la vetrata e vedi Doc, legato a un lettino. Osserva tutto ciò che c'è da vedere intorno a Doc



Avanza ancora a sx. Osserva il vassoio con i panini e le bibite. Sono del poliziotto che sta alla console dei comandi, parla con lui. Alle spalle della console ci sono delle porta. Una è quella dove c'era Jennifer, quella accanto osservala e vedi che è rinchiuso Biff. Agisci sull'interfono accanto alla porta e parla con lui. Chiedi se ha preso la pillola. Lui la mette in bocca e poi la fa cadere in terra. Usa il giornale sulla porta e poi fai di nuovo la domanda a Biff a proposito della pillola. Questa volta la farà cadere sul giornale. Prendi il giornale e anche la pillola . Usa la pillola sulla lattina di soda che c'è sulla console. Appena il poliziotto beve la bibita cadrà addormentato. Prendi i comandi della console. Agisci sulla leva dell'olfatto e del volume.



Vai a sx lungo il corridoio, fino alla porta della stanza dove c'era Edna, che nel frattempo ha raggiunto Doc. Osserva il microfono a sx e poi usa la chitarra sul microfono. Libera Doc.

Scappate e sarete inseguiti dai poliziotti di Edna. Vi nascondete nei contenitori del riciclaggio all'esterno del palazzo. Parla con Doc.

Esci dai contenitori per il riciclaggio e parla con Edna. Arriva Doc con la De Lorean, Sali in macchina e partite.

MERCOLEDI' 26 AGOSTO 1931

Avanza verso Doc giovane, alla destra della piazza, e parla con lui. Torna indietro e sali le scale del Palazzo di Giustizia, a sx. Esci con Doc vecchio, parla con lui. Sale sulla De Lorean.

LUNEDI' 12 OTTOBRE 1931

Recatevi insieme davanti alla scuola della Hill Valley, vai verso l'ingresso della scuola e parla con Edna. Osserva Trixie che esce dalla scuola e vai a parlare con lei. Torna da Edna e parla con la donna di Trixie. Vai a dx, verso il camion, parla con l'uomo appoggiato all'automezzo. Lui ti darà una foto di Trixie e una scatola di dolci alle alghe. Torna da Edna e falle vedere la foto di Trixie. Parla ancora con Trixie e con Doc. Vai a dx dove c'è uno stand con uno strano orologio. Osserva il treno del futuro e prendilo per ricavarne uno skateboard. Parla con Edna, premi i pulsanti davanti al banco il 3 e il 4 contemporaneamente. Cade sul bancone una grossa pietra dal braccio in alto a forma di diamante, raccoglila.



Torna da Trixie e dalle la pietra. Vai verso le scale della scuola e parla con tuo nonno Arthur a sx, seduto al tavolo. Vai in basso , verso la strada. In automatico userai lo skateboard per andare a casa di Doc. Parla con Doc giovane. Osserva tutto quello che c'è nella stanza.





Osserva il grammofono, osserva la bacheca con l'immagine di Kid Tannen e di Doc. Osserva le schede con dei fori accanto ad ogni immagine (carta mentale). Doc ti spiegherà il significato di quei fori, utilizzando la scheda sulla strana macchina a sx. Osserva la macchina. Sul tavolo osserva la stampante mentale che produce i fori alle schede. A sx osserva la pila di schede. A sx osserva l'acquario e la valvola che c'è sopra. Prova ad agire sulla valvola. A dx del tavolo osserva la pentola che bolle sul fornelletto. Vai ancora a dx osserva e agisci sul generatore. Osserva il telo accanto alla bacheca. Alle spalle della stampante mentale osserva e prendi il barattolo di olio. Vai a dx e osserva la foto di Doc accanto alla pentola che bolle. Rispondi a Doc che non ti piace. Doc metterà sul tavolo un album di foto, prendilo. Torna dall'altra parte del tavolo, accanto alla stampante mentale, a dx, osserva la scatola di legno con un pulsante rosso in basso e una levetta in alto. Agisci sulla levetta in alto. Doc ti farà vedere come funziona il tutto e di come , al macchina, determini in carattere di una persona (farà una prova su di te, determinando che sei OZIOSO). Devi far si che Doc risulti un poco di buono e che Edna non lo sposi). Torna al tavolo e agisci sulla levetta in alto della scatola di legno. Sul telo compare l'immagine di Edna, osservala e poi agisci sul generatore. Torna alla scatola di legno e premi il

