

Guilty 2 - Innocent until caught

Dopo la scena filmata puoi scegliere se giocare con Jack oppure con Ysanne. Questa soluzione è in due parti, la prima con Jack e la seconda con Ysanne.

Gioco con Jack

Ti trovi chiuso in cella, usa l'interruttore sulla dx più volte finchè non si rompe, parla con il robot che ti aprirà la cella, prendi la palla di cibo da terra, usala e la masticherai. Guarda la cella di sx e sulla parete vedrai un imbuto, prendilo e poi cammina verso la porta più in basso a sx per arrivare al reattore, scendi le scale e prendi l'estintore a dx. Osserva il reattore al centro e vedrai la protezione termostatica, usaci l'estintore per abbassare la temperatura, parla col robot e ritorna dove c'erano le celle. Cammina nell'altra porta e avanza fino alla console di comando, prendi il giocattolo vicino ai sedili in terra e il tesserino che vedi in figura.



Esci a dx e segui il corridoio, entra nella porta a dx per le prigioni e poi nella porta a sx sopra la rampa per ritornare al reattore. Osserva il pannello a dx del reattore e prendi l'ipertrasmissione. Esci dalla porta a dx e poi da quella a sx, nel corridoio entra nella porta davanti e sulla sx prendi la grucciona. Usala per avere un cavo intrecciato e poi usa il tesserino sul pannello di controllo della porta davanti per aprirla, usaci l'ipertrasmissione per lanciarla nello spazio. Arriverà Ysanne. Posizionati al centro dove c'è il quadrato per scendere, dopo aver parlato con Ysanne risali nell'astronave, vai alla sala comandi dove hai preso il tesserino, parla col computer della nave che sta in mezzo ai due sedili. Ritorna al reattore e alla sua dx prendi il recipiente del gas. Ritorna nella stanza dell'ascensore e scendi. Da terra prendi il recipiente del carburante e poi vai a dx, entra nella costruzione e sul muro prendi il tubo del condotto dell'aria, esci e ritorna a sx fino all'astronave. Nell'inventario unisci il cibo masticato con il fustino del carburante, poi uniscici l'imbuto e metti il tubo nel foro del macchinario lì davanti. Usa il recipiente del carburante sul tubo per riempirlo. Sul macchinario apri il pannello sulla dx e prendi il cacciavite. Vai a dx e rientra nella costruzione, vai nella prima uscita a sx e sulla parete prendi la chiave, usa il cacciavite sul missile, usalo per disattivarlo e prendi la testata del missile. Ritorna a sx e vai nell'altra uscita, entra nell'ascensore per scendere. Vai a dx e metti la testata nella frana di rocce, usala per azionarla e aspetta l'esplosione. Ritorna dove c'era la frana e vai nell'uscita che è apparsa. Vedrai una trivella, sulla dx c'è il serbatoio per il rifornimento, usaci la tanica e nel buco della serratura a sx usaci la chiave. Appena la trivella è in moto usa il recipiente del gas nello sfogo del gas.



Ritorna all'astronave e vai dove c'è il reattore rimettendo al suo posto il recipiente del gas. Ritorna alla cabina di pilotaggio e comunica a Ysanne che l'astronave può partire ma invece dovrete fronteggiare degli invasori alieni. Ritorna all'ascensore e scendi, l'astronave sarà confiscata come il giroscopio. Parla con Ysanne che ti ordina di recuperarlo. Avanza in alto a dx e parla col colonnello, prendi una corda del gabinetto e ritorna all'astronave. Osserva in fondo alle scale e prendi la chiave inglese come indicato sotto dalla freccia.



Usa il cavo intrecciato sullo scooter, usa lo scooter e sarai nei pressi di una piramide. Usa la corda sulla grata, usa di nuovo la corda legata e in automatico la legni allo scooter. Usa la chiave inglese sulla grata e poi usa lo scooter per togliere la grata. Entra e prendi il giroscopio sulle casse, esci e vai a dx dove vedrai un carro armato, cliccalo e osserva la scena. Ysanne ti dirà di trovare il dispositivo di controllo per il cannone, osserva i 5 cilindri sopra la scaletta a sx, clicca il primo in alto e osserva la scena. Vai a dx fino a vedere la torretta con l'antenna parabolica, usa la torretta. Ora sei all'astronave, sali e vai nella stanza del reattore, metti il giroscopio sulla sx, parla con Ysanne e sarete su Gelt. Appena arrivati ti sarà ordinato di rimanere a bordo, parla con il computer centrale convincendolo che Ysanne è in pericolo. Vai all'ascensore e scendi, parla con la hostess che non ti farà passare. Parla con l'uomo che cammina e mentre si avvia per uscire dalla stanza, seguilo (devi essere molto rapido, quindi appena parlato attiva l'icona freccia e seguilo). Sali la prima rampa ed entra nella porta a dx, parla col croupier di dx e punta l'astronave al gioco. Gioca mettendo le carte sulla sx ma perderai. Sarai relegato in cucina. Usa il cappello da cuoco, poi usa sempre sul tavolo la brocca piccola, la brocca grande e le spezie, dai il risultato al cuoco che ti lascerà libero. Nella hall parla col portiere poi esci a dx, sali la rampa ed entra nella porta a dx, parla con la receptionist del capo che vuole vederti. Entra nella porta marrone e parla con Tennent e arriverà Ruthie, parlati e poi uscirà. Parla ancora con tennent, poi esci e parla ancora con Ruthie per convincere Tennent a ridarti la nave. Riparla con Tennent e ritorna sotto al casinò (porta in basso),

