

## **SOLUZIONE COMPLETA DI "INNOCENT UNTIL CAUGHT"**

Nonostante l'ultima realizzazione dei Divide By Zero sia la gradevole avventura "The Gene Machine", sembra che i nostri lettori si siano parecchio affezionati alla divertente saga del ladro pasticciere Jack T. Ladd. A grande richiesta, per tutti quelli che sono rimasti bloccati da uno degli innumerevoli ostici enigmi, questo mese vi offriamo le soluzioni complete di "Innocent Until Caught" e di "Guilty: Innocent Until Caught 2". Buona avventura!  
RED

### **JACK ALLA RICERCA DI UN MODO (POSSIBILMENTE POCO ONESTO) PER FARE SOLDI**

Al termine della presentazione, che vi mostrerà come gli esattori delle tasse sottrarranno al nostro eroe Jack T. Ladd ogni avere, vi ritroverete sul pianeta Tayte nei panni del ladro più sfortunato dell'universo e il vostro primo obiettivo sarà quello di raccimolare qualche spicciolo.

Al porto spaziale parlate con la guardia per venire a sapere che il proprietario del negozio dei pegni potrebbe darvi una mano, raccogliete il passaporto che qualcuno ha dimenticato sulla panchina e lasciate la locazione passando dalla porta in alto. Non perdetevi tempo soffermandovi a parlare con l'uomo che passeggia avanti e indietro o con il tassista, prendete nota dell'esistenza di una stazione metropolitana sulla destra e incamminatevi a sinistra verso il centro della città.

Scambiate qualche parola con la ragazza vestita di rosso (non che sia molto utile...), entrate nel bar (prima porta in alto) e impossessatevi degli oggetti che vedete: il tappo sul tavolino a sinistra, il giornale per terra e il minuscolo biglietto nella tasca posteriore dell'ubriacone al bancone. Se volete provate a dialogare con i clienti del locale, dopodiché tornate in strada e, passando oltre il bordello e il vicolo buio, infilatevi nel negozio dei pegni. Parlate con il proprietario, mostrategli la ricevuta per ottenere una macchina fotografica scarica, poi occupatevi del vaso che vedete sull'armadio: per il momento non potete portarlo fuori dal negozio ma se, dopo averlo preso, lo usate, troverete una carta. Qui per il momento non potete fare altro, uscite, notate l'altra stazione della metropolitana sulla sinistra e imboccate il vicolo buio. Da terra raccogliete la borsa vuota, il tubo e la lattina, spostatevi nel parco moto (a sinistra), ricaricate la macchina fotografica tramite la presa sul muro del ristorante (è un po' piccola, cercate bene), raccogliete il barattolo d'olio da terra e, infine, frugate nella spazzatura per rinvenire un uovo. Non perdetevi tempo con la nave nella locazione a destra (per il momento non potete farci niente), tornate invece nel vicolo e scattate una foto al mendicante per accecarlo con il flash (poco importa che non ci sia un rullino): approfittate della sua momentanea cecità per rubargli il cappello.

Recatevi nuovamente al bar, sedetevi sullo sgabello all'estrema sinistra e, pagando con i soldi nel copricapo, ordinate da bere. Assistete alla divertente scenetta che avrà luogo mentre sorseggerete il vostro drink e, al termine, prendete la moneta di resto e l'anello deflettore che è rimasto per terra. Correte a consegnare il prezioso oggetto che avete appena trovato al proprietario del negozio dei pegni (dimostrerete così di che pasta siete fatti) e vi verrà assegnato un importante lavoro: se volete guadagnare un mucchio di soldi dovete trafugare un uovo di un uccello rarissimo, dei titoli bancari e una statua gelosamente custodita nella bacheca del museo.

### **UNA VISITA AL MUSEO...**

Entrate nella stazione metropolitana a sinistra del negozio dei pegni, unite la carta (quella che si trovava nel vaso) alla moneta che il barman vi ha dato di resto per costruirvi un gettone (!!!) e usatelo per accedere ai binari. Raccogliete la radio, utilizzate la lattina d'olio sul cacciavite che vedete incastrato nel distributore automatico poi aggiungete l'attrezzo al vostro inventario. Attendete l'arrivo della metropolitana, salite, raccogliete lo spray e fatevi un lungo giretto per la città: ci sono cinque fermate (le due in centro, "The Hill", "Regourgi" e "East Eruk") e, dopo che le avrete visitate una prima volta, potrete spostarvi rapidamente da una all'altra usando la cartina.

