

Solution Innocent Until Caught

[Imprimer la soluce](#)

Planète Tayte : Le vase

Dès votre arrivée, adressez-vous au douanier et choisissez les phrases 3. 1, 1, 2, 2 et 2. Il vous donnera un renseignement sur le "Mont de Piété". Ensuite, prenez le passeport et sortez de l'astro-port en direction de la ville à gauche. Allez au bar afin de parler au pilier de bistrot et volez le ticket dans la poche de pantalon de celui qui est sur la gauche. Lisez le journal et prenez le pot et le couvercle sur la table. Partez en direction du Paradis. Pour entrer, servez-vous du passeport. Parlez avec la patronne. Vous aurez votre première mission, celle de lui rendre son vase qui se trouve au "MDP". Laissez tomber le passeport, vous n'en aurez plus besoin. Sortez et entrez dans la ruelle. Vous trouverez trois objets par terre. Prenez-les. Retournez sur vos pas et allez au "MDP". Entrez et utilisez le vase. Vous trouverez un papier de chewing-gum. Prenez le vase et placez-le dans le sac. Discutez avec le propriétaire des lieux et partez rendre l'objet ainsi dérobé à sa propriétaire. Pour vous remercier, vous prendrez l'emblème, ainsi que l'atomiseur, qui se trouvent sur la table. Vous prendrez aussi le chewing-gum de la réceptionniste qui se trouve sur un coin de son bureau. N'oubliez pas de prendre la trique.

La bague

Repartez dans la ruelle et allez cette fois de l'autre côté. Vous trouverez une burette d'huile, prenez-la. Allez dialoguer avec le motard et demandez-lui le blouson de son pote. Donnez-lui l'emblème. Avant de partir, examinez les ordures et vous y trouverez un œuf. Examinez également le système électrique et la prise de courant. Partez au "MDP" et échangez votre ticket contre l'appareil photo. Allez le recharger sur la prise et retournez dans la ruelle. Prenez une photo du clodo et volez-lui son chapeau. Vous n'aurez plus besoin de cet appareil donc, jetez-le. Prenez les crédits et allez enfin boire un verre. Regardez ce qui se passe. A la fin de la tuerie, prenez la bague et votre monnaie. Sortez et allez prendre des renseignements sur cette bague en questionnant le douanier.

Préparation du casse

Descendez prendre le métro. Prenez dans votre inventaire le papier de chewing-gum et placez-le sur la pièce de monnaie. Utilisez le tout sur le portillon et allez prendre le métro. Prenez l'aérosol et connectez le tuyau, ce qui vous fera un fusil improvisé. Descendez à la quatrième station qui porte le nom de "Bas Quartiers". Vous y prendrez un poste de radio et avec l'aide de votre huile, un tournevis. Remontez et dirigez-vous vers le bar. Entrez et appelez le robot serveur. Utilisez votre tournevis sur lui. Prenez la carte électronique. Dirigez-vous vers les quais et montez sur le bateau. Attendez le robot de surveillance et utilisez la télécommande. La télécommande se fabrique en combinant le poste de radio et la carte électronique. Laissez partir le robot et prenez la casquette. Vous pouvez jeter la télécommande. Repartez rendre visite au "MDP". Echangez la casquette contre un tapis volant garanti d'origine. Repartez dans la station de métro par laquelle vous êtes arrivé à gauche du "MDP". Montez et attendez la deuxième station qui porte le nom de "Regurgi". En sortant, dirigez-vous près de la roulotte de "Hot Dog". Prenez votre bocal et placez-le dessus. Après l'avoir rempli de mayonnaise, refermez le récipient à l'aide du couvercle. Prenez également le "Hot Dog" qui se trouve à gauche de la roulotte. Placez-vous près de la grosse mouche et reprenez votre bocal. Mettez-le sur la bestiole. Une fois capturée, remettez le tout dans votre inventaire. Entrez dans la banque et allez sonner à la porte de service puis, demandez l'ouverture d'un compte au guichet. Prenez votre sac plein de crédits et donnez-le au guichet. Pour récupérer votre sac. Sonnez et dialoguez avec le banquier. Placez le chewing-gum sur le loquet de la porte et partez. Revenez sur vos pas et ouvrez la porte. Entrez et utilisez votre tournevis sur la petite serrure en haut à gauche du bloc de tiroirs. Prenez par deux fois les documents et vous aurez le dossier et le plan. Sortez et prenez à gauche. Entrez dans le commissariat. Dialoguez avec le sergent, phrase 3, cliquez sur le mot "dealer" puis phrase 1 deux fois. Il vous remettra un sac contenant de la farine. Allez à la station suivant "East Eruk". Sortez et dialoguez avec les deux personnes. Crevez le ballon du mioche avec le tournevis. Prenez le fil et connectez-le sur la trique pour en faire un arc.