parla col croupier che ti dirà di puntare. Prendi le fiches dal giocatore al tuo stesso tavolo dalla tasca e inizia a puntare. Ecco le regole:

- Due carte uguali accostate regalano 3 punti all'avversario, quindi cerca di obbligare il computer a farlo.
- Se metti la tua carta a quella che ha valore minore acquisti un punto.
- Le carte vuote valgono di più di quelle piene.
- Il rombo vince sulle altre figure.

Una volta "prese" le fiches dal giocatore, usale sul croupier e giocate, guadagnate i 40 crediti che vi servono. Ogni tanto osserva con la lente nel fische nell'inventario e appena hai 40 crediti ritorna sopra e dalle a Tennent che ti ridarà l'astronave.

Ritorna all'astronave e arriverà Ysanne, parlati e saprai che bisogna salvare dei coloni. Scendi dall'astronave e parla con Narm, arriverà Ysanne che ti darà un compito. Avanza per due volte a sx, prova a prendere gli scarponi ma un cane te lo impedirà, prendi il giocattolo morbido e dallo al cane: ora puoi prendere i calzini dagli scarponi. Entra nella grotta a sx e inizia ad esplorarla: non vi perderete perché non è molto vasta e la mappa alla sx dell'inventario vi aiuterà. Gira finché non incontri Narm, parlati e poi prendi un uovo. Ritorna nella foresta e consegna l'uovo al capo dei colonizzatori. Vai all'astronave e parla con Ysanne per andare su Corrotticon, parlati ancora ma la rotta è cambiata, si va per Paradisia. Appena arrivati scendi con l'ascensore, vai a dx ed entra nell'apertura nella roccia, vai nella porta più a dx e parla col Padre Superiore. Esci e parla con Ysanne per più volte e poi aspetta qualche minuto, vai nell'altra porta e avanza finché non entri nella cappella dove il monaco ti manda via, ritorna indietro e parla con Ysanne del cibo nella cappella. Attendi qualche minuto e vedrai Ysanne entrare da quella parte, aspetta che esca e ritorna in cappella dove troverai il monaco in terra svenuto. Prendi le offerte sacrificali dall'altare e sai catturato. Esci dalla finestra della cella e vai nella porta nella roccia, prosegui per l'altra porta fino ad arrivare a delle botti, sulla prima prendi il lievito e ritorna indietro di una schermata, usa il lievito sul tino e il vino imbratterà il monaco. Seguilo e da terra prendi la sua tonaca, usala e prendi il fiore sulla roccia. Usalo per togliere i 5 petali e lascia lo stelo in terra, rientra e metti un petalo in terra e così uno per stanza fino davanti alla porta della cella e dentro ai piedi di Ysanne (nel passaggio metterne uno come fa foto sotto). Parla con Ysanne ed esci.



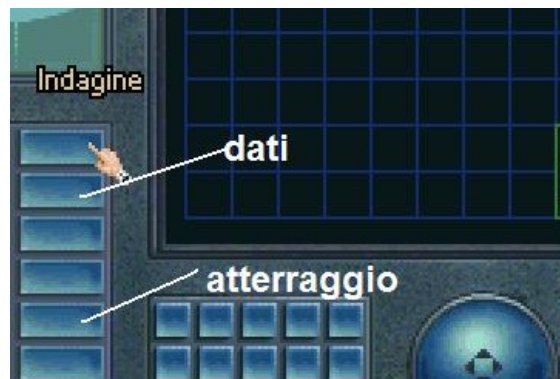
Arriveranno i monaci che prenderanno Ysanne per sacrificarla. Ritorna all'astronave e vai nella sala comandi, parla col computer che farà rotta per Corrotticon. Ritorna all'ascensore ma esci dalla porta a dx, vai nel passaggio a dx dove lampeggia il led, scendi la rampa ed entra, in terra prendi la guida telefonica e usala per conoscere il numero di Narm. Usa la console dietro e chiamalo. Vai nel passaggio a sx e poi in quello in fondo, troverai un sopravvissuto, parlati e scoprirai notizie interessanti. Vai a sx e dal pilastro di luce arriverà Ysanne, ritorna indietro finché non incontri

Narm, parlaci e ti darà un pezzo di transatron. Ritorna indietro alla consolle dove hai chiamato Narm, vai a sx e poi nell'uscita in basso a dx, raccogli il secondo pezzo di transatron e uniscilo con l'altro che hai nell'inventario, lancialo contro l'anomalia dimensionale per concludere il gioco.

