

SOLUZIONE INNOCENT UNTIL CAUGHT

Al porto spaziale parla con la guardia per venire a sapere che il proprietario del negozio dei pegni potrebbe darti una mano a trovarti lavoro. Raccogli il passaporto sulla panchina e lascia la locazione passando dalla porta in alto a dx. Prendi nota dell'esistenza di una stazione metropolitana sulla dx (lente d'ingrandimento) e vai a sx verso il centro della città. Parla con la ragazza vestita di rosso, entrate nel bar (prima porta in alto a dx) e prendi il contenitore sul tavolino a sx, il giornale per terra e il biglietto nella tasca posteriore del cliente al bancone. Torna in strada e passando oltre il ristorante e il vicolo buio infilati nel negozio dei pegni. Parla con il proprietario, mostragli la ricevuta per ottenere una macchina fotografica scarica, poi occupati del vaso sull'armadio: per il momento non puoi portarlo fuori dal negozio ma se dopo averlo preso lo usi, troverai una carta. Esci, osserva l'altra stazione della metropolitana e imbocca il vicolo buio. Da terra raccogli la borsa vuota, il tubo e la lattina. Spostati nel parco moto a sx, ricarica la macchina fotografica tramite la presa sul muro del bar, raccogli il barattolo d'olio da terra e fruga nella spazzatura per rinvenire un uovo. Torna nel vicolo e scatta una foto al mendicante: approfittane per rubargli il cappello per terra. Recati nuovamente al bar, siediti sullo sgabello all'estrema sx e pagando con i soldi nel copricapo ordina da bere. Dopo la scenetta prendi la moneta di resto e l'anello deflettore per terra. Vai a consegnare il prezioso oggetto al proprietario del negozio dei pegni e ti verrà assegnato un importante lavoro.

Esci, entra nella metropolitana a sx, unisci la carta (quella che si trovava nel vaso) alla moneta e usate il gettone creato per accedere ai binari. Raccogli la radio, utilizza la lattina d'olio sul cacciavite, attendi l'arrivo della metropolitana, sali, raccogli lo spray e fai un lungo giretto per la città: ci sono cinque fermate (le due in centro, "The Hill", "Regourgi" e "East Eruk") e, dopo che le avrai visitate, potrai spostarti direttamente da una all'altra usando la cartina. Torna al bar, prendi il vasetto sul tavolino a sx e uniscilo al tappo. Parla al robot-cameriere e senza farti notare usa il cacciavite per smontarlo, trafuga una scheda e collegala alla radio. Recati al parco moto, entra nella locazione a dx, avvicinarti alla nave e quando apparirà il robot usa il telecomando appena costruito per metterlo fuori uso. Prendi il cappello da marinaio, fai visita al negozio dei pegni e scambia il copricapo con un tappeto. Usando la metropolitana spostati al quartiere "The Hill", esci in superficie ed entra nel museo (la prima porta in alto). Raccogli la piccola sfera sulla colonna accanto all'ingresso, collega il tubo allo spray e usa la pistola appena creata per colpire la bacheca che protegge la statua. Dopo ogni colpo il proiettile cadrà da qualche parte nel museo: raccoglilo nuovamente e torna a sparare. La teca, dopo due colpi, comincerà a incrinarsi: usa il tappeto per attutire la caduta della statua e spara un'ultima volta. Puoi finalmente prendere il primo dei tre oggetti!

Abbandona il museo, prendi il fungo ai margini della strada, recati alla metropolitana e raggiungi il quartiere "East Eruk". Buca il palloncino del bambino con il cacciavite, raccogli il filo, fai un giro allo zoo e, riprendendo la metropolitana, vai alla fermata "Regurgi". Prendi l'hot-dog appoggiato al banchetto. Recati al bordello dove, dopo aver parlato con la donna appoggiata alla balaustra, dovrai aggiungere all'inventario la bottiglietta di profumo sul tavolino e il bastone da passeggio. Usa quest'ultimo con il filo per fare un arco. Recati alla nave (a dx del parco moto) e, quando arriverà il camion, fatti offrire un passaggio fino allo zoo. Sarai davanti a un coccodrillo: stordiscilo con il profumo poi sposta la paglia, usa l'anello che si trova vicino all'estremità sx delle sbarre per aprire la grata. Raccogli il ramo da unire poi alla pianta rampicante. Utilizzate un secondo pezzo della pianta sul buco nel terreno per avere un passaggio e, grazie all'arco, spara il rampino contro il soffitto. Dopo un paio di tentativi otterrai una liana che ti permetterà di proseguire verso sx. Prova a prendere il coniglio, poi dai l'hot-dog alla pianta carnivora e scambia l'uovo del raro uccello con quello trovato nell'immondizia. Lascia lo zoo e dopo un giro per le fogne torna alla metropolitana.