La pièce d'art

Allez à la troisième station de métro "The Hill". Montez et entrez dans la galerie d'art. Prenez le premier objet qui est une sorte de bille. Dirigez-vous vers la droite. Tout près d'une statue de bronze sous un globe de verre. Utilisez votre fusil improvisé et visez le globe. Il faudra faire cette opération deux fois en reprenant la bille à chaque tir. Prenez le fameux tapis volant et placez-le en dessous de la statue. Tirez une nouvelle fois et prenez l'objet qui se trouve maintenant à terre. Sortez de cet endroit et dirigez-vous vers la droite. Vous pouvez laisser tomber votre fusil et la bille. Vous trouverez un champignon. Prenez-le.

La famille

Prenez la bague et cliquez sur la caméra de surveillance. Après un court dialogue, on vous ouvrira la porte afin de rapporter la bague à son propriétaire. Ce dernier vous donnera une mission que vous êtes déjà en train de remplir. Allez à la station de métro "Bas Quartiers". Dirigez-vous vers le bateau et laissez faire la suite. Une fois réveillé, prenez le vaporisateur et utilisez-le sur l'horrible bestiole. Ensuite, prenez les deux lianes ainsi que le bâton. Connectez une liane au bâton pour fabriquer un grappin. Prenez la paille et la grille. Prenez l'autre liane et cliquez sur l'anneau. Utilisez votre arc sur le toit en haut et au milieu de l'écran. Utilisez votre nouveau moyen de transport pour passer de l'autre côté de la falaise à la manière d'un héros célèbre. Allez à gauche, prenez le Hot Dog de votre

inventaire et cliquez sur la plante carnivore ce qui vous donnera le moyen de passer sans vous faire bouffer tout cru. Près du nid, prenez l'œuf de votre inventaire et échangez-le avec celui de l'oiseau. Retournez sur vos pas et descendez par le trou. Dans les égoûts, allez toujours vers la gauche. Il vous faudra utiliser le plan. Pour faire sauter le mur. Placez le champignon par terre au milieu de l'alcôve et écartez-vous. Prenez votre bocal et cliquez sur ce même champignon. Regardez ce qui va se produire. Entrez dans la banque et, à gauche de l'escalier. Utilisez la farine. Passez les faisceaux de lumière et prenez les titres mais faites attention car c'est au millimètre près. Partez des égoûts en prenant le passage normal. Vous vous retrouverez dans la station de métro. Vous avez maintenant en possession les trois objets de votre mission. Retournez les apporter à qui de droit. Voyez votre récompense.

L'évasion

Examinez à fond votre cellule et utilisez le lit. Vous recevrez un objet venu d'on ne sait où. Utilisez-le. Entrez dans la cellule voisine et faites connaissance avec Nam. Vous trouverez par terre un tapis dissimulé par une épaisse couche de poussière. Cliquez dessus. Passez par la trappe et amusez-vous bien. La sortie se trouve en haut à droite du plan. Une fois que vous êtes à l'extérieur. Utilisez l'objet. A l'intérieur du vaisseau, dialoguez avec l'agent fédéral.

