

Soluzione: The Wardrobe

By Raindog

PARTE I – A casa di Ronald

Dopo il filmato parla con “Noce” e poi vai a sinistra in bagno. Qui inizia l’avventura. Se scegli di fare il tutorial prendi la pirite dentro lo zaino verde appeso, altrimenti Skinny lo farà da solo. Ora apri l’armadietto di medicinali. Prendi lo scatolo di pillole. Poi osserva fuori dalla finestra. Ora esci dalla porta del bagno. Raccogli il trapano spuntato dalla scrivania e apri l’inventario per osservarlo. Scoprirai che gli manca la punta. Prova a svitare il pomello del letto, ma è incastrato. Esci sulla destra, e prendi la dentiera sotto il quadro. Poi raccogli le gomme da masticare da dentro l’urna (fallo 2 volte per averne una di sicurezza). Parla col mucchio di polvere. Ora, siccome non puoi scendere dalle scale, torna in bagno e usa lo scarico del WC per scendere nella fogna. Dopo il filmato vai verso sinistra per parlare col coccodrillo. Esaurisci gli argomenti per scoprire che ha qualcosa che lo infastidisce tra i denti. Prendi la lenza attaccata alla gondola tra il liquame. Ora vai nella zona a destra. Vicino alle scale c’è un muro. “Usalo” per dargli un calcio e aprire un varco. Entra nella stanza e raccogli il boccale di birra sul bancone. Torna un attimo indietro e usa il boccale col rigagnolo della fogna. Usa gli psicofarmaci col boccale. Ora sali le scale del “bar” oltre il muro. Sul pianerottolo, tra gli scatoloni, in basso a destra c’è una sveglia rotta da raccogliere. Vai sulla destra ed entra in cucina. In basso tra le cianfrusaglie troverai il piccolo registratore audio del tuo amico Ronald. Esci e vai su per le scale così da ritrovarti nella sala con la tv. Esaminala e mentre vedi il video in primo piano, usa il registratore sulle sirene della polizia. Scendi le scale e sul pianerottolo esci dalla porta a sinistra. Non potrai passare finché ci saranno i ragazzi del trasloco a guardare. Ora torna nelle fogne (tramite WC o tramite porta del pianerottolo) e sali le scale vicino al muro rotto. Sulla destra c’è un grasso senzاتetto che ti sbarra la strada. Vai sulla sinistra e a fianco della spazzatura grande a terra, raccogli una forchetta. Usala con la lenza. Ora prosegui a sinistra. Ti trovi in un cantiere dove c’è un cieco col megafono. Parlaci. Ora raccogli un tubo di metallo a terra. Ora vai su, nella stanza tv. Dai l’intruglio del boccale al mucchietto di polvere così diventerà forte. Poi parlagli e digli “non sembri molto forte” così potrai chiedergli di svitare il pomello dal letto. Raccoglilo da terra. Scendi nel bar dello scantinato e usa il pomello con la fiamma ossidrica vicino al muro. Ottieni così una punta da usare col trapano. Ora vai dal coccodrillo e usa il trapano per estrarre dai denti degli ingranaggi. Usali con la sveglia. Ora sali le scale della fogna e vai a svegliare il senzاتetto utilizzando sopra di lui la sveglia aggiustata. Ora puoi passare. Qui ritrovi Noce. Dopo averci parlato raccoglilo. Ora torna

indietro e vai al cantiere dal cieco. Usa Noce sul cane del cieco al cantiere così puoi raccogliere il suo megafono. Torna al furgone e usa il megafono col piccolo registratore. Ora torna al furgone e mettiti dietro. Vedi un ladro alla finestra. Usa nell'inventario il megafono col registratore e usalo con il ladro. Raccogli il piede di porco che gli è caduto scappando. Usalo con la saracinesca del furgone ed entraci. I ragazzi trasloco non arrivano: quindi esci e vai a controllare. Devi tornare in casa e prendere la porta a sinistra del pianerottolo. I traslocatori discutono dell'orario per il pranzo. Usa la prima gomma col Moai e lasciagliela in bocca. Spostati subito sui primi scatoloni in basso. Aspetta ora che il Moai faccia scoppiare il palloncino i ragazzi si voltano ed in quel momento puoi usare l'arpione (la lenza con forchetta) su quelli più vicini alla porta. Poi vai tra quelli sotto l'orologio così da spostare le lancette. Nonostante questo il furgone non parte. Torna nella casa di Ronald e vai al secondo piano per scoprire che il conducente sta dormendo. Allora torna dal Moai e riprendete la gomma da masticare che tiene in bocca (parlandoci). Porta la gomma gigante al cantiere e mettila nella betoniera. Ora vai in cucina e usa la "gomma a presa rapida" ottenuta nel microonde, così da far rompere il computer "Z8" (attenzione: se la gomma è diventata grigia nell'inventario, non va più bene e devi rifare il procedimento con una nuova gomma). Ora metti il tubo metallico nel microonde per far esplodere tutto e finalmente partire.

