

SOLUZIONE BACK TO THE FUTURE

EPISODIO 2 : GET TANNEN!

Sabato 13 Giugno 1931

Dopo il filmato iniziale, Doc viene tenuto sotto controllo da un poliziotto (Parker) che gli punta una pistola contro. Sei nascosto dietro l'auto; costeggiala sulla dx quando ti è possibile, fino sul retro dell'auto, raccogli le chiavi che Doc ha fatto cadere.

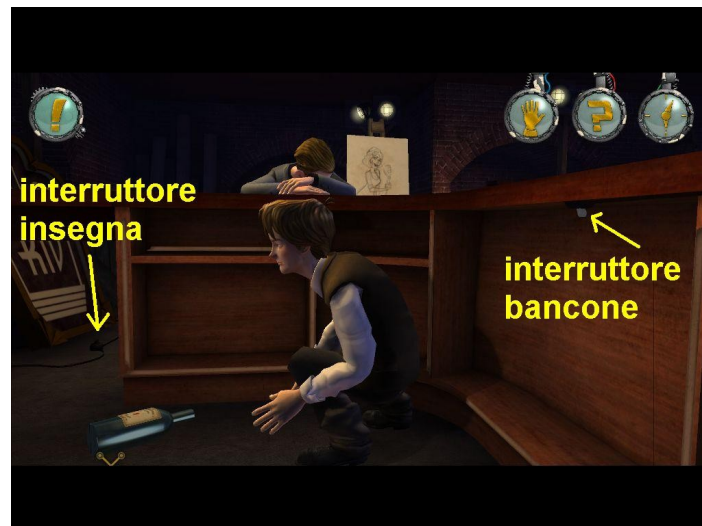


Costeggia ancora l'auto fino al lato del conducente, sali e poi parti.

Parla con Edna selezionando la prima opzione di dialogo. Nasconditi dietro al tronco dell'albero e , quando vedi il cane Einstein, seleziona la prima opzione per parlargli. Prendi il bastone di legno che il cane ha fatto cadere ai tuoi piedi, con la freccia di dx porta la visuale fino a Edna e poi lancia il bastone verso di lei. Avanza fino al Palazzo di Giustizia. Parla con l'uomo (Emmett) e poi entra nel Palazzo. Incontri tuo "nonno" (Arthur)per pochi attimi, perché una banda di malviventi lo cattura e lo porta via. Avanza fino alla porta dove hai visto portare Arthur dalla banda di teppisti. Devi entrare inosservato. Osserva la cassa di legno a sx della porta, agisci su di essa per nasconderti dentro e poi entrare.



Quando sei all'interno del locale esci e scivola dietro al bancone del bar. Osserva i tre uomini che hanno catturato il Arthur e che lo hanno legato ad una sedia per interrogarlo. Devi sbarazzarti di loro. Sopra il bancone prendi la bottiglia di cloroformio. Osserva uno dei tre (Zane) che sta dipingendo con l'inchiostro su di in foglio di carta. Mentre ti da le spalle, versa il cloroformio nella bottiglietta d'inchiostro. Appena intingerà il pennello per dipingere inalerà il sonnifero e si addormenterà. Premi il pulsante dell'allarme sotto il bancone che trasforma l'arredo del locale, poi premilo ancora per far tornare tutto come prima. Dalla vetrina del bar cade una bottiglia, raccoglila. Ora premi l'interruttore dell'insegna. Un secondo uomo prenderà l'ascensore per salire al piano di sopra. Premi di nuovo il pulsante dell'allarme e, quando il terzo uomo si avvicinerà al bancone per spegnerlo, usa su di lui la bottiglia che hai in inventario.



Ora che ti sei liberato dei tre individui porta tuo nonno fuori dal locale. Filmato

Giovedì 15 Marzo 1986

Vai a sx e avvicinarti alla porta d'ingresso di casa tua, bussa. Rispondi alla domanda dei tuoi genitori

"Sono Marty, tuo figlio!"

Poi ancora con la seconda risposta " Non sono che partito ieri sera!".

Poi " Mamma, sono io!". Non credono che sia tu, spiegagli l'origine della tua cicatrice. Appena tuo padre apre la porta, alle tue spalle compaiono Biff e i suoi due fratelli, provvisti di mazze da golf e baseball, con l'intento di suonartele.

