

Soluzione MADievals - The rise of Rusty Steelknee

Dopo il tutorial iniziale clicca il cartello penzolante sull'arco in roccia. Cade e osserva la scena. Ora hai in inventario l'album degli appunti, leggilo. Ora guarda a sinistra in fondo e appare il "portone massiccio", cliccalo e osservalo per avvicinarti. Usa lo zerbino in terra, prendi la chiave e apri il portone: murato. Vai a sinistra e parla con il guardiano di tutto e ti darà una lista di cose da fare.

Osserva la tomba sdraiata lì vicino, poi quella a fianco, la tomba doppia. Osserva la Cripta a fianco e parla con Spidelweb. Vai a sinistra alla tomba enorme e chiedi aiuto alla voce narrante che ti darà delle scelte, scegli la prima in alto. Ti appare poi la lista dei nomi, esci dalla schermata e la lista è completa.

Torna dal guardiano, dagli la lista e poi dialoga. Quando vuol farsi pagare una mappa scegli la risposta centrale e poi termina il dialogo. In inventario clicca la mappa col tasto destro e capirai che ti hanno imbrogliato. Apri l'album degli appunti e hai la missione di trovare il maniscalco. Dai la mappa al guardiano sperando in un reso dei soldi, nulla.

Vai a destra alla tomba di Jazz Scalione e scopri che ha molte coppe di gelato nella tomba. Vai a quella a fianco a destra di Rumeys Chin, osservalo e da terra raccogli la bottiglia e i tappi. Osserva l'obelisco a destra del Duca Maddran Feudman. In fondo osserva la tomba dell'enigmista e sulla destra quella di Olid Onthenose. Vai a sinistra alla minitomba. Da quella posizione avanza in basso tra le due basse pareti di roccia e arrivi alla tomba del maniscalco, osservalo. Esci, avanza a sinistra e poi verso il basso, sulla piccola colonna a destra sul muretto leggi la scritta e più avanti osserva la tomba con la macchia verde, lo sceriffo Fester. Osserva la tomba a sinistra di Fairy Mairy, premi il pulsante in automatico dello scanner facciale.

Osserva di nuovo la ragnatela verde sulla tomba e prova a prenderla, torna alla cripta, clicca in alto per chiamare Roy Spidelweb e chiedere come spezzare una Nylonweb. Te lo dirà se mostri il tatuaggio dell'Ordine dell'Esta. Torna all'arco di roccia visto all'inizio e vai alla sua destra per la zona impervia. Osserva il forziere gigantesco, osservalo e usalo: la combinazione l'ha vista prima sulla scritta: 4tt3ntoch3c4d3. Purtroppo il peso del coperchio lo fa cadere nel burrone.

A sinistra osserva la Toilet, usala e sei dentro. Osserva la sputacchiera a sinistra e poi usala, un cicca si è attaccata allo stivale. Clicca la cassetta degli attrezzi sotto il lavandino per usarla e avrai martello, cacciavite e chiave inglese. Usa lo specchio per avere un pezzo di vetro. Per ora esci e ritorna alla cripta, usaci lo stivale per togliere la cicca e poi il pezzo di vetro per appiccicarlo sopra, in questo modo vedi il tatuaggio di Spidelweb.

Ritorna alla Toilet, avanza e vai dietro il paravento, osserva e poi usa il murales per vedere il tatuaggio che ha Spidelweb. Sul murales usa il martello per avere la mattonella. Ritorna in corridoio e sulla sinistra noti il macchinario per fare foto. Usaci la mattonella e aspetta. Ritorna alla cripta da Spidelweb e seleziona che dimostri che fai parte dell'ordine. Avrai istruzioni su come rimuovere la ragnatela verde. Vai alla tomba con la ragnatela e seleziona il comando vocale, scegli il secondo che inizia con: Lokaaaaaah!... la ragnatela sparisce e hai una maschera pelata.