Fine gioco con Jack

Gioco con Ysanne

Dopo la scena prendi la cassetta del pronto soccorso in basso al computer e il cestino del pranzo sulla consolle. Usali entrambi e prendi la siringa, la forchetta e il coltello. Parla con Booba (il computer) e atterrate su un pianeta, usa la consolle e premi il pulsante indagine, premi il successivo bottone in basso per i dati e apparirà il nome Lixa, premi il penultimo pulsante per atterrare.



Parla di nuovo con Booba e avrai una cartuccia diagnostica, esci e vai all'ascensore. Vai a dx ed entra nella costruzione, vai nell'uscita all'estrema dx, osserva l'ascensore e la corda che sta dietro, appena arriva Jack parlaci per farlo scendere con l'ascensore. Usa il coltello sulla corda per tagliarne un pezzo, usalo un'altra volta per avere un pezzo di corda in inventario. Parla nel condotto dell'ascensore con Jack che risalirà entra nell'ascensore e scendi. Vai a dx e prendi il piccone in terra, nell'inventario usalo con la corda e avrai un gancio. Avanza a sx fino in fondo fino a un burrone, prendi il gancio e usalo sul soffitto della caverna, usa la corda e sarai dall'altra parte. Avanza nella caverna, osserva il cadavere e avrai una carta d'identità, torna indietro e risali. Vai a sx e subito nell'arcata vicino, ora fai le seguenti cose:

sulla sx della consolle c'è il computer secondario con l'unità per dischi: prendi il floppy.

Sull'immediata dx c'è lo slot PCMMCCCLIXIA, usaci la carta d'identità.

Inserisci la cartuccia diagnostica nella consolle e scoprirai che il processore principale è guato.

Prendi il computer secondario per avere la piastra circuitale, mettila nel computer principale e nella sua unità per dischi inserisci il floppy.

Usa la consolle e il diario sarà sul floppy che devi riprendere.

Ritorna all'astronave, prendi il floppy e usalo su Booba, parlaci per due volte. Usa la consolle, clicca sul pulsante indagine e vedrai 3 pianeti, cliccane uno per uno e poi col pulsante dati per vederne i nomi. Seleziona Gelt (basta cliccarlo) e poi seleziona il decollo (pulsante tondo grande al centro). Dopo il viaggio rifai tutta la procedura e dovresti già avere Gelt selezionato, non ti resta che premere il pulsante atterraggio. Vai all'ascensore e scendi, parla con la hostess e quando nomina un personaggio importante digli che sei sua moglie e potrai entrare. Sali due rampe ed entra, parla col portiere fino a parlare di pulizie di finestre poi chiedi quale ditta le fa e saprai che si tratta di: Non solo macchie. Esci e sali di un piano, parla con Ruthie dicendo che vuoi un'autorizzazione al tavolo da gioco. Entra nella porta dell'ufficio e parla di tutto con Tennent finchè non vi confisca l'astronave. Esci e scendi al primo piano per la sala da gioco, parla con il giocatore del tavolo a sx e poi usa la risposta: "Continua Bellocchio", chiedigli delle fiches e poi termina la conversazione.

Gioca al tavolo a black jack e lo scopo è di riuscire a prendere due carte uguali, quindi prendine una a caso e continua a giocare, in caso di perdita chiedi le fiches al giocatore e gioca finchè non prendi una carta uguale a quella già presa. Ritorna sopra da Tennent, parla con Ruthie dicendole dell'imbroglio e poi parla con Tennent che ti ridarà l'astronave. Esci e scendi di un piano vai a sx

per la fontana e esci a sx: Ysanne ti dirà che devi terminare la missione. Ritorna sopra da Tennent e vedrai una nuova segretaria, parlaci e quando menzionerà la pulizia dei vetri, digli che ne fai parte e avrai una chiave (questo è valido solo se il portiere ti ha nominato la ditta in questione). Entra nell'ufficio e usa la consolle a sx per sapere che il trasmettitore è sul tetto. Usa la chiave sulla finestra, entra e clicca la sporgenza per salire.