La croisière

Dans votre chambre, vous prendrez les fleurs et irez les donner au couple. Avec la grande dextérité qui est la vôtre, volez le porte-feuille et dirigez-vous vers le bar. Sortez tous les papiers du porte-feuille. Dialoguez avec Nam ainsi qu'avec le barman. Commandez à boire et regardez le résultat.

La terre

A votre arrivée, discutez avec tout le monde. Demandez à votre ami d'aller distraire la vieille pendant que vous irez lui piquer son étoffe de fourrure. Ensuite, demandez-lui de vous rejoindre aubar. Dans le magasin, volez un tournevis et dialoguez avec le vendeur. Il vous donnera un livre qu'il vous faudra examiner. Allez au bar et parlez au technicien. Une nouvelle mission commencera alors. Prenez la lettre et allez au palais. Les gardes vous laisseront passer grâce au mot passe. Dirigez-vous vers la gauche. Vous ferez connaissance avec un chien d'une race assez spéciale. N'étant pas aussi téméraire, retournez au magasin voir s'il n'y aurait rien de gratuit et retournez voir le chien. Utilisez votre tournevis sur la boîte, puis, placez la fourrure sur votre invention. Utilisez-la pour distraire le chien. Désormais, il vous laissera tranquille. Entrez dans le jardin et utilisez l'architecture murale pour atteindre la porte de la chambre. Discutez avec Ruthie. Retournez au bar et dites au technicien que vous avez remis la lettre et que c'est un dieu grec. Prenez les clefs et demandez à votre ami d'aller voler un uniforme. Quand il vous l'aura donné, vous lui soumettrez une bonne idée... Près du bâtiment, échangez vos vêtements en appuyant sur "espace". Malheureusement, vous aurez droit à un séjour aux frais de la princesse. Votre ami viendra vous secourir. Demandez-lui d'aller chercher Ruthie en prenant toutes les premières phrases du poème. Peu de temps après, vous retrouverez votre liberté. Retournez au bar et parlez à la charmante personne. Elle vous apportera un laissez-passer. Retournez au bâtiment technique et demandez à Nam de vous trouver une caisse. Partez définitivement de cet endroit vers l'astro-port. Tout à droite, vous trouverez une caisse. Collez votre laissez-passer dessus et parlez avec Nam. Montez dans la caisse.

Le cristal

Après le décollage. Vous sortirez de la soute par la droite. Laissez votre ami casser tout ce qu'il touchera puis, montez par l'escalier. Dirigez-vous deux fois vers la droite. Prenez le levier et retournez sur vos pas. Dans la pièce remplie de caisses, il y en a une qu'il faudra bouger afin de vous laisser le passage. La première, à gauche de la boîte à fusibles. Passez par cette nouvelle porte et descendez. Utilisez le levier sur la grosse caisse. Prenez les deux objets qui se trouvent à l'intérieur : un ballon et une réserve de gaz. Examinez et manipulez le réceptacle blanc. Pour sortir de cette pièce, utilisez le gaz sur le ballon et laissez faire Nam. Retournez à l'endroit où vous avez trouvé l'outil mais sans vous arrêter cette fois-ci. Parlez avec Ruthie et demandez-lui son passe. Retournez utiliser ce passe sur le réceptacle blanc. Prenez le cristal et retournez la voir. Mettez le cristal sur son support, derrière la console principale et actionnez la console. Comme cela ne fonctionnera pas, demandez lui où se trouve son père. Sortez de la pièce. Attendez quelques secondes et revenez. Pariez avec son père sur le cristal. Comme il ne se laissera pas faire, pariez également une demande en mariage avec sa fille, et reparlez avec le père.

Alors, est-ce que vous allez vous taper la fille ?^^

Blood le 11 Août 2005

[Alone in the Past](#) - Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires respectifs.

