BACK TO THE FUTURE: THE GAME - Ep. 1 IT'S ABOUT TIME

Il gioco inizierà con una sequenza presa para para dal primo film di Ritorno al Futuro.
Parlate con Doc poi prendete i suoi appunti dalla cassetta degli attrezzi.
Dopo alcune sequenze che vi lasceranno con qualche dubbio e cattivo presentimento, Mary si sveglierà.
Era solo un sogno, o no?
Entrate nel laboratorio di Doc e parlate con vostro padre George e con Biff per sapere cosa sta succedendo.
La casa di Doc è stata messa in vendita!
Avvicinatevi al modellino di Hill Valley, nascosto nel municipio c'è il libro degli appunti di Doc! Dovete recuperarlo!
Parlate con vostro padre e scegliete l'opzione di dialogo: "Posso combattere la mia lotta personale, papà?".
Ciò gli impedisce di intervenire ogni volta che Biff tenta di utilizzare lo stesso pezzo di apparecchiatura in laboratorio di Doc che voi volete utlizzare.
Raccogliete la chitarra dalla scatola.



Andate verso l'amplificatore e alzate al massimo i i quadranti. Selezionate quindi la chitarra di Marty dal vostro inventario e usatela sull'amplificatore. Biff lascerà il modellino di cui si era impadronito e userà la chitarra.
Travolto dall'onda d'urto verrà messo fuor combattimento.
Marty ne approfitterà per prendere il notebook da modello, ma appena lo farà sentirete un suono provenire dall'esterno.

Appena Marty raggiungerà il vialetto privato dietro la casa troverà la mitica macchina del tempo, la DeLorean.
Selezionare la DeLorean per aprirla e troverete dentro Einstein. Marty si siederà all'interno.
Prendete il registratore dal sedile del passeggero e ascoltate il messaggio di Doc.
Raccogliete la scarpa dal sotto il sedile del passeggero e uscite dalla vettura. Usate la scarpa che avete appena trovato e fatela annusare a Einstein che vi condurrà alla vostra prossima destinazione: il centro di Hill Valley.
Esplorate la zona e quando sarete pronti andate a cercare Einstein.
Il segugio si è fermato di fronte ad un portone, suonate il campanello per attirare l'attenzione dell'inquilina al suo interno.
E' Edna Strickland, la sorella maggiore del vostro preside.
Dovrete trovare una scusa valida per salire nell'appartamento. Parlate con Edna e scegliete le opzioni di dialogo: 'Ho qualcosa per te.' Andate nel vostro inventario e scegliere la scarpa che avete trovato nella DeLorean - mostratela ad Edna e lei vi inviterà ad andare al piano di sopra per parlarle.



Una volta nell'appartamento chiedetele dove ha perso la scarpa ed otterrete le prime infomazioni utili.
Chiedetele che cosa ci faccia con tutti quei giornali in casa e poi domandatele dove si trovava lo speackeasy, un locale clandestino.
Edna vi dirà che si trovava dove ora è costruita la videoteca.
Prendete il binocolo ed osservate la targa sul muro dell'edificio per scoprire in quale anno prese fuoco il locale.
Andate verso il radiatore e girate la valvola per far credere ad Edna che la teiera che ha messo sul fuoco sta bollendo.
Una volta che Edna sarà andata in cucina fiondatevi sulla pila di giornali e cercate tra i giornali fino a quando non troverete quello che state cercando.
Appena avrete trovato il giornale, Edna infuriata vi caccerà ma non importa, ora sapete dove è Doc!
Tornate alla DeLorean e parlate con vostro padre, entrate nell'auto.
Una volta dentro avviate i tempo circuiti, selezionate il tastierino per inserire la data, e sarete pronti a partire.
Appena l'auto raggiungerà le 88 miglia orarie vi ritroverete nel bel mezzo di un inseguimento fra gangster e polizia.
I criminali riusciranno a scappare e voi vi ritrovere testa a testa con la polizia prima di finire fuori strada.
Nascondete la macchina dietro il cartellone pubblicitario ed iniziate il vostro viaggio in città.



Entrate nel ristorante, assisterete ad una scenetta che vi ricorderà molro una sequenza di Ritorno al Futuro III, in cui il nonno di Marty verrà "invitato" da un gruppo di scagnozzi della malavita a lasciare il locale.
Muovetevi in fondo alla sala, provate ad usare il telefono e chiamate la residenza Brown.
Chiedendo del giovane Emmet vi verrà detto che si trova in tribunale a seguire un caso giudiziario.
Doc in tribunale? Non vi aveva mai detto di essere un avvocato...la vicenda si infittisce!
Sulla destra vicino al telefono c'è la porta della cucina, provate ad aprirla, ma vi sarà impossibile dato che delle assi di legno bloccano la porta ed ostruiscono il passaggio.
Marty vi dirà che gli è impossibile aprirla da solo.
Provate a parlare con il gestore, ma nonostante i vostri forzi non riuscirete ad attirare la sua attenzione ed anche se proverete ad entrare in cucina alzando lo "sportellino" di accesso, verrete minacciati con una pistola.
Vista la convincente "argomentazione" per il momento sarà meglio desistere.
Dato che qui non c'è nient'altro da fare al momento cliccate sulla porta ed avviatevi verso l'uscita.
Dirigetevi verso il vecchio edificio con l'orologio, ricordate? E' il tribunale di Hill Valley!.