Tornate al bar, prendete il vasetto che ora dovrete trovare sul tavolino a sinistra e unitelo al tappo che avevate raccolto in precedenza. Parlate al robot-cameriere per attirare la sua attenzione, senza farvi

notare usate il cacciavite per smontarlo, trafugate una scheda e collegatela alla radio per ottenere un potente telecomando. Recatevi al parco moto, entrate nella locazione a destra, avvicinatevi alla nave per farvi sorprendere da un robot e, quando apparirà, usate il telecomando che avete appena costruito per metterlo fuori uso: ora, indisturbati, potete impadronirvi del cappello da marinaio. Fate nuovamente visita al negozio dei pegni e scambiate il copricapo con un tappeto. Usando la metropolitana spostatevi al quartiere chiamato "The Hill" (per sapere dove siete arrivati basatevi sul cartello accanto ai binari), uscite in superficie ed entrate nel museo (la prima porta in alto). Raccogliete la piccola sfera sulla colonna accanto all'ingresso, collegate il tubo allo spray per costruire una pistola ad aria compressa (che sfrutterà la sfera come munizione) e usatela per colpire la bacheca che protegge la statua. Dopo ogni colpo il pesante proiettile cadrà da qualche parte nel museo, raccoglietelo nuovamente e tornate a sparare. La teca, dopo aver sparato due colpi, comincerà a incrinarsi, usate il tappeto per atturare la caduta della statua e sparate un'ultima volta: finalmente potete ora impossessarvi del primo dei tre oggetti.

### **...UN GIRO ALLO ZOO...**

Abbandonate il museo, prendete il fungo che trovate ai margini della strada, recatevi alla metropolitana e raggiungete il quartiere "East Eruk". Bucate il palloncino del bambino con il cacciavite, raccogliete il filo, fate un giro allo zoo (purtroppo l'uovo è separato da voi da un baratro) e, riprendendo la metropolitana, andate alla fermata "Regurgi": qui dovete solo prendere l'hot-dog appoggiato al banchetto. E' giunto finalmente il momento di visitare il bordello dove, dopo aver parlato con la donna appoggiata alla balaustra, dovrete aggiungere al vostro inventario la bottiglietta di profumo (è sul tavolino) e il bastone da passeggio: usate quest'ultimo con il filo per fabbricarvi un rudimentale arco. Perfetto, ora avete tutto l'occorrente per rubare l'uovo, recatevi alla nave (a destra del parco moto) e, quando arriverà il camion, fatevi offrire un passaggio fino allo zoo. Vi ritroverete accanto a un coccodrillo, storditelo con il profumo (se occorre spruzzatene un poco anche su di voi) poi occupatevi degli oggetti che vi stanno attorno: spostate la paglia per portare alla luce una grata, usate l'anello (si trova vicino all'estremità sinistra delle sbarre) per aprirla, poi raccogliete il ramo che unirete alla pianta rampicante per ottenere un rampino. Utilizzate adesso un secondo pezzo della pianta sul buco nel terreno per avere un passaggio che conduce fuori dallo zoo (passerete per le fogne dell' "East Eruk") e, grazie all'arco che vi siete fabbricati, sparate il rampino contro il soffitto: dopo un paio di tentativi riuscirete a ottenere una liana che vi permetterà di proseguire verso sinistra. Provate a prendere il coniglio per vedere quale triste destino lo aspetta, poi date l'hot-dog alla pianta carnivora (riuscirete così a sfamarla) e, infine, scambiate l'uovo del raro uccello con quello che avete trovato nell'immondizia. Con il vostro prezioso bottino lasciate lo zoo e, dopo un breve giro per le fogne, tornate alla metropolitana.