Visita di nuovo il negozio dei pegni. Prendi nuovamente il vaso e questa volta prova a nascondere nella borsa vuota. Vai al bordello, consegna il vaso alla donna con la quale hai parlato in precedenza e lei in cambio ti lascerà prendere l'ornamento sul tavolino. Prima di andartene osserva la receptionist e in particolare la gomma da masticare che ogni tanto appoggia sul tavolo: approfitta di questi momenti per sottrargliela. Raggiungi il parco moto, parla con il motociclista sulla dx, consegnagli l'ornamento e in cambio fatti prestare la giacca. Recati al quartiere "Regurgiti", usa il vasetto con il carrello degli hot-dog per riempirlo di maionese poi mostra quest'ultimo alla mosca che volazza nei dintorni e con grande rapidità la intrappolerai. Entra in banca, parla ad uno degli sportelli per farti rispondere da una bella ragazza: dille di voler aprire un conto e mostrale la sacca piena di monete. Suona il campanello alla sx della porta e quando arriverà un uomo consegnagli tutta la moneta. Torna a parlare allo sportello ma, non trovando più la ragazza, comincerai ad avere il sospetto di essere stato scoperto. Suona nuovamente il campanello e dopo che l'uomo ti avrà detto di non ricordarsi di nessuna borsa, usa la cicca sulla porta per evitare che si chiuda. Lascia andare via l'impiegato poi introduciti nella stanza a dx: usa per due volte il cacciavite sullo sportello in alto a sx per trovare il numero di un conto bancario e una mappa. Torna in strada e fai visita alla stazione di polizia (porta in alto a sx). Parla con il brigadiere, domandagli cos'è successo ultimamente e quando nominerà il traffico di droga clicca sulla parola "droga": ti rivelerà che in realtà si trattava di farina e te ne regalerà un sacco. Con la metropolitana raggiungi il quartiere "East Eruk". Infilati nelle fogne (sceso dal vagone subito a sx) e usa la mappa per raggiungere le vicinanze della banca. Dai un'occhiata alla cartina per far capire a Jack l'esatta posizione della camera blindata. Appoggia il fungo per terra e usa la mosca chiusa nella scatola. Sfrutta l'apertura per entrare nella camera blindata, getta la farina sui raggi a e infine impossessati dei titoli bancari recuperando così i tre oggetti. Recati ora al negozio dei pegni, consegna il tutto (uovo, statua e titoli) al proprietario.

Nella cella usa il letto per riposarti e aspetta che accada qualcosa. Raccogli l'oggetto lanciato da un'astronave, osservalo per leggere le istruzioni poi usalo per abbattere una porzione della parete nord. Attraversa l'apertura per giungere nella cella accanto dove farai la conoscenza di Narm. Parla con il soldato poi sposta il tappeto al centro della stanza per scoprire una grata: aprila e scendi ritrovandoti in un labirinto. Ecco le mosse da fare per raggiungere l'uscita:

1 dx, 1 su, 7 dx, 1 giù, 2 sx, 1 giù, 2 sx, 2 giù, 3 sx, 2 su, 2 sx, 6 giù, 3 dx 1 giù, 1 sx, 1 giù, 3 dx, 1 su, 1 dx, 1 su, 2 dx, 1 giù, 1 dx, 2 su, 2 dx, 1 giù, 1 dx, 1 giù, 2 dx, 3 su, 1 sx, 1 su, 1 dx, 2 su, 1 dx, 1 su, 2 dx, 2 giù, 2 dx, 1 su, 1 dx, 1 giù, 1 dx, 4 su, 1 dx, 1 giù, 2 dx e 1 su.