Aprite le porte del tribunale, vi incontrerete/scontrerete con il giovane Emmett Brown, il vostro amico Doc, che in questi anni però non è ancora uno scienziato, ma un ragazzo frustrato succube del padre.
Parlate con Emmett e selezionate tutte le opzioni disponibili, per ultima quella in cui dite che anche voi siete uno scienziato, parlategli del razzo/trapano che sta costruendo, ma Emmett rimarrà titubante e continuerà a negare di interessarsi di scienza.
Interrompete la conversazione ma continuate a seguirlo, vedrete che Emmett continua a recitare una formula matematica, prendete il registratore portatile ed usatelo su Emmett in modo da poter registrare su nastro l'equazione che il giovane Doc non riesce a completare.
Dirigetevi all'estrema sinistra della schermata, dopo il ristorante troverete la polizia e cliccate sulle grate.
Ecco il vostro caro vecchio amico Doc!
Anche in questo caso esaurite tutte le opzioni di conversazione per scoprire come abbia fatt Doc a finire nel 1931 e per ultimo ditegli che avete incontrato il giovane Emmett e dell'equazione.
Fategli sentire il nastro registrato per avere la soluzione.



Tornate dal giovane Emmett e parlategli dandogli la soluzione per convincerlo.
Emmett sarà al settimo cielo e sarà disposto ad aiutarvi, ma c'è un problema, anzi due!
Per poter costruire il razzo, il giovane Doc avrò bisogno di un barile di carburante, alcool esattamente.
Nessun problema direte voi....sbagliato! Perchè negli anni trenta negli States l'alcool è illegale ed indovinate un po' chi ne gestisce il traffico? Il vostro amico Kid Tannen.
Ma non è tutto, per potersi liberare Doc avrà bisogno di consegnare un ordine di comparizione ad...Arthur McFly, vostro nonno!
Parlate con Edna che si trova nel parco al centro dela piazza ed esaurite tutte le opzioni di conversazione.
Chiedetele riguardo alle opere di carità e alla "Stay Sober Society", ditele che il giudice Brown sarà ben contento di ospitare le loro riunioni nella sua residenza.
Dirigetevi verso il barbiere e trovere Kid Tannen intento a farsi lucidare le scarpe.
Quando proverete a passargli davanti, Tannen vi fermerà e vi chiederà di fargli da lustrascarpe, voi accettate cogliendo l'occasione per "rubargli" delle informazioni preziose.
Chiedetegli riguardo la "Stay Sober Society" e dove potete trovare vostro nonno Arthur, lui risponderà che è in ufficio.
Chiedetegli del cappello in cui tiene le noccioline, fatevene dare qualcuna se volete, poi distraetelo con il vecchio trucco della "scimmia a tre teste" (insomma non è proprio quello ma il principio è lo stesso) per rubargli il cappello.
Partirà una sequenza animata e con l'aiuto del giovane Doc vi impadronirete del cappello di vostro nonno.
Fate annusare il cappello di vostro nonno ad Einstein che vi porterà a casa di Arthur McFly.
Suonate il campanello e provate a parlare a vostro nonno, ditegli che avete delle importanti informazioni per lui.
Vostro nonn però rifiuterà di scendere nonostante le vostre insistenze dato che Tannen gli ha ordinato di non scendere per nessun motivo.
Tornate nella piazza dell'orologio e dirigetevi verso Kid ed il suo scagnozzo.
Partirà una sequenza animata e vi ritroverete inseguiti dai due brutti ceffi.
Finirete sul tetto del gazebo al centro del parco.



Usate il registratore su Tannen per registrare la sua voce, in particolare "l'invito" a scendere immediatamente.
Cliccate sul cane Einstein e ditegli di darvi una mano.
Il fedele segugio vi aiuterà subito permettendovi di liberarvi dei due delinquenti.
Tornate a casa di vostro nonno Arthur, suonate il campanello ed usate il registratore su di lui per fargli credere di essere Tannen e fatelo scendere.
Consegnategli il mandato per l'obbligo di testimonianza e Arthur, seppur impaurito, si recherà in tribunale.
Ed il primo problema è risolto ora vi manca solo l'alcool!
Tornate al ristorante, provate ad assaggiare la zuppa, parlate con il cuoco e ditegli che la zuppa ha bisogno di spezie.
Vedrete il cuoco spostare il carrello/amadio in cui sono conservate le botti di zuppa (alcool in realtà) per prendere le spezie.
Se vi sposterete verso sinistra, troverete Emmett impegnato in alcuni calcoli. Parlate con Doc e ditegli della porta bloccata, lasciatelo al lavoro per qualche minuto, il vostro geniale amico avrà costruito una leva per tenere la porta aperta (per far si che ciò avvenga, lasciatelo al lavoro e andate a parlare con il cuoco; dopo 4 o 5 scambi di battute sentirete Emmett esclamare "Eureka!")
Tenetevi lontani dal bancone e posizionatevi dietro il muro o vicino.
Poco dopo vedrete il cuoco avvicinarsi al muro e con fare sospetto battere dei colpi sul tubo rosso accanto alla porta. Il rumore è il segnale per far scendere la merce di contrabbando nello scantinato tramite l'ascensore nascosto.
Parlate di nuovo con il cuoco ditegli di insaporire la zuppa di nuovo.
Lasciate che sposti il carrello e si rimetta ai fornelli.
Avete pochi istanti adesso!