### **...E UN SALTO IN BANCA**

Altra visita al negozio dei pegni, prendete nuovamente il vaso e questa volta provate a nascondere nella borsa vuota: così facendo il proprietario non si accorgerà che lo state portando fuori dal locale. Andate al bordello, consegnate il vaso alla donna con la quale avete parlato in precedenza e lei, in cambio, vi lascerà prendere l'ornamento che si trova sul tavolino. Prima di andarvene osservate la receptionist e prestate attenzione alla gomma da masticare che ogni tanto appoggia sul tavolo: approfittate di questi momenti per sottrargliela. In questa zona della città è rimasta un'ultima cosa da fare, raggiungete il parco moto, parlate con il motociclista sulla destra, consegnategli l'ornamento e, in cambio, fatevi prestare la giacca interamente formata da monete. Recatevi al quartiere "Regurgiti", usate il vasetto con il carrello degli hot-dog per riempirlo di maionese, poi mostrate quest'ultimo alla mosca che volazza nei dintorni e voi, con grande rapidità, riuscirete a intrappolarla. Entrate in banca, parlate a uno degli sportelli per farvi rispondere da una graziosa fanciulla, ditele di volere aprire un conto e mostratele la vostra sacca piena di monete: vi dirà di farla passare dalla porta. Suonate il campanello (è minuscolo, alla sinistra della porta) e quando arriverà un uomo consegnategli i vostri averi. Tornate a parlare allo sportello ma, non trovando più la donzella con la quale avete parlato in precedenza, comincerete ad avere il sospetto di essere stati gabbati. Suonate nuovamente il campanello e, dopo che l'uomo vi avrà detto di non ricordarsi di nessuna borsa che gli avete consegnato, usate la cicca sulla porta per evitare che si chiuda. Lasciate andare via l'impiegato poi introducetevi nella stanza a destra: usate per due volte il

cacciavite sullo sportello in alto a sinistra per trovare il numero di un conto bancario e una mappa. Tornate in strada e fate visita alla stazione di polizia (la porta in alto a sinistra). Parlate con il brigadiere, domandategli cos'è successo ultimamente e, quando nominerà il traffico di droga, cliccate sulla parola "droga": si correggerà, vi rivelerà che in realtà si trattava di farina e ve ne regalerà un sacco. Con la metropolitana raggiungete il quartiere "East Eruk", infilatevi nelle fogne (scesi dal vagone subito a sinistra) e usate la mappa per raggiungere le vicinanze della banca. Date un'altra occhiata alla cartina per far capire a Jack l'esatta posizione della camera blindata, appoggiate il fungo per terra e usate la mosca che avevate chiuso nella scatola: questa verrà ora attratta dal fungo che, non appena verrà toccato, esploderà abbattendo il muro della banca. Sfruttate l'apertura per entrare nella camera blindata, gettate la farina sui raggi a infrarossi per capire esattamente la loro posizione e, infine, impossessatevi dei titoli bancari. Congratulazioni, avete recuperato i tre oggetti che vi servivano. Recatevi ora al negozio dei pegni, consegnate il tutto (uovo, statua e titoli) al proprietario e riceverete la vostra ricompensa: un ampio spazio tutto per voi in una comoda cella.

## IL TRANSATRON

Nella vostra piccola stanza non è che possiate fare molto, usate il letto per riposarvi e aspettate che accada qualcosa. Non dovrete comunque attendere molto che un'astronave lancerà un oggetto nella vostra cella, raccoglietelo, osservatelo per leggere le istruzioni che vi sono allegate poi usatelo per abbattere una porzione della parete nord.

Attraversate il pertugio per giungere nella cella accanto dove farete la conoscenza di Narm. Parlate con il soldato poi spostate il tappeto (poco visibile) presente al centro della stanza per scoprire una grata: apritela e scendete per ritrovarvi in un labirinto. Il dedalo che dovete ora affrontare è piuttosto grande quindi, per comodità, riporto qui di seguito le mosse da fare per raggiungere l'uscita: 1 destra, 1 su, 7 destra, 1 giù, 2 sinistra, 1 giù, 2 sinistra, 2 giù, 3 sinistra, 2 su, 2 sinistra, 6 giù, 3 destra, 1 giù, 1 sinistra, 1 giù, 3 destra, 1 su, 1 destra, 1 su, 2 destra, 1 giù, 1 destra, 2 su, 2 destra, 1 giù, 1 destra, 1 giù, 2 destra, 3 su, 1 sinistra, 1 su, 1 destra, 2 su, 1 destra, 1 su, 2 destra, 2 giù, 2 destra, 1 su, 1 destra, 1 giù, 1 destra, 4 su, 1 destra, 1 giù, 2 destra e 1 su.