Usa il trasmettitore e avrai le coordinate. Torna all'astronave e vai alla consolle, usala e decolla, usala di nuovo e fai il procedimento di prima per atterrare su Broygus. Vai all'ascensore e scendi, l'astronave sarà confiscata. Vai in alto a dx e parla col colonnello, prendi il bastone in terra e appena il colonnello appoggia gli occhiali su cavalletto prendili. Usa l'asta della bandiera per farla scendere e prendere. Vai a dx, prendi il bastone e usalo sul frutto dall'albero davanti, usa la siringa sul frutto per averne il succo. Ritorna all'astronave e prendi la strada in basso a dx, metti la bandiera nel bidone e usaci il monocolo per appiccare il fuoco e farlo esplodere. Ti nascondi dietro dove c'è una guardia che beve il caffè, appena si allontana usa la siringa sulla tazza che lo farà addormentare. Vai al carro armato, usa la consolle a sx ma la sicura è attivata, osserva la finestra in alto e ordina a Jack di sbloccarla, usa la consolle e metti il mezzo nemico, a forma di triangolo rosso, nel quadrato usando le frecce e spara. Esci e sarai ringraziata. Vai a dx e usa il trasmettitore per le coordinate. Entra nell'astronave e vai nella sala comandi, usa la consolle e decolla, Booba ti parlerà. usa di nuovo la consolle e atterra su Lowe.

Scendi sul pianeta e parla con Narm e col capo dei colonizzatori. Parla con Jack e poi avanza a sx fino alla caverna, da terra prendi i razzi, il fucile automatico, le munizioni e ricarica il fucile

Prima di entrare nella caverna leggi questi consigli:

Non stare mai fermo in punto ma muoviti in continuazione verso le uscite

In basso alla sx delle icone vedrete le direzioni possibili e quando ci sarà una freccia significa che ci siete già passati.

Metti dei razzi nelle caverne

La regina si trova in una locazione da dove entri da dx e hai solo un'uscita a sx; ne hai solo due così!

Una volta trovata usa il fucile e spara alle braccia e poi alla testa.

Ritorna all'astronave e vai alla consolle, decolla e poi premi nell'ordine i seguenti pulsanti:

Indagine

Coordinate

Inseriscile dai tasti in basso: 525681- 603704

Poi Triangolazione

Ritorna alla consolle e vedrai un pianeta a dx, cliccalo e poi Dati per vedere Paradisia.

Parla con Booba per tracciare la rotta, parlaci ancora ma ha un virus. Ritorna alla consolle e non potrai sbloccarla se non manualmente. Vai alla sala dell'ascensore e usa il pannello alla sx della porta in alto per aprirlo, usaci la forchetta ed entra. Sei nello spazio, vai in alto a dx verso il radar e usa il pannello che c'è in basso. Rientra e ritorna alla consolle, seleziona Paradisia e poi atterra.

Scendi e vai a dx, vai nell'uscita all'estrema dx e parla col Padre Superiore. Esci all'esterno e vai a dx, posizionati sulla strana piattaforma e volerai di sotto abbattendo un frate. Clicca sulla finestra per uscire e poi entra. Vai nell'altra uscita e prendi il lievito, lascia il terra il pronto soccorso e il cestino del pranzo per far posto nell'inventario. Ritorna nell'altra stanza e metti il lievito nel tino per sporcare la tonaca del monaco che andrà al fiume a lavarsi. Esci, prendi la tonaca, indossala e prendi il fiore sulla parete. Usalo per togliere i petali e lascia lo stelo in terra e ora devi fare esattamente come hai fatto con Jack: lasciare un petalo in ogni stanza (compresa della cella) e nel corridoio come la figura in precedenza. Parla con Jack e poi esci, arriveranno dei monaci a prendere Jack! Ritorna all'astronave e parla con Booba. Vai nella sala dell'ascensore ed esci dalla porta a dx, vai all'uscita a dx con la luce rossa, scendi la rampa ed entra, da terra prendi la spina. Vai a sx nell'uscita con la luce rossa e poi nell'uscita a sx, parla con lo sporco omuncolo e avrai il "transatron". Prendi il filo elettrico in terra e uniscilo con la spina, vai a sx e apparirà Jack dal pilastro di luce. Da terra prendi l'altro filo elettrico e uniscilo a quello che hai già. Torna indietro fino alla schermata con il gancio in alto, avanza verso il basso dove ci sono i detriti e vedrai un'elettrocalamita, usaci la prolunga lunga per spostare i detriti. Entra in quell'uscita ora libera, da terra prendi il pezzo di "transatron" e uniscilo con quello in inventario: lancia il tutto nell'anomalia dimensionale.

Fine

Soluzione di Giuseppe