Parla con loro selezionando la 3° opzione di domanda.

Schiva il colpo.

Parla con loro selezionando la 1° domanda, vai a dx e sali sulla cassa di plastica rossa. Parla ancora con loro domandando " Cosa vi ho fatto?"

Salta sulla cassa.

Chiedi cosa vogliono (2° domanda).

Vai a dx e salta sulla cassa di plastica.

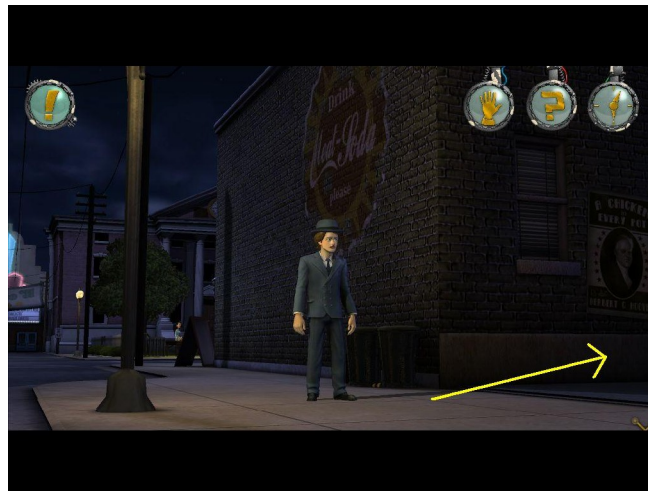
Parla ancora con loro selezionando la 1° domanda.

Salta sulla cassa.

Parla ancora con loro e vai a dx salendo sulla cassa. Parla ancora e vai a dx. Biff colpisce con la mazza il lampioncino accanto alla porta d'ingresso e rimane folgorato, così anche i suoi fratelli che lo soccorrono. Filmato.

Martedì 25 Agosto 1931

Avanza e parla con Edna, alla sua domanda rispondi NO e poi dille che viaggi in incognito. Vai a sx(se vuoi puoi ispezionare la zona) dal tavolo dove c'è Edna, esci dal cancello di legno e vai a dx, costeggia il muro del palazzo e poi entra nel vicolo per andare sul retro.



Osserva i due uomini alla porta poi vai a dx dei contenitori della spazzatura e osserva i poster affissi al muro. Torna alla porta dove hai visto i due uomini e bussa. Alla domanda dell'uomo rispondi con la 2° risposta, poi con la 3° risposta e poi con la 6° risposta (NB: ho fatto questo passaggio di gioco più volte prima di trovare questo ordine di risposte giuste).

Dopo che sei entrato nel locale, vai a sx e parla di tutto con Parker al bancone del bar. Vai ancora a sx verso il tavolo della roulette, parla con il Croupier e fai una puntata qualsiasi. Vai ancora a sx verso la parete dove sono appesi dei quadretti con delle caricature di personaggi, osservali tutti, uno è vuoto. Vai a dx verso l'uomo che suona il pianoforte, osserva gli spartiti di musica a dx, dentro la scatola. Scegli lo spartito della canzone triste (3° scelta). Torna al bancone del bar e parla ancora con Parker. Torna agli spartiti e questa volta scegli la canzone Secret Song (4° scelta). Torna da Parker e parla ancora con lui. Rispondi NO. Esaurite tutte le opzioni di dialogo, vai a dx e parla con la cantante (Trixie) di tutto. Dopo che Trixie ti ha dato la pipa , parla ancora con lei. Osserva il foglio sul tavolo con su scritta una canzone. Vai al tavolo dietro Trixie, dove c'è la coppia. Rispondi SI all'uomo. Vai a dx del bancone e parla Zane che sta disegnando una caricatura, chiedi di fartene una, poi parla con i due uomini alla porta (Matches e Tannen). Rispondi Si. Usa la pistola-accendino che hai preso a Biff e usala su Kid Tannen. Esci dal locale e poi esci anche dal vicolo. Attraversa la strada e sali sul marciapiede e poi avanza verso il cartello dove c'è scritto Majestic Arms Inn, entra nella porta e vai a parlare con Doc, di tutto. Esci attraversa la strada, vai a sx a parlare con Emmett. Dopo che Emmett ha "lanciato" Einstein sul tetto del palazzo di Giustizia con la macchina volante, parla con l'uomo e poi vai da Edna, parla con lei. Torna da Doc e chiedigli di salvare Einstein. Esci e vai da Edna, parla con lei di