Vi ritroverete sulla superficie del pianeta (Narm vi raggiungerà e vi dirà che farà un giro d'esplorazione), usate nuovamente lo strano congegno che vi è stato recapitato e, una volta trovato uno spiazzo sufficientemente grande, apparirà una navicella: salite a bordo e verrete trasportati a una grossa astronave. Parlate con l'uomo a sinistra, chiedetegli come mai vi ha salvato e scoprirete che vogliono un favore da voi: con le vostre raffinate arti da ladro dovete rubare una terribile e potentissima arma chiamata "Transatron".

Una volta che avrete accettato l'incarico vi ritroverete su una nave da trasporto diretta al pianeta Shmul e il vostro unico obiettivo sarà quello di far passare il tempo. Provate a distrarvi con la guida turistica sul tavolo, poi raccogliete il vaso con i fiori e uscite dalla vostra cabina. Osservate la coppietta felice sulla panchina e notate come la mano della donna vi impedisca di sottrarre al marito il portafogli che spunta dalla tasca posteriore dei pantaloni. Donate i fiori alla donna (dite che sono da parte dell'innamorato) e approfittate del momento in cui si abbracciano per impossessarvi del portafogli: usatelo due volte per estrarre la carta di credito e i documenti. Andate a destra nel bar, mostrando la carta di credito al barista chiedete da bere e, quando vi chiederà i documenti, fategli vedere pure quelli: otterrete una gigantesca bottiglia di liquore che vi metterà K.O. fino alla fine del viaggio.

Vi sveglierete sulla superficie del pianeta Shmull, parlate con Narm e chiedetegli di distrarre l'anziana signora. Ora voi, il più rapidamente possibile, correte verso la pigna di bagagli a sinistra e intascateli la pelliccia (se non sarete abbastanza veloci dovrete tornare a parlare con il soldato per riprovarci). Prima di andare verso la città scambiate ancora due parole con il vostro compagno di viaggio (ma cosa c'entra lui con la vostra missione?) e dategli di aspettarvi al bar più vicino. Andate a sinistra e, dopo aver liquidato con poche frasi l'ufficiale della dogana, vi ritroverete nella piazza del paese. Entrate nell'edificio a sinistra (è un'armeria), prendete uno degli utensili sullo scaffale in basso a sinistra (Jack sceglierà un cacciavite) e parlate con il proprietario del negozio: domandandogli se parteggia per il nuovo dittatore riceverete un utilissimo archivio con tutte le regole del galateo della famiglia reale. Leggete il libro per apprendere la parola segreta da dire alle guardie del palazzo poi tornate a dialogare con il negoziante: questa volta chiedete se ha qualcosa che può darvi gratuitamente e guadagnerete una scatola di componenti meccanici rotti.

Lasciate il negozio ed entrate nella costruzione a destra per scoprire che si tratta di un bar. Per il momento lasciate perdere il vostro smemorato amico e fate invece conoscenza dell'uomo vestito di bianco: scoprirete che è follemente innamorato della principessa Ruthie e che farebbe qualsiasi cosa per voi se sarete così gentile da recapitare una lettera d'amore alla leggiadra donzella. Acconsentite ad aiutare l'uomo, tornate alla piazza del paese e imboccate il sentiero che conduce in basso a destra per raggiungere il palazzo reale. Dite la parola d'ordine alle guardie e, quando vi lasceranno passare, continuate a camminare verso l'edificio a sinistra: vi troverete in un piccolo cortile e non potrete proseguire fino a quando non vi sarete sbarazzati del cane da guardia. Usate il cacciavite sulle componenti meccaniche

per costruirvi una macchinina elettrica, agganciate poi la pelliccia alla vostra creazione e, infine, utilizzate l'animale meccanico che avete ottenuto per mettere fuori combattimento l'enorme mastino. Ora sarete liberi di incamminarvi verso destra e, dopo esservi arrampicati sul balcone, entrerete nella camera della principessa. Parlate con Ruthie, ditele che avete una lettera d'amore per lei poi chiedetele un appuntamento: lei accetterà e voi straccerete la poesia d'amore del tecnico.

Tornate al bar, fate credere all'uomo che ha ottenuto un appuntamento e lasciatevi cedere le chiavi del laboratorio.

