

Back to the Future: Episode 1 - 1. oldal

Platform: PC

Kiadó: Telltale Games

Fejlesztő: Telltale Games

theSOURCE

www.thesource.hu



Back to the Future episode 1: It's About Time végigjátszás

További segítség/információ:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Játék adatlapja: http://www.thesource.hu/jatek/back_to_the_future/2231?

SZERZŐI JOGI INFORMÁCIÓK

A **theSOURCE.hu**-n közzé tett összes végigjátszást, képet- és videóanyagot, valamint a weboldalon megjelenő egyéb információkat, dokumentumokat, szöveges elemeket, eredeti szöveget, fényképeket, grafikákat a szerzői jogi és más törvények védik, tulajdonjogukkal kizárólag a jogtulajdonos rendelkezik, ezért azok sem egészében, sem részeiben nem másolhatók, kereskedelmi forgalomba nem hozhatók. Az ehhez fűződő jogok gyakorlására kizárólag a Red Panda Bt. jogosult.

A Red Panda Bt. előzetes írásbeli engedélye nélkül tilos a weboldalak tartalmának egészét vagy részeit bármilyen formában felhasználni, reprodukálni, átruházni, terjeszteni, átdolgozni vagy tárolni, bármilyen médiában megjeleníteni, vagy bármely letöltött dokumentumot, szöveget vagy képanyagát módosítani. A Red Panda Bt. ugyanakkor megengedi, hogy Ön ezen oldalak tartalmát vagy kivonatait - saját személyes használatra - számítógépén szabadon tárolja, vagy akár ki is nyomtassa.

A theSOURCE.hu szöveges anyagainak összes fordítása a **theSOURCE.hu** kizárólagos tulajdona. Felhívjuk figyelmét, hogy az általános feltételeinktől eltérő, engedély nélküli használat szerzői, polgári és büntetőjogi következményekkel járhat. A jogsértőkkel szemben a Red Panda Bt. fellép.

A szerkesztőség **theSOURCE.hu**-n megjelenő dokumentumokat kizárólag tájékoztatás céljából teszi közzé, ezért ezek ismeretszerzés és személyes felhasználás célját szolgálják.

A theSOURCE és a Red Panda logó a Red Panda Bt. kereskedelmi védjegye. Az oldalakon található egyéb logók, termék- és márkanevek azok tulajdonosainak kizárólagos védjegyei, ezeket csak az illetékes gyártó, szervezet illetve cég engedélyével lehet felhasználni.

További segítség/információ:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Játék adatlapja: http://www.thesource.hu/jatek/back_to_the_future/2231?