Sulla tomba a sinistra di Fairy Mairy usaci la maschera per scannerizzarla e avrai una lattina. Vai dal guardiano e usa su di lui la lattina per fartela aprire con l'alabarda, ma senza occhiali non riesce. Devi procurargli delle lenti splash. Torna alla Toilet e vai al distributore ma purtroppo è fuori servizio. Usa la bocchetta a sinistra con tutte le 3 icone disponibili, poi usa la valvola rossa. Allontanati e senti la voce del guardiano.

Avvicinati al lavandino e prova a strappare della carta dal contenitore per due volte e poi prendila da terra. Torna alla bocchetta da dove usciva l'acqua e usaci la carta, gira la valvola rossa e poi usa il distributore che però perde acqua. Appena si ferma il getto usa i tappi sul distributore e poi usalo di nuovo. Esci e ritorna al cimitero, alla sinistra del guardiano c'è tubo da cui usciva l'acqua, usaci la cacciavite per ruotarlo verso la

guardia. Ritorna alla Toilet e gira la valvola rossa per chiuderla, dalla bocchetta togli la carta e parla nel tubo per far girare il guardiano verso il tubo, rimetti la carta e gira la valvola rossa, usa il distributore per annaffiare il guardiano. Ora ci vede. Esci e ritorna al cimitero, usa la lattina sul guardiano che la taglierà giusta. Prendi in automatico il sonaglio. Avanza fino alla cripta e poi a sinistra alla tomba di Lub Ber, usaci il sonaglio ma qualcosa non va. Osserva il porta torcia sulla tomba, usaci il sonaglio e apparirà l'elmo, premi due volte il pulsante verde e poi prova a prendere l'elmo. Avanza fino all'arco di pietre visto all'inizio, vai alla discesa ripida e scendi. Osserva il tuo cavallo per avere un volantino e un gettone. Avanza a destra sulla passerella e osserva l'ascia dentro il tronco poi prendila. Vai alla barca semiaffondata e osservalo, cliccala di nuovo per scoprire che puoi accenderla ma mancano le chiavi. Avanza a destra e vai alla passerella interrotta, osserva il pontile distrutto. Torna un po' indietro e osserva la baracca abbandonata in fondo. Ritorna alla barca semiaffondata, avanza un po' a sinistra per superare la passerella e sulla sinistra vai al salice piangente. Osserva il cavaliere templare e poi parlati. Osserva l'albero dietro, il salice piangente. Usaci il gettone per scendere dentro l'albero.

Sei alla discosteria. Osserva il Dj e poi parlati ma è preso dalla musica. Osserva la lista appesa a destra e poi osserva e prendi il quadro con spirale. In basso a sinistra in terra prendi lo spruzzino. Prova a parlare con il Dj e poi usa la lista, scegli l'ultima canzone ma non sono ancora le 22. Osserva la finestra a destra e poi la botte e più in fondo lo spiazzo rialzato per andarci. Usa l'ascia sulla botte, ora sono le 22 passate. Usa di nuovo la lista e scegli la terza dall'alto: amici di Criptor, poi scegli la seconda dall'alto e vai alla botola in basso a destra per tornare dal templare.

Osserva sulla destra le passerelle a forma di montagne russe, torna indietro alla barca semiaffondata e vai sulla passerella davanti che porta alla grotta illuminata. Osserva la bara con piedi e al vecchio Bill gli devi due favori. In inventario osserva l'album per vedere gli obiettivi. Avanza leggermente a destra per avere una visione della parete della montagna, osserva l'altoparlante e poi la torcia, usala per farla spegnere. Osserva lo strano aggeggio giallo a sinistra. Avvicinati per guardarlo meglio ma suona un allarme. Avanza a destra per il pontile, avanza fino alla barca semiaffondata e supera il pontile, avanza a sinistra al cavaliere templare, in inventario combina il quadro spirale con il cacciavite, usa il tutto sul templare. Diventi uno zombie e appare un vascello.

