

SOLUZIONE BACK TO THE FUTURE

Episodio 3 : Citizen Brown

I consigli sono i soliti, bisogna osservare TUTTO quanto ai fini del proseguimento del gioco

Giovedì 15 Maggio 1986

Dopo “ l’atterraggio “ con la De Lorean sull’enorme cartellone pubblicitario della Hill Valley situato nei pressi di un campo da golf, sei imprigionato dentro l’auto e non riesci a uscire. In basso , sul prato, vedi la tua amica Jennifer che gioca a golf. Agisci sul finestrino per aprirlo e poi prova a d aprire lo sportello, ma non riesci. Suona il clacson per richiamare l’attenzione di Jennifer e parla con lei di tutto. Alla fine chiedile di aiutarti ad uscire dall’auto e se ti presta lo strumento metallico che ha in mano. Lei rifiuta. Dall’inventario seleziona la bottiglia di liquore di Kid Tannen e usala su Jennifer. Lei ti lancerà lo strumento metallico, rompi il vetro del finestrino e poi scendi. Jennifer se ne andrà lasciandoti all’interno del campo da golf che è tutto recintato. Nel frattempo la De Lorean precipita giù. Osserva i rottami dell’auto e usa l’oggetto metallico di Jennifer per svitare una ruota dell’auto. Avanza verso l’automobile e osservalo, prendi la batteria dell’auto.



Usa la batteria sulla ruota che hai appena svitato e poi “ vola “ al di là del muro di recinzione del campo da golf. Filmato.

Sei nella piazza della città, parla con Parker, il poliziotto. Osserva i contenitori per il riciclaggio e la pianta della città lì accanto. Vai a dx e suona il campanello dell’Hotel della città, parla con la donna al citofono (Edna). Arriva un’auto dalla quale esce Biff e , all’interno, intravedi Doc. Cerca di parlare con lui, ma non ci riesci. Vai di nuovo a dx a suonare il campanello dell’Hotel, senza risultato. Vai ancora a dx e parla con Parker,

osserva il contenitore accanto all'uomo e prova ad aprirlo, riceverai da Parker dei biglietti di avviso. Vai a sx e attraversa la strada e torna dove ci sono i contenitori del riciclaggio, avanza verso sx fino ad incontrare Biff dietro un tavolo. Parla con lui di tutti gli argomenti. Al termine del dialogo vedi Jennifer che si dirige dietro un palazzo, seguila a sx. Osservalo mentre disegna sul muro dei graffiti con la vernice spray. Parla con lei. Al termine del dialogo esci dal vicolo.

Vedi tua madre Lorraine su di un'auto elettrica, vai da lei e parlaci. Ti darà un foglio di presenze. Torna indietro dove c'è l'auto elettrica parcheggiata e poi sali. Ora sei davanti alla tua casa, parla con tuo padre George e dagli il documento di Lorraine. Osserva i monitor e osserva la chitarra appoggiata al contenitore per il riciclaggio e chiedi a George di poterla prendere. Torna all'auto elettrica e sali. Sei di nuovo alla piazza della città, vai da tua madre e parla con lei, noterai che tuo padre la tiene d'occhio attraverso delle telecamere posizionate un po' dappertutto. Parla con Lorraine e a proposito della fiaschetta di liquore e poi osserva la statua che Lorraine sta pulendo. Agisci su di essa per due volte fino a che una parte della statua, ruotando, non va a coprire la telecamera con la quale George sta osservando. Ora tua madre è libera di bere un goccetto. Parla ancora con lei e poi prendi la fiaschetta che lei ha gettato nell'aiuola.



Vai verso la parte alta dello schermo e parla con Parker che si trova davanti all'Hotel della città, usa su di lui la fiaschetta di Lorraine, ti darà un avviso per il contrabbando. Attraversa la strada e poi il giardino con la statua, sempre a sx e vai al vicolo dove c'è Jennifer. Lei entra in una porta, prova a entrare anche tu ma è chiusa. Torna indietro e poi esci dal vicolo. All'angolo, osserva il menù, in alto, del locale SOUPMO' e poi osserva la finestra sotto il menù. Parla con Leech, il commesso, fino a che ti proporrà un piatto con delle salsicce. In inventario ora hai una salsiccia, esaurisci tutte le opzioni di dialogo. Vedi Einstein che tenta di prendere una salsiccia dal piatto e poi scappare nel vicolo, seguilo. Vai accanto all'asse di legno dove è salito Einstein. Agisci sull'asse

per arrampicarti. Einstein è nascosto da qualche parte (agendo su un qualsiasi oggetto, esso sarà il luogo sbagliato naturalmente, e Einstein scapperà). Torna al vicolo e Einstein tornerà a nascondersi salendo di nuovo sull'asse. Avvicinati a Jennifer e prendi ai suoi piedi il barattolo con la vernice spray blu. Usa il barattolo sull'asse di legno e torna a cercare Einstein agendo di nuovo sull'asse. Einstein scappa di nuovo e di nuovo lo andrai cercare nel vicolo. Quando Einstein tornerà sull'asse, tornaci anche tu e vedrai le impronte che il cane avrà lasciato. Dirigiti nel luogo dove terminano le impronte e vedrai Einstein. Usa una salsiccia sul cane e si calmerà. Dopo il filmato, torna al vicolo da Jennifer e parla con lei. Affronta una sfida con Leech a suon di chitarra e musica rock. Scegli queste opzioni:

Muoviti verso Jennifer (1° opzione)

Vai verso l'amplificatore (2° opzione)

Vai verso l'amplificatore (2° opzione)

Sforbiciata con le gambe (3° opzione) per rovesciare l'amplificatore

Sali sulle casse (2° opzione)

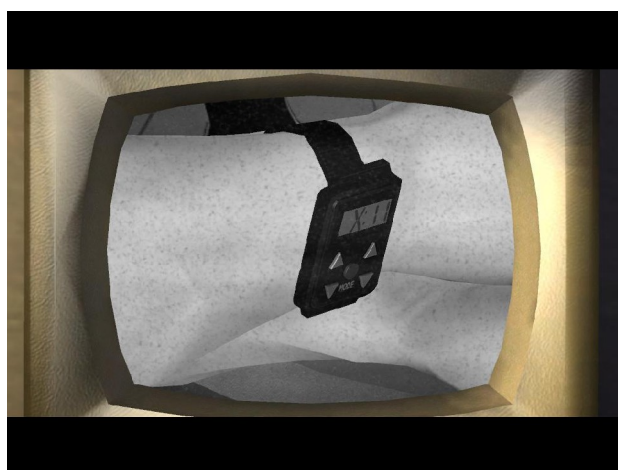
Salta (3° opzione)

Ora agisci sulla finestra. Filmato.

Dopo il filmato verrai accompagnato da due poliziotti all'interno dell'Hotel della città. Parla con Doc di tutto. Ispeziona la stanza e osserva tutto. Osserva la scrivania di Doc, soprattutto la foto di Einstein sul tavolo. In inventario seleziona il Diario di Doc e mostraglielo. Poi fai vedere il giornale dove si parla della fuga di Carl Sagane. Osserva la foto incorniciata che c'è sulla scrivania e poi fai notare a Doc che nella foto ci siete anche tu e lui.



Dopo il filmato sei di nuovo davanti a casa tua. Parla con tuo padre e osserva tutto quello che c'è nel garage. Osserva la cassetta di legno che c'è in terra accanto al contenitore per il riciclaggio. Esaurisci tutti i dialoghi con George. Osserva la mazza da baseball in terra e parla ancora con George. Mostra a George l'avvertimento che hai in inventario, quello relativo al contrabbando. Parla ancora con lui. Osserva i monitor, premi l'interruttore del monitor a sx in basso per due volte finché non compare l'immagine del garage dove vedi tuo padre, poi premi la pulsantiera sotto al monitor. Osserva il filmato dove si vede Biff che colpisce con la mazza da baseball tuo padre. Osserva l'orologio di Biff in primo piano.



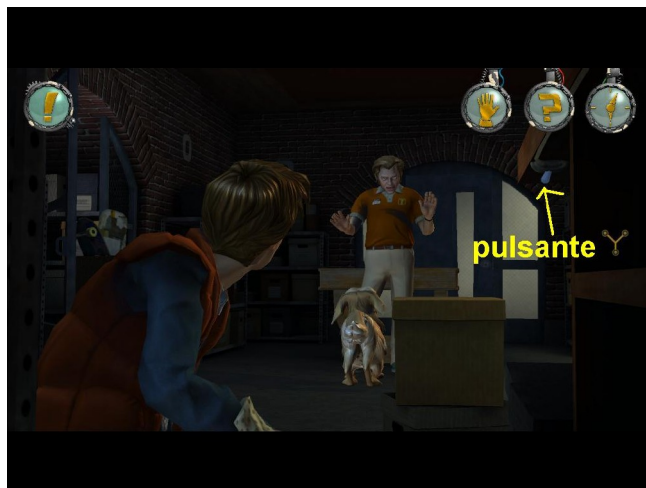
Torna in piazza e parla con Biff. Seleziona sul suo orologio l'orario che hai visto sul monitor e poi premi MODE (pulsante rosso). Biff sembra ipnotizzato.



Parla di nuovo con Biff e chiedigli della cassetta di tuo padre (3° opzione per due volte). Seguilo nel contenitore che si trova accanto a Parker.

Ti ritrovi in una specie di cantina con Biff ed Edna. Edna tiene in “pugno psicologicamente” Biff con l'orologio che lui ha al polso. Sei tra le grinfie di Biff che non ha nessuna intenzione di mollarti. Osserva tutti gli oggetti nella stanza (soprattutto le

targhe d'immatricolazione, la birra, i sigari e la gabbia con Einstein). Finalmente Biff mollerà la presa. Parla con Doc. Osserva la gabbia dove è rinchiuso Einstein. Aprila e poi nasconditi sotto il bancone. Lancia i dischi che hai lì accanto a Biff e poi agisci, contemporaneamente, su Einstein. Premi il pulsante che c'è sotto il bancone per aprire il tavolo della roulette. Biff verrà colpito dal tavolo in testa e perderà i sensi.



Osserva il finale del terzo capitolo To Be Continued

Soluzione di Loretta