Back to the Future: Episode 1 - 3. oldal

Platform: PC

Kiadó: Telltale Games

Fejlesztő: Telltale Games

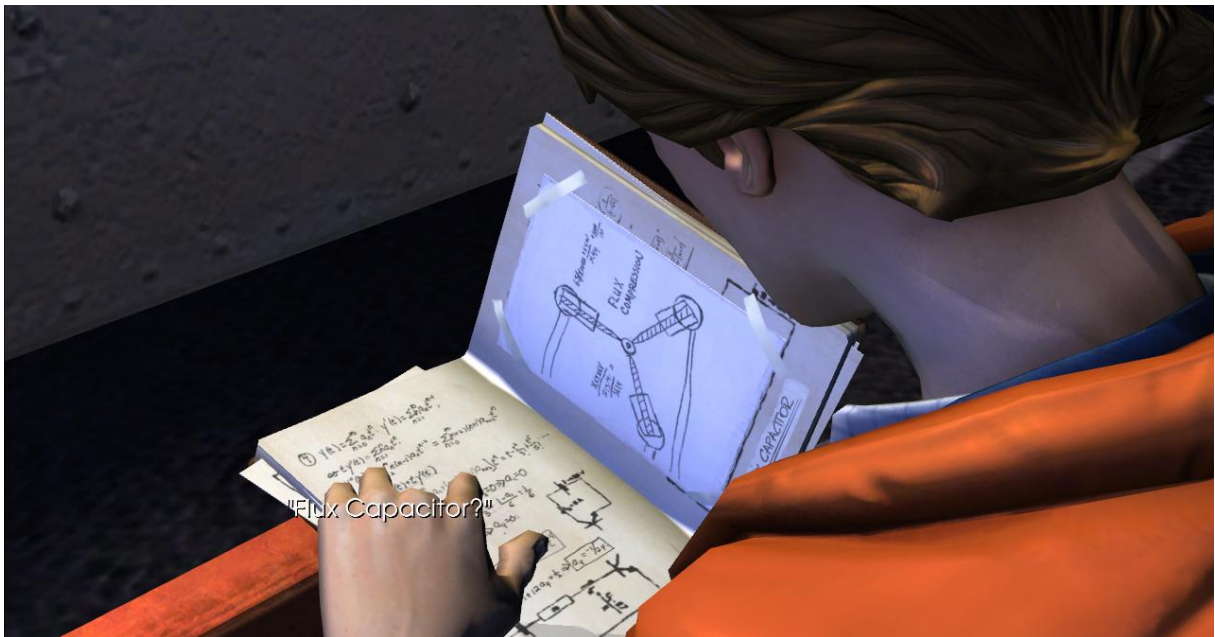
theSOURCE

www.thesource.hu

A játék a filmből ismert klasszikus jelenettel kezdődik. Doki beülteti Einsteint, a kutyáját az időgéppé alakított DeLorean-be, majd elküldi egy perccel a jövőbe. Azaz csak küldené, mert valami balul sül el.



A kezdő képsorok után beszéljess Dokival, majd miután megkér, hogy vidd oda a jegyzetfüzetét, menj a bal oldalon található lakóautóhoz és vedd ki a szerszámosládából a jegyzetfüzetet.



További segítség/információ:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Játék adatlapja: http://www.thesource.hu/jatek/back_to_the_future/2231?