Cliccate sul tubo rosso dal lato della porta di ingresso e l'ascensore verrà attivato facendo rotolare le botti di alcool sul tavolo e facendole mischiare con quelle di zuppa.
Uscite dal locale parlate con Edna e ditegli delle consegne da effettuare agli enti di carità.
Tornate nel locale ed Edna, entrerà a prendere un barile (stavolta sarà pieno di alcool!).
Tornate a parlare con Edna e ditegli di fare una consegna alla Stay Sober Society presso la residenza Brown.
Emmett rifiuterà l'idea ma voi parlategli esaurendo tutte le conversazioni ed alla fine si convincerà a lasciare che casa Brown sia la sede dell'associazione.

Perfetto! Ora avete anche il barile!
Ora siete nel laboratorio del giovane Emmett e siete pronti per avere il vostro "trapano a reazione". Sbagliato! Il padre di Doc come sempre metterà i bastoni fra le ruote al figlio e lo costringerà ad allontanarsi per una ennesima lavata di capo.
Dovrete essere voi seguendo le indicazioni di Doc a creare il carburante.
Ascoltate la conversazione tra padre e figlio e fate attenzione alle parole che DOC pronuncerà con più enfasi (se avrete i sottotitoli inseriti saranno in maiuscolo).
Ognuna delle risposte di DOC sarà riferita ai 4 oggetti su cui dovrete intervenire;
La valvola per la pressione, la pompa a soffio per il fuoco, la vasca con i batteri/piante e la centralina per la corrente.
Per riuscire a riempire il serbatoio di carburante dovrete riuscire ad ottenere una reazione per 4 volte.
La sequenza cambia ogni volta ma vi basterà seguire queste istruzioni:
Quando Emmett emfatizza le parole che hanno a che fare con l'elettricità e le scintille, girate la manovella per produrre elettricità
Quando Emmett emfatizza le parole che hanno a che fare con il rilascio o la pressione usate la valvola per il rilascio del gas.
Quando Emmett sottolinea le parole relative al fuoco o al calore attizzare il fuoco col soffietto.
Quando Emmett sottolinea le parole che hanno a che fare con l'alimentazione, il cibo, o organismi, alimentate i batteri.
Una volta che il carburante è stato completamente trasformato, Emmett tornerà al laboratorio. Quando vi chiederà quanto tempo ci vorrà per ottenere una risposta dall'ufficio brevetti scegliete una fra le risposte possibili.



Marty non riuscirà a mentire al suo amico ma gli assicura che diventerà un grande scienziato.
Con il trapano operativo e funzionante avviatevi verso la prigione.
Quando arriverete alla prigione provate ad usare il trapano sul muro per far scappare Doc ma ci sarà una grossa esplosione.
Edna vi informerà che Doc è stato trasferito. Dovete raggiungerlo!
Utilizzate quello che resta del trapano (il motore a reazione) sulla bicicletta di Edna ed otterrete una bici a razzo con la quale riuscirete a raggiungere Doc in un battibaleno.
Troverete Doc rinchiuso nel furgone per il trasporto detenuti della polizia e alla guida c'è...Kid Tannen!
Per liberare Doc avrete bisogno delle chiavi che sono sul cruscotto dell'auto.
Per riuscirci iniziate con lo scendere dalla bici, che è rimasta incastrata nel furgone.
Girate intorno al lato destro del furgone e staccate l'antenna in alto a destra, dopodichè raccogliete la chiave pneumatica dalla cassetta degli attrezzi.
Spostatevi sul lato sinistro del camion ed usate la chiave sulla ruota per svitare il copricerchione.
Avvicinatevi alla finestra e noterete le chiavi sul cruscotto.
per ottenerle dovrete trovare il modo di distrarre Tannen.
Cliccate sulla finestra del furgone e parlate con Doc chiedendogli di creare un diversivo.
Doc si metterà a parlare con Tannen per distrarlo.
Usate l'antenna sulla chiave per raccoglierla e tornate subito sul lato posteriore del furgone.
Usate la chiave sul lucchetto per liberare Doc ma Tannen se ne accorgerà ed inizierà a spararvi con la pistola.
Usate il coricerchione contro Tannen e vi impadronirete dell'arma.



Usate la pistola sulla catena per liberare la bici e dite a Doc di muovere la leva della velocità della bici a razzo.
La bici si staccherà e Marty e Doc saranno in salvo pronti a ripartire con la DeLorean...

Soluzione di Revan81