Chiedete a Narm di procurarvi un'uniforme e, quando tornerà con il bottino, spiegategli il vostro piano: una volta scesa la notte lui, travestito da donna, terrà a bada il tecnico mentre voi, nel frattempo, vi introdurrete nel laboratorio. Dopo aver assistito alla divertente scenetta nella stanza della principessa vi ritroverete davanti al reparto scientifico, indossate

l'uniforme (per far questo dovete attivare le opzioni e usare la divisa con l'immagine di Jack) ed entrate nell'edificio: purtroppo vi stavano aspettando e finirete nuovamente in prigione.

Anche questa volta non potete fare molto di più che gironzolare per la stanza ma basterà attendere qualche minuto e Narm apparirà alla finestra: ditegli di andare a chiedere aiuto a Ruthie e dettategli un poema d'amore. La principessa vi salverà giusto un attimo prima che veniate torturato, incamminatevi verso sinistra e poi verso l'alto per tornare in paese.

Andate al bar, parlate con la donna (domandatele del padre per scoprire un paio di cose sul "Transatron") e fatevi regalare un permesso di viaggio. Lasciate il locale, incamminatevi lungo la strada in basso a sinistra per imbattervi in Narm, ordinategli di procurarsi una grossa scatola e dirigetevi verso il porto spaziale. Spostatevi a destra fino a trovare un gigantesco contenitore (a quanto pare il soldato ha fatto il suo lavoro), applicateci il permesso di viaggio e

introducetevi all'interno: verrete caricati su un convoglio in viaggio per la città satellite. La prima parte del viaggio filerà liscia ma, avvicinandosi la meta, dovrete trovare un altro nascondiglio. Uscite dallo scatolone (ci penserà Narm con la sua pistola), andate a destra per entrare nella scialuppa di salvataggio e preparatevi a maledire il vostro compagno di viaggio che, inavvertitamente, premerà il pulsante di sganciamento.

Dopo un atterraggio non molto morbido vi troverete alla base della colonna che sorregge la città satellite, entrate nell'edificio, assistete impotenti alla distruzione dell'ascensore (ancora una volta la colpa è del soldato) e cominciate la lunga salita dalle scale. Giunti in cima vi troverete in uno sgabuzzino con varie casse, uscite attraverso la porta a destra, continuate lungo il pontile per scendere al piano inferiore, raccogliete la sbarra di ferro che vedete sul pavimento e proseguite a sinistra. La locazione nella quale vi trovate è la sala di controllo e il cristallo che state cercando si trova oltre un'impenetrabile porta blindata: parlate con Ruthie per venire a conoscenza dell'esistenza di alcuni passaggi segreti. Tornate nello sgabuzzino, spostate la cassa che vedete sul fondo a destra e aprite la porta che vi era celata dietro.

Lasciatevi cadere dalla piattaforma sulla quale vi trovate, provate a usare il congegno cilindrico e scoprirete che vi occorre un pass. Per tornare di sopra aprite la cassa in alto con la sbarra di ferro, prendete la bombola di gas e un palloncino che trovate all'interno e gonfiate quest'ultimo: vi alzerete da terra e atterrerete sulla piattaforma. Recatevi nuovamente dalla principessa, fatevi consegnare un pass e andate a usarlo con il congegno cilindrico per ottenere il "Transatron". Per uscire la seconda volta dalla camera segreta basterà gonfiare un altro palloncino (come il precedente lo trovate nella cassa), tornate nella sala di controllo e provate a usare il cristallo con il macchinario nella parte bassa dello schermo: vi sembrerà che non funzioni. Uscite dalla stanza, rientrate immediatamente e troverete il dittatore.

Parlate con l'uomo, proponetegli una scommessa poi, vedendo che non è interessato a nulla di quello che avete con voi, parlate con Ruthie. Chiedete alla principessa di sposarvi (per finta) e, dopo che lei avrà accettato, scommettete con il dittatore la dote della figlia: il cristallo verrà attivato e trasferirà tutti i soldi degli esattori delle tasse su un altro conto (quella della terribile arma era solo una scusa degli agenti

segreti che vi hanno assoldato). Nel frattempo arriverà Narm  
che comincerà a sparare all'impazzata: la città satellite esploderà e voi vi metterete in salvo con Ruthie.  
Congratulazioni, avete finito Innocent Until Caught: ora non vi rimane che godervi la breve scena finale!