Sarai sulla superficie del pianeta, usa nuovamente lo strano congegno e una volta trovato uno spiazzo grande apparirà una navicella: sali a bordo. Parla con l'uomo a sx, chiedigli come mai ti ha salvato. Una volta che avrai accettato l'incarico ti ritroverai su una nave da trasporto e il tuo obiettivo sarà quello di far passare il tempo! Prova a distrarti con la guida turistica sul tavolo, poi raccogli il vaso con i fiori ed esci dalla cabina. Osserva la coppietta felice sulla panchina e nota come la mano della donna ti impedisca di sottrarre al marito il portafogli nella tasca posteriore dei pantaloni. Dai i fiori alla donna (dì che sono da parte dell'innamorato) e approfitta del momento in cui si abbracciano per impossessarti del portafogli: usalo due volte per estrarre la carta di credito e i documenti. Vai a dx nel bar, mostra la carta di credito al barista, chiedi da bere e quando ti chiederà i documenti fagli vedere quelli. Ti sveglierai sulla superficie del pianeta Shmull. Parla con Narm e chiedigli di distrarre l'anziana signora. Ora il più rapidamente possibile, corri verso la piglia di bagagli a sx e intascati la pelliccia. Prima di andare verso la città scambia ancora due parole con il tuo compagno di viaggio e digli di aspettarti al bar più vicino. Vai a sx e dopo aver liquidato l'ufficiale della dogana, ti ritroverai nella piazza del paese. Entra nell'edificio a sx (armeria), prendi uno degli utensili sullo scaffale in basso a sx (Jack sceglierà un cacciavite) e parla con il proprietario del negozio domandandogli se parteggia per il nuovo dittatore. Leggi il libro per apprendere la parola segreta poi torna a dialogare con il negoziante: questa volta chiedi se ha

qualcosa che può darti gratuitamente. Lascia il negozio ed entra nella costruzione a dx. Fai conoscenza dell'uomo vestito di bianco. Acconsenti ad aiutare l'uomo, torna alla piazza del paese e imbocca il sentiero che conduce in basso a dx per raggiungere il palazzo reale. Dì la parola d'ordine alle guardie e quando ti lasceranno passare continua a camminare verso l'edificio a sx. Sarai in un piccolo cortile. Usa il cacciavite sulle componenti meccaniche, agganciate poi la pelliccia alla tua creazione e infine utilizza l'animale meccanico ottenuto per mettere fuori combattimento il cane. Ora vai verso dx, arrampicati sul balcone, entra nella camera della principessa. Parla con Ruthie, dille che avete una lettera d'amore poi chiedile un appuntamento. Torna al bar, fai credere all'uomo che ha ottenuto un appuntamento e lasciati cedere le chiavi del laboratorio. Chiedi a Narm di procurarti un'uniforme e quando tornerà spiegagli il piano. Dopo la scenetta nella stanza della principessa ti ritroverai davanti al reparto scientifico: indossa l'uniforme (devi attivare le opzioni e usare la divisa con l'immagine di Jack) ed entra nell'edificio. Nella cella dopo poco Narm apparirà alla finestra: digli di andare a chiedere aiuto a Ruthie e dettagli un poema d'amore. La principessa ti salverà giusto un attimo prima che tu venga torturato. Recati verso sx poi verso l'alto per tornare in paese. Vai al bar, parla con la donna e fatti regalare un permesso di viaggio. Lascia il locale, incamminati lungo la strada in basso a sx per imbatterti in Narm: ordinagli di procurarsi una grossa scatola e dirigitelo verso il porto spaziale. Spostati a dx fino a trovare un gigantesco contenitore, applicaci il permesso di viaggio e introduciti all'interno. Esci dallo scatolone (ci penserà Narm con la sua pistola), vai a dx per entrare nella scialuppa di salvataggio. Dopo l'atterraggio sarai alla base della colonna che sorregge la città satellite. Entra nell'edificio e comincia la lunga salita dalle scale. Giunti in cima ti troverai in uno sgabuzzino, esci attraverso la porta a dx, continua lungo il pontile per scendere al piano inferiore, raccogli la sbarra di ferro sul pavimento e prosegui a sx. La locazione nella quale ti trovi è la sala di controllo e il cristallo che stai cercando si trova oltre una porta blindata. Parla con Ruthie, torna nello sgabuzzino, sposta la cassa sul fondo a dx e apri la porta. Lasciati cadere dalla piattaforma, prova ad usare il congegno cilindrico e scoprirai che ti occorre un pass. Apri la cassa in alto con la sbarra di ferro, prendi la bombola di gas e un palloncino all'interno e gonfiate quest'ultimo. Recati nuovamente dalla principessa, fatti consegnare un pass e usalo con il congegno cilindrico per ottenere il "Transatron". Gonfia un altro palloncino, torna nella sala di controllo e prova a usare il cristallo con il macchinario nella parte bassa dello schermo. Esci dalla stanza, rientra e troverai il dittatore. Parla con l'uomo, proponigli una scommessa poi parla con Ruthie. Chiedi alla principessa di sposarti e scommetti con il dittatore la dote della figlia.

Scena finale!

Soluzione di Star