Back to the Future: Episode 1 - 4. oldal

Platform: PC

Kiadó: Telltale Games

Fejlesztő: Telltale Games

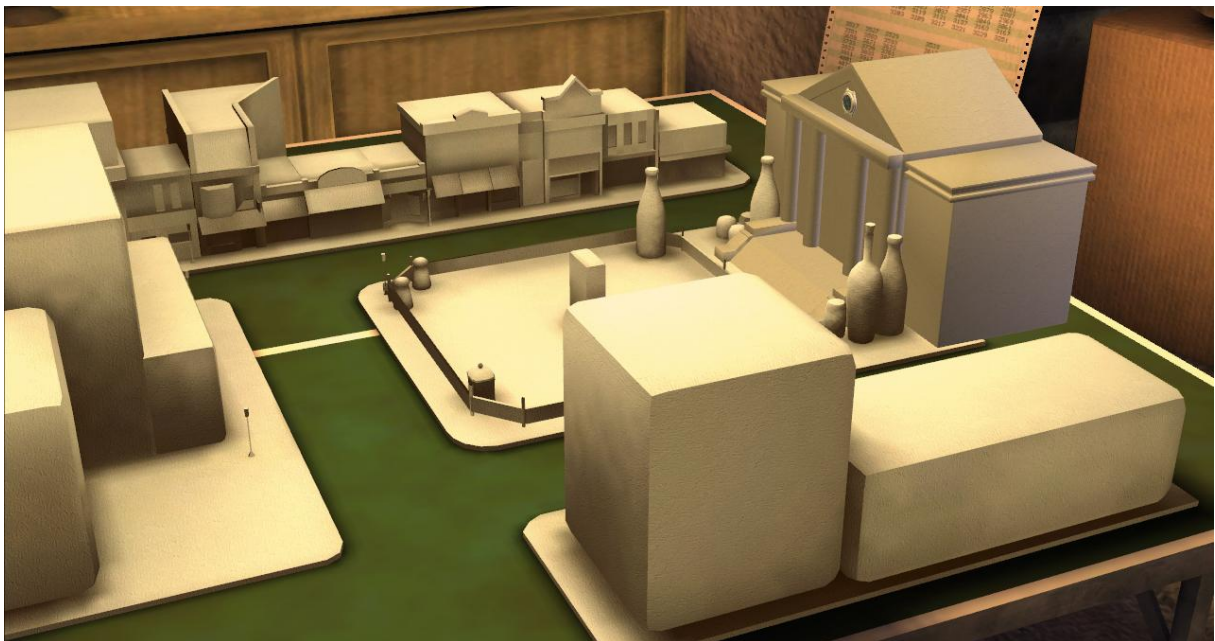
theSOURCE

www.thesource.hu

Marty odaadja Dokinak a jegyzeteket, majd a filmtől eltérő jelenet után felébred az ágyában és Doki laborjához siet, ahol az öreg cuccait akarják eladni. A házban találkozol az apáddal és Biff-el.



Beszélgess velük, ha információra van szükséged. Nézd meg a tárgyakat a laborban, ok ismerős kütyüt találsz itt. Menj a Hill Valley városközpont papírmmodelljéhez, amit Doki épített 1955-ben. Marty észrevesz egy illesztési hibát, ami mögött ott van Doki jegyzetömbje.



További segítség/információ:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Játék adatlapja: http://www.thesource.hu/jatek/back_to_the_future/2231?

Back to the Future: Episode 1 - 5. oldal

Platform: PC

Kiadó: Telltale Games

Fejlesztő: Telltale Games

theSOURCE

www.thesource.hu

Ám mielőtt kivehetné, Biff elveszi a városháza modelljét, vele együtt pedig a könyvet. Hiába próbálsz meg Biffet rávenni, hogy adja oda, ő hajthatatlan marad, ezért más módon kell megszerezned.

Menj vissza a labor azon részébe, ahol George van. Beszélj vele és mondd meg neki, hogy magadnak kell megvívnod a csatáidat ('I can fight my own fights, dad'). Így nem fog közbeavatkozni, amikor Biff megpróbál keresztbe tenni.

Vedd el a gitárt az asztalon lévő dobozból. Menj az erősítőhöz és a kontrol panelen állíts maximumra az értékeket. Válaszd ki a gitárt az inventory-ból és használd az erősítővel. Mielőtt Marty elkezdhetne játszani, Biff odafut, leteszi a modellt és elveszi a gitárt.



Megpengeti és hátrarepül a hangszóróktól. Ezt kihasználva vedd ki a jegyzetömböt a papírmódelből. Marty zajt hall, és kimegy Doki háza elé és meglátja a DeLoreant. Kattints az autóra, hogy kinyisd az ajtót és megtaláld Einsteint.

További segítség/információ:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Játék adatlapja: http://www.thesource.hu/jatek/back_to_the_future/2231?

Back to the Future: Episode 1 - 6. oldal

Platform: PC

Kiadó: Telltale Games

Fejlesztő: Telltale Games

theSOURCE

www.thesource.hu



Miután Marty beült a helyére, vedd fel a diktafont az anyósülésről, és hallgasd meg Doki üzenetét. Vedd fel a cipőt az ülés alól, és szállj ki az autóból. Válaszd ki az inventory-ból a cipőt és vidd oda Einsteinhez, aki elvezet a cipő gazdájához Hill Valley belvárosába.



További segítség/információ:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Játék adatlapja: http://www.thesource.hu/jatek/back_to_the_future/2231?

Einstein egy emeletes ház rácsos bejáratához megy. Rá kell jönnöd, hogy Doki hol és mikor van. Használd a kapucsengőt. Edna Strickland, Marty iskolaigazgatójának nővére hajol ki az ablakon és huligánnak nevezi Marty-t. Meg kell magyaráznod, hogy miért zargatod, ezért mondd meg neki, hogy van nálad valami, ami az övé ('I've got something for you'). Válaszd ki a cipőt az inventory-ből és mutasd meg neki. Ezután felhív a lakására.