Osserva il bordo della nave in basso dove c'è il cannone, osserva il forziere e il bordo della nave per tornare con la visuale sulla nave. Vai alla scialuppa fumante ma la puzza ti rimanda indietro, parla di tutto con il templare legato finché non smuove il blocco mentale e la scialuppa non fuma più. Parlati ancora per il secondo blocco mentale e come ingrediente della nonna scegli l'ultimo in basso perché non lo sai. Osserva il Cereal Boat Race in mezzo la mare. Leggi le istruzioni e poi clicca il gioco. Metti i cereali sulla nave gialla e appena partono prendi i cereali e mettili su quella verde per vincere. Prendi i cereali per leggere la ricetta segreta: amore. Parla con il templare e indossi un elmo, parla di nuovo e scegli come risposta: tanto amore.

Parlati ancora per rimuovere l'ultimo blocco e devi scoprire il nome del suo pesciolino, ma per ora lascia stare perché non lo sai. Vai in fondo alla nave e sposta il carrellino, sposta lo scudo e poi osserva la statua. Osserva l'insegna e poi premi il pulsante in basso per sparare un colpo. Sposta la statua con la freccia destra per ruotarla verso il carrellino. Vai dietro la statua e osserva il bidone dell'olio e poi usa i 3 cannoni col pulsante per sparare entrambi. Vai all'orologio a pendolo e apri lo sportello. Usa lo scudo per spostarlo di nuovo. Vai all'insegna e spara di nuovo per bucare il bidone di olio. Vai al cannone con l'olio in terra e spara, guarda la vaschetta per pesci vicino al container e leggi: templarino. Parla col templare e digli il nome del suo pesciolino e ti manda da Capitan Grabbbrain. Prova a parlarci ma escono solo grugniti. Clicca in basso per tornare dal templare, parlati.

Congedati e sei di nuovo dal capitano. Guarda in alto e vedi una damigiana, prova il cannocchiale sirene e poi gli altri due e da Poseidone arriva in volo un tridente. Usa ancora il cannocchiale sirene e mentre cantano usa il Poseidone per far arrivare un nugolo di tridenti che spostano la damigiana. Usa il Kraken per oscurare il

Capitano e tornare alla base. Parla con il templare. Usa lo il sapone spray sul cavaliere ma la spada non scivola in terra. Parlaci e usa la voce: provocalo con Bzzz Bzzzz e userà la spada che volerà via. Osserva la spada e avrai il Micro Paladin. Prova a prendere la spada ma è troppo scivolosa.

Usa il Salice piangente per ritornare dal Dj. Usa su di lui il volantino ma ti darà una tessera. Esci dalla botola e avanza in alto fino al tronco dove hai preso l'ascia, osservalo e usaci la Free drink e avrai una bottiglia con succo. Avanza in alto al passaggio illuminato e torna sopra al cimitero. Vai in alto alla barriera con il cartello di pericolo e avanza. Arrivi a un ascensore illuminato. Vai oltre e parla con i Trolls. Vai nel percorso a sinistra e osserva i cartelli. Prosegui a sinistra e osserva il cancelletto che è chiuso, cliccalo ancora e aprilo, osserva lo stendardo a destra. Sali la salita e suona il gong. Prova a entrare nella casa ma non c'è nessuno, osserva il tavolino e scendi. Osserva i cartelli in fondo, sul primo a sinistra leggi anche la nota verde e sul secondo la nota rossa. Osserva anche tutti i mucchi di scatole. Se il mucchio da 2 scatole e quello da 10 non sono utilizzabili, osservali di nuovo.

Usa il mucchio di 10 scatole e avrai la bile oltre il disastro. Clicca per proseguire sul sentiero in basso a destra e appare un fantasma, poi vai a sinistra verso l'ascensore. Poi risali il sentiero pericoloso, fai la discesa ripida per la palude e devi andare sulla passerella della capanna in fondo.