tutto, dille che vuoi ascoltare la canzone, poi lei ti darà lo spartito. Parla con Edna di Emmett, mentre lei discute con l'uomo, Doc farà scendere Einstein dal tetto. Usa la pipa che hai in inventario su di Einstein. Torna da Doc e parla con lui. Sei di nuovo nel vicolo dove c'è l'ingresso per il locale dove canta Trixie. Entra nella porta e vai a parlare con Trixie, dille di Arthur che è fuori, lei lo raggiungerà. Poco dopo sentirai degli spari, esci dal locale e osserva in terra la macchia di sangue



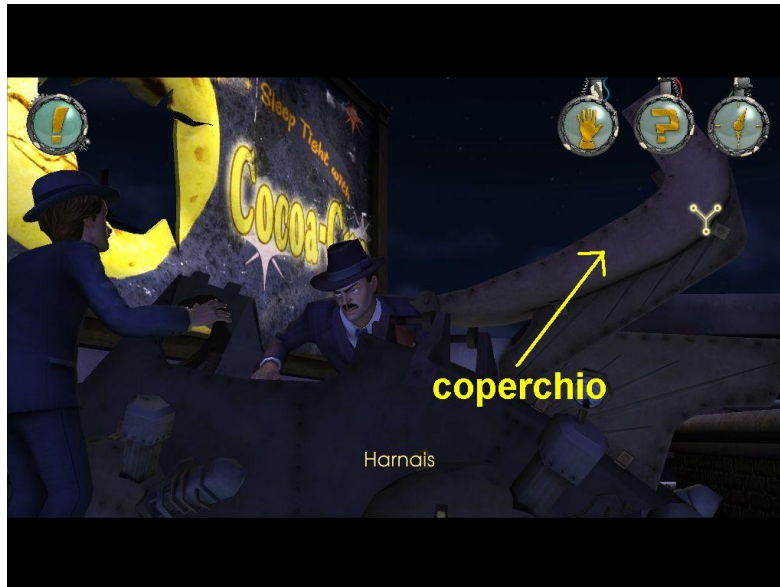
Torna nel locale e parla con Zane. Usa su di lui la foto di Arthur per fare una caricatura, vai a sx in fondo al bancone e metti la caricatura nel quadretto vuoto. Torna da Trixie, parla con lei e poi usa lo spartito di Edna sullo spartito che c'è sul tavolo accanto a Trixie, poi chiedi a Trixie di guardare il muro con i quadretti. Vai da Parker e chiedi di arrestare Tannen ma lui si rifiuta. Vai alla scatola con gli spartiti accanto al pianoforte e seleziona la canzone "A Dont Care" (1° opzione). Rispondi Sì a Matches e poi parla con Parker. All'esterno del locale vai a sx e prendi la bottiglia di liquore sul muretto. Usa la bottiglia su Einstein. Premi il pulsante sul muro



Ora Kid Tannen tiene sotto tiro sia te che Parker. Sete nascosti dietro l'auto di Parker e c'è Edna legata e tenuta prigioniera da Tannen all'interno del garage. Parla con Parker e poi con Tannen. Vai a sx, dietro i bidoni della spazzatura, usa la bottiglia di liquore su Tannen e poi torna a dx dietro l'auto, Edna riuscirà a muoversi per provare a uscire. Parla con Tannen per tre volte, tenendolo occupato su

di te, Edna riuscirà a uscire dal garage. Torna a sx, prima dietro i bidoni della spazzatura e poi ancora a sx dietro i barili. Parla con Tannen. Prendi il barile pieno di alcool in terra e poi usalo sul garage. Usa sulla scia di alcool che ha lasciato il barile la pistola-accendino di Biff.

Ora sei sul tetto con Tannen e siete uno di fronte all'altro accanto alla macchina volante. Quando Tannen si abbassa verso l'interno della macchina, agisci sul coperchio per bloccarlo nella macchina stessa.



Osserva il filmato finale di questo secondo capitolo

TO BE CONTINUED

Soluzione di Loretta