Bent találsz egy halom újságot, ezt kell majd felhasználnod ahhoz, hogy kiderítsd: hova repült vissza doki az időben. De előbb le kell szűkítened az skálát, ezért beszélj Ednával. Kérdezd meg tőle, hogy mikor vesztette el a cipőjét ('When did you lose your shoe?').

Ezután kérdezz rá az újságokra ('What's with all these newspapers?'). Edna elmondja, hogy gyűjtötte az újságokat és időrendbe helyezte mindet. Kérdezd meg, hogy merre volt az illegális szesz-árusító ('Where was that speakeasy?'). Megtudod, hogy a szemközti videotéka helyén volt, mielőtt leégett volna és egy évvel utána építették a helyére a kölcsönzöt.



Használd az Edna előtti asztalon található távcsövet, hogy megnézd a videotéka alapításának évét. Ezután menj a bal oldalon lévő radiátorhoz és használd a szelep tekerőjét.

A sípoló hangra Edna azt hiszi, hogy elkészült a tea, ezért kimegy a konyhába. Használd ki ezt az időt arra, hogy átkutasd az újságokat.

További segítség/információ:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Játék adatlapja: http://www.thesource.hu/jatek/back_to_the_future/2231?



Marty megtalálja a dátumot, amikor vissza kell utaznia, de véletlen összedől a halom. Edna mérgében kirúgja Marty-t a lakásból. (Ha előtte megpróbálsz kimenni, Edna nem enged el, mondván: olyan ritkán látogatják meg...)



További segítség/információ:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Játék adatlapja: http://www.thesource.hu/jatek/back_to_the_future/2231?

Back to the Future: Episode 1 - 9. oldal

Platform: PC

Kiadó: Telltale Games

Fejlesztő: Telltale Games

theSOURCE

www.thesource.hu

Marty betölti az "üzemanyagot" a DeLorean házi reaktorjába, majd mielőtt visszautazhatna 1931-be, George megkérdezi, hogy mi folyik itt. Bármelyik válaszopciót használhatod. Amint beszálltál a kocsiba, be kell indítanod az időáramköröket.

Ezt a két ülés között található karral teheted meg. Ezután állítsd be az utazás idejét a kijelzőn. Amint a DeLorean eléri a 88 mérföld/órás sebességet, Marty visszamegy 1931-be és egy autósüldözés kellős közepén találja magát.



Miután a gengszterek elmenekülnek és Marty-nak is sikerült leráznia a rendőröket, elrejtí az autót egy hirdetőtábla mögé. Ahogy Marty megérkezik a város főterére, hogy Einstein nyomára bukkanjon, belebotlik egy riporternőbe, aki az előző esti tűzről kérdezi, amely során az illegális szesz-árusító leégett.

Bármelyik opciót választhatod a beszélgetés közben, és bármelyik álnevet használhatod.

További segítség/információ:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Játék adatlapja: http://www.thesource.hu/jatek/back_to_the_future/2231?



Ezután Marty bejárhatja a főteret. Menj át az úton balra a Soup Kitchen-hez, majd menj tovább a rendőrség épületéhez. Kattints a rácsos ablakra, hogy felkeltsd Doki figyelmét.

Sürgősen ki kell szabadítanod Dokit, mielőtt megölik, ezért egy tervvel kell előállni. Mondd azt neki, hogy megszökteted ('I guess I could break you out of jail...'), így Dokinak eszébe jut, hogy az akkori önmaga éppen milyen találmányon dolgozott. Kérdezd meg, hogy hol találod meg őt, a fiatal Emmett Brown-t ('Where can I find your younger self?'). Kapsz tőle egy telefonszámot, amit fel kell hívnod.