Avanza a sinistra, in inventario unisci il succo con la bile e dai il tutto a Bill e poi parlaci. Pagando avrai un controller che usi subito, bel casino. Ritorna da Bill e parlaci, avrai info e le chiavi per spostare la barca semiaffondata. Vai alla barca e usa le chiavi, appena è in moto usa la manopola per farla volare via e prendi il Modulo aggiuntivo. In inventario uniscilo con il Controller che poi unisci con la Mappa Ye Ole Cemetery. In inventario clicca col destro sul controller per provare a lanciare l'elmo, ma qualcosa non va: la batteria ha poca carica e poca potenza. Torna da Bill, superalo e osserva la leva sotto lo strano aggeggio giallo. Parla con Bill di tutto e anche per sapere come ricaricare il controller. Se superi la linea gialla suona la sirena, bisogna trovare un altro modo per arrivare alla postazione di ricarica gialla.

Ritorna al Salice piangente e entraci. Clicca col destro sul controller per far uscire il Dj e poi osserva la rete da pesca, usa la cassa acustica più vicina e collegala alla grande cassa acustica. Scegli la prima canzone. Entra nella botola e vai sulla passerella per arrivare da Bill. A metà passerella prendi le cuffie verdi e in inventario usale con la Micro Paladin e dalle a Bill. Ora puoi superare la linea gialla con sirena. Tira la leva per far apparire le scale, osserva la postazione di ricarica e usaci il controller che devi usare subito per sollevare l'elmo. Torna da Bill, scendi le scale e vai al cimitero. Vai al centro e poi a destra per raccogliere il giornale da terra.



Leggilo in inventario per leggere: Langravio. Vai alla tomba in fondo dell'enigmista, parlaci dentro e poi scegli: Langravio. Avrai un calzino. Vai alla tomba in basso di Jazz Scalione, usala per prendere una coppa gelato al pistacchio. In inventario usala con il calzino. Avvicinati alla cripta e usa il calzino con il gelato sulla tomba di Teflonda, prendi la bambola voodoo. Usala in inventario e avrai degli Spilli chiavi e una Chiave piccola, usala sulla cripta. Quando stai per entrare appare Spidelweb e devi fare un giochino con lui, accetta.

Rispondi e fai domande come vuoi, tanto vince lui ma ti lascia campo libero. Entra nella cripta e osserva la bara a sinistra, da dentro prendi una dentatura. Esci e vai a destra alla tomba-obelisco del Maniscalco e usaci la dentatura. Da dentro prendi un telecomando e un aeroplano di carta. Alla domanda se premere il pulsante rispondi con l'ultima: faccio la conta...la tomba decollerà. In inventario osserva l'aeroplano di carta per leggere le scritte. Osserva l'elmo con antenna in fondo e usaci il telecomando per aprire un passaggio nel muro, e ti ritrovi sotto. Non muoverti e vicino al braccio sinistro c'è un punto arancione, un pulsante: premilo per accendere la luce. Osserva la bara nella fogna e cliccala per andarci. Osserva la bara e poi prova a usarla ma non si apre, usaci gli Spilli chiavi per aprirla, osserva la bara e poi usala per avere gli attrezzi di alpinismo.

Ora sei in una strana situazione e rispondi con: pensavo fossi un angelo e poi con tutte le altre finché non racconti tutta la storia. Al termine del dialogo osserva di nuovo la bara, parla di nuovo con la Capt. Delle guardie reali e poi il pipistrello liberato prima ti riporta al cimitero.

Vai all'arco di roccia e sulla sinistra vicino al lampione c'è la parete scoscesa, usaci l'attrezzatura da free-climbing. Al secondo tentativo sembra la fine del gioco, premi la scritta in giallo: LA FINE (Quasi) per far apparire i titoli di coda e l'ultima parte del gioco.

Sei davanti al tempio dell'ascensione, prova a entrare ma le guardie ti fermano. Se vai a destra puoi solo osservare. Vai a sinistra, osserva lo strano meccanismo e il dirupo a sinistra. Usa l'attrezzatura sul dirupo e scendi per ritrovarti dentro al meccanismo. Usa l'altare delle luci e clicca quello centrale e quello più basso per far apparire i colori che vedi sotto.



Esci dalla schermata, osserva e suona la campana e finalmente prendi la Reliquia d'Oro!

Soluzione di Giuseppe