pulsante rosso in basso. Osserva l'immagine che compare (un uomo con i baffi che si chiama John Wilkes Boothe), osservala e poi agisci sulla pentola che bolle. Cambia immagine sul telo col pulsante rosso. Questa volta compare l'immagine del poliziotto Parker. Agisci sulla valvola dell'acquario e poi sul generatore. Cambia immagine e compare quella di Kid Tannen. Agisci sulla pentola che bolle. Cambia immagine ed è la volta di un'immagine di un bambino. Agisci sulla valvola dell'acquario e poi sul generatore. Premi ancora il pulsante rosso per cambiare immagine. Ora c'è quella di Trixie, agisci sulla pentola che bolle. Premi ancora il pulsante rosso della scatola di legno e la stampante mentale farà fuoriuscire la scheda forata di Doc. Usala sulla strana macchina a sx (criminale degenerato ... Bingo!!!). Usa questa scheda con quella originale che c'è sulla bacheca accanto all'immagine di Doc. Esci dalla casa e , in automatico, sei alla scuola. Vai a parlare con Doc vecchio accanto alla De Lorean. Torna a casa di Doc giovane cliccando sulla strada a sx. Usa il barattolo di olio su Doc per sporcargli il vestito. Osserva la doccia che ha appena usato Doc per pulirsi il vestito. Prendi la bottiglia di detergente spray che Doc ha appoggiato sulla libreria. Esci e torna alla scuola. Vai a dx, osserva il banco con il vulcano a sx di Trixie e aziona il pulsante rosso sul banco.



Osserva il cavernicolo a sx, con al collo una stola di un animale. Agisci sul cavernicolo per prendere la stola, ma non ci riesci. Usa la bottiglia spray sul cavernicole poi prendi la stola. Dalla a Trixie e poi dalle anche l'album delle foto di Doc.

Vai da Doc ed Edna, parla con Doc. Usa la bottiglia spray sulla De Lorean. Torna da Doc e parla di nuovo con lui. Appena Doc torna dal giro in macchina, osserva la De Lorean e prendi di nuovo la bottiglia spray: parla di nuovo con Doc e poi vai a parlare con nonno Arthur McFly seduto al tavolo. Parla con l'uomo appoggiato al camion e con Trixie. Osserva il banco con il vulcano e premi il pulsante rosso: Torna alla De Lorean e osservala. Parla con Doc. Dopo il dialogo con Doc sei di nuovo a casa di Doc giovane. Parla con Edna e poi con Doc. Usa la bottiglia spray su Doc. In automatico sei di nuovo davanti alla scuola. Parla con Doc vecchio, poi lui se ne andrà con la De Lorean e, poco dopo, arriverà Doc giovane su un furgoncino. Parla con Doc giovane e poi osservalo mentre parla con Edna e Trixie. Se ne andrà anche Doc giovane. Lo raggiungerai , che è ormai buio, davanti al Palazzo di Giustizia. Doc è seduto sul cornicione del Palazzo. Raggiungilo e parla con lui. Dopo il dialogo, Doc si ritrova appeso nel vuoto , con un piede legato ad una corda che, a sua volta, è legata ad una statua del cane Einstein. A sx c'è un'altra corda alla quale è legata un'altra statua del cane. Parla con Doc di tutto e poi agisci sulla corda a sx. Con la freccia verso il basso, scendi a terra.



Osserva l'elmetto di Doc in terra e poi prendi la bottiglia con lo spray li vicino. Usa la bottiglia sulla statua del cane a sx, per staccarne la corda. Entra nel palazzo di giustizia e raggiungi di nuovo il cornicione. Agisci di nuovo sulla corda a sx. Ora agisci sulla freccia a dx più volte per raggiungere Doc.



agisci su di lui per "agganciarlo", ma i sui pantaloni si sono impigliati sulla statua del cane. Usa la bottiglia spray su Doc e poi scendete a terra.

Osserva il filmato che concluderà questo quarto episodio ... TO BE CONTINUED.....

Soluzione di Loretta