További segítség/információ:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Játék adatlapja: http://www.thesource.hu/jatek/back_to_the_future/2231?

Ezután menj be a Soup Kitchen-be, ahol Marty szemtanúja lesz, amint Kid Tannen, a helyi maffiafőnök ráparancsol Arthur McFly-ra, Marty nagyapjára, hogy menjen dolgozni az "irodába", majd elveszi a kalapját.

Ezután menj a Soup Kitchen hátsó részében található telefonhoz és hívd fel a Dokitól kapott számot. Beszélj a komornyikkal, aki elmondja, hogy az ifjú Emmett Brown a városi bíróságon van.



Menj ki az étkezdéből és irány a bíróság. Próbáld bemenni az épületbe, amikor is Marty belebotlik Emmett-be. Mutatkozz be, majd kövesd a téren, hogy beszélhess vele.

Mondd meg neki, hogy valami fontosat kell tennie ('I have something important for you to do'). Kérdezősködj továbbra is a munkájáról és mondd neki, hogy riadtnak tűnik. Ha bemegegy a irodájába, csak várd meg, nem sokára kijön.

Amikor Emmett megemlíti, hogy az egyetlen, amitől fél, az az, hogyha az apja rájön arra, hogy titkol valamit. Kérdezz a rakéta meghajtású fűrójáról ('rocket drill'). Nem fog beszélni róla, ezért más úton kell beszédre bírnod.

Válaszd ki az inventory-ból a diktafont és vedd fel Emmett motyogását, ahogy mászkál a város főterén.

További segítség/információ:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Játék adatlapja: http://www.thesource.hu/jatek/back_to_the_future/2231?



Vidd a felvételt Dokihoz, aki megmondja neked a megoldást fiatalkori önmaga matematikai problémájára. Keresd meg újra a fiatal Emmettet, és mondd el neki ugyanazt, amit Doki mondott. Emmett így elhiszi, hogy tudós vagy. Mondd neki, hogy a szabadalmi hivataltól jöttél ('patent office') és szükséged van a rakéta meghajtású fűróra, amin dolgozik, méghozzá ma este kell neked. Emmettnek szüksége van üzemanyagra, ami nem más, mint erős alkohol.

Tekintve, hogy éppen szesztilalmi időszak van, ez nem is olyan könnyű feladat, de nem lehetetlen. De ahhoz, hogy Emmett dolgozhasson a fűrón, előbb ki kell kézbesítenie egy idézést Arthur McFly-nak, hogy tanúskodjon Kid Tannen ellen.



További segítség/információ:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Játék adatlapja: http://www.thesource.hu/jatek/back_to_the_future/2231?

Ki kell derítened tehát, hogy hol rejtőzik a nagyapád. Menj oda Kid Tannenhez, akinek éppen a cipőjét pucolják a borbély előtt. Mondd neki, hogy kifényesítetted a cipőjét. Kérdezz az üzletéről ('racket'), majd beszélgessetek a Soup Kitchenről.

Ezután érdeklődj, hogy hol van Arthur McFly. Nem fogja elmondani, ezért kérdezősködj a kalapról. Eladni sem fogja, de kérj tőle mogyorót és odanyújtja a kalapot. Tereld el a figyelmét ('What the hell is that?'), majd lógj meg a kalappal.

Amint sikerült elmenekülni, menj be a Soup Kitchenbe. Éppen behoznak egy újabb szállítmányt levest, és pár hordó "speciális" levest. Ez nem más, mint alkohol, amire neked szükséged lesz.

Menj oda Emmetthez és kérd meg, hogy támassza ki neked az ajtót ('I can't get the kitchen door open'). Menj vissza Cue Ballhoz (ő a "szakács"), és beszélj vele a levesről. Mondd neki, hogy kicsit több fűszer kell bele. Odamegy a fűszeres polchoz és nekiáll ízesíteni a levest. Ezt addig kell megismételned, amíg Emmett azt nem mondja: 'Eureka'.



Megint csald el Cue Ballt a tűzhelyhez, majd menj oda az ajtó melletti csóhöz és kattints rá, hogy Marty kopogtasson rajta, ahogy előtte Cue Ball tette.

A lift elindul, de a polc megakad és rádől az asztalra, a hordók pedig legurulnak a tetejéről. Ezután Edna viharzik be, és elviszi az egyik hordó levesnek hitt alkoholt.

További segítség/információ:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Játék adatlapja: http://www.thesource.hu/jatek/back_to_the_future/2231?



Kövessd a parkba és beszélj vele a jótékonyági leves adományról. Ajánld fel a segítségedet, majd mondd, hogy a Stay Sober Society megtarthatja a gyűlését Emmett-ék házában és vigye nekik a levest. Emmett megpróbál közbeavatkozni, de mondd neki, hogy visszamész Washingtonba a fűró nélkül. Ezzel meggyőződs és Edna elhajt, hogy megtegye az előkészületeket. Már csak Arthur McFly-t kell megtalálnod. Ehhez ugyanazt kell tenned, mint korábban: szagoldtasd meg Einsteinnel Arthur kalapját. Einstein a parkban üldögél, vedd elő az inventory-ból a kalapot és mutasd meg neki. Úgy látszik a kutya a szokások rabja, ugyanoda vezet, ahova előzőleg, de nem véletlenül. A nagyapád ugyanis pontosan abban a lakásban van, ahol Edna Strickland 1986-ban.



További segítség/információ:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Játék adatlapja: http://www.thesource.hu/jatek/back_to_the_future/2231?

Csöngess be hozzá, hogy kinézzen az ablakon. Bármit mondasz neki, nem fog lejönni, úgyhogy ismét furfangosnak kell lenned. Menj vissza a főtérre és menj a borbély üzlethez. Kid Tannen éppen kijön, és amint meglát, üldözőbe vesz. Sarokba szorítanak a park közepén lévő pergula tetején.

Vedd elő az inventory-ból a diktafont és vedd fel, amint Kid kiabál neked. Ezzel később lecsalhatod Arthurt a lakásból.



Ha felvetted a hangot, kattints Einsteinre, aki eltereli Kid és a társa figyelmét, amíg kereket oldasz. Ha sikerült leráznod őket, menj vissza a belvárosba, ahol Arthur bujkál. Csöngess be hozzá, hogy kihajoljon az ablakon, majd válaszd ki a diktafont az inventory-ból és használd az ablakon.

Ezzel sikeresen lecsaltad a nagyapád, ti pedig odaadhatjátok neki az idézést. Vedd elő az inventory-ból és add neki. Ezután Arthur elmegy a bírósághoz, és minden készen áll ahhoz, hogy elkészítsd a fűrót.

Emmett laborjában készítitek az üzemanyagot a fűróhoz, amikor Emmett apja hazaér és a fiút szólítja. Egyedül kell megcsinálnod az üzemanyagot, de aggodalomra semmi ok, mert Emmett az apjával való beszélgetés közben kulcsszavakkal a segítségére lesz.

A feliratokban láthatod, hogy melyik szóra kell figyelned, ezek csupa nagybetűkkel vannak írva. Csak Emmett szavait figyeld, az apjáét ne. Amikor a megfelelő szót kimondja, cselekedj annak megfelelően.

További segítség/információ:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Játék adatlapja: http://www.thesource.hu/jatek/back_to_the_future/2231?



Ha elektromossággal kapcsolatos szavakat használ ('spark', 'shock', stb.), akkor tekerj a generátoron. Ha nyomással kapcsolatban ad jelzést ('pressure', 'release valve', stb.), akkor engedj ki a gázt a szelepen keresztül.

Ha tűzről beszél ('fire', 'burn', stb.), akkor pumpálj egy kis levegőt a parázsra az edény alatt.

Ha pedig kajáról vagy organizmusokról mondd valamit ('feeding', 'bacteria', stb.), akkor pedig szórj kaját a baktériumoknak.



További segítség/információ:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Játék adatlapja: http://www.thesource.hu/jatek/back_to_the_future/2231?

Ha jól haladsz, Emmett néha benéz a szobába és megdicsér, azonban ha valamit rosszul csinálsz, azt is jelezni fogja, úgyhogy figyelj oda. A folyamat fokozatosan gyorsul, ezért légy résen. Amikor a vége felé jársz, Emmett bejön a laborba. Elkészült az üzemanyag, Marty pedig elviheti a fűrőt.

Ha Emmett megkérdezi, hogy mikorra számítson visszajelzésre, csak mondj egyet a válaszlehetőségek közül. Amint nálad a fűró, mehetsz megmenteni Dokit. Amint odaérsz a börtönhöz, rájössz, hogy Dokit már elszállították. A zűrzavarban megsérül a fűró, de Edna közli veled, hogy Dokit éppen most szállítják.



Az újságra pillantva Marty észreveszi, hogy ugyan az idővonal megváltozott, de Doki még mindig halottként szerepel benne. Vedd fel a rakéta maradványait és erősítsd Edna biciklijére.

Marty nyeregbe pattan, és rakéta meghajtással Doki nyomába ered. Ahogy eléred a rabszállítót, Marty ráugrik a kocsni hátuljára.

További segítség/információ:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Játék adatlapja: http://www.thesource.hu/jatek/back_to_the_future/2231?



Meg kell szerezned a kulcsokat a sofőr műszerfaláról, hogy megmenthesd dr. Brownt. Menj a kocsí jobb oldalához és vedd ki a ládából a kerékkulcsot, majd vedd le a kocsí tetejéről az antennát.

Most menj a kocsí bal oldalához. Szereld le a tartalék abroncsot a kerékkulccsal, így tovább tudsz menni a vezetőfülkéhez, ráadásul megszerezted a díztárcsát is.

Menj a sofőr ablakához és észreveszed, hogy Kid Tannen az, aki el akarja tenni Dokit láb alól. Ez kicsit megnehezíti a dolgot, ugyanis Kid nagyon összpontosít, így segítség nélkül lehetetlen megszerezni a kulcsokat a műszerfalról.

Menj vissza a rácsos ablakhoz és kérd meg Dokit, hogy terelje el a sofőr figyelmét ('I need a distraction'). Amint Kid nem figyel, használd az antennát az inventory-ból a kulcson, ami a műszerfal tetején fekszik.

További segítség/információ:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Játék adatlapja: http://www.thesource.hu/jatek/back_to_the_future/2231?



Menj vissza a kocsi hátuljához és nyisd ki a kulccsal a lakatot. Kid Tannen észreveszi Martyt és elkezd lövöldözni. Vedd elő a dísz tárcsát az inventory-ból és dobd Kid pisztolyára, kiütve ezzel a fegyvert a kezéből.

Doki még mindig le van láncolva, ezért mássz keresztül rajta és vedd fel a fegyvert a kocsi padlójáról. Használd a pisztolyt a láncokon, így Doki szabad lesz, a helyzet viszont még veszélyesebbé válik.

Doki kifogyott az ötletekből, ezért mondd neki, hogy adjon gázt, ezzel berepültek a kocsiba. Kid elveszti az irányítást a jármű fölött és lehajt az útról, Marty és Doki pedig kirepülnek az autóból, majd egy tábla mögött érnek földet, éppen a DeLorean közelében.

Nézd végig a rész befejező képsorait. Már csak annyi a dolgod, hogy türelmesen várj a következő részre, vagy ha végképp nem bírod, utazz a jövőbe, hogy előbb megszerezhesd...

További segítség/információ:

Elakadásjelző: <http://www.thesource.hu/elakadas>

Játék adatlapja: http://www.thesource.hu/jatek/back_to_the_future/2231?