PARTE II – In città

Sei in una discarica. Raccogli la fiala di plutonio dalla spazzatura. Raccogli anche alla base una pila stilo. Poi a sinistra ce n'è un'altra sopra la tv rotta. Vai a destra e prova ad entrare nella gru, ma la porta è chiusa. Ora vai sulla bacheca in legno a destra e raccogli la mappa (da ora potrai visualizzare nell'inventario la mappa con i luoghi da visitare e spostarti velocemente). Alla destra della casetta c'è un bidoncino immondizia. Fruga (raccogliendo) più volte per trovarci un'altra pila. Entra nella casetta in legno. Osserva tutti gli hotspot, raccogli il papillon appeso al gancio e poi parla con il custode satanista (che ha alle ginocchia le chiavi della gru). Ora esci e vai fuori dal recinto all'estrema sinistra. E' notte e sei davanti ad una casa dove c'è un party di halloween. Raccogli dalla cassetta della posta una lettera e leggila dall'inventario. Sul sentiero raccogli un paio di bicchieri di carta. Prosegui e parla col quarterback per trovare un accordo in modo che ti aiuti con l'armadio. Entra nella casa e vai nella porta di fronte. Sei in cucina. Apri il frigorifero e raccogli la bottiglietta d'assenzio sulla destra e un peperoncino. Tenta la fortuna con la pesca, ma il gioco è truccato. Entra nella stanza a sinistra e incontri boogeyman. Per ora puoi solo "usare" la bandiera tra gli scaffali così da spostarla e raccogliere la bambola che nasconde. Esci dalla

cucina e sali le scale. C'è un berretto sulla ringhiera raccoglilo per trovarci dei capelli biondi. Raccogli la cravatta attaccata alla porta di fronte. Ora sbircia dalla serratura della porta bianca a destra (al tizio manca il sapone). Scendi dalle scale e riempi un bicchiere di carta con la birra nel barile. Parla col coniglio così da sbloccare un altro luogo sulla mappa. Apri l'inventario e usa i capelli con la bambola. Vai fuori e sali sulla casetta sull'albero. Dopo aver parlato con l'eremita dagli la tua bambola, così gli cucirà i capelli. Poi parla col dragone canterino: è bravo, ma preferiresti ascoltare musica metal. Apri la mappa e vai nel luogo in basso. C'è un lago con tre orchi e la mummia che fa la brace. Alla base raccogli la torcia. Apri l'inventario e usaci le pile (te ne avanza 1 che servirà dopo). Ora torna alla casa del parti e nella stanza di boogeyman a fianco alla cucina. Sparagli in faccia la luce della torcia. Puoi raccogliere anche una polaroid dagli scaffali. Prima di uscire srotola la locandina in basso a fianco al ragazzino, così sbloccherai un'altra zona mappa. Usa la mappa e vai nel cimitero. Prima raccogli la vanga subito dietro di te all'ingresso, poi cammina sulla sinistra fino ad entrare nella cripta. Qui c'è la nonna di Ronald. Non parla bene, dalle la dentiera. Dopo aver esaurito gli argomenti vai verso l'uscita... prima di lasciare la cripta il fantasma ti darà una bibbia. Usa la mappa per andare al mare (locazione in alto). Parla con lo scienziato. Poi vai nella grotta sulla sinistra e parla col diavoletto. Raccogli il dischetto sulla roccia a destra. Ora torna a parlare al diavoletto c'è un nuovo argomento che lo farà andare via. Esci e torna in discarica dal custode. Versa la birra nel suo teschio da cocktail. Mentre beve usa la vanga per dargli un bel colpo. Raccogli le chiavi cadute a terra. Esci ed apri la porta della gru. Devi spostare 2 volte la leva centrale verso sinistra e poi abbassare una volta quella col pomello. Dopo clicca il tasto rosso. Nel frattempo si scopre un filo che devi raccogliere. Nell'inventario usa la nuova pila col filo e poi il tutto con il dischetto cosicché diventerà magnetico. Ora vai nella casa-party ed entra in cucina. Usa il dischetto magnetico sulla canna da pesca e vinci finalmente il premio e attiva nuovo luogo in mappa per trovare la zingara. Vai proprio lì e parla col writer e il senzatetto. Prosegui a sinistra e raccogli dall'interno del covone un ago. Parla con la zingara e dalle il ticket. Richiedi il premio (uno qualsiasi) e lei ti darà un pacchettino da aprire nell'inventario con cassetta e kit metallaro. Torna sulla spiaggia e parla con lo scienziato. Alla fine del nuovo argomento dagli il plutonio, così ti spiegherà come usarlo. Metti il plutonio nella macchina del tempo. Entra e abbassa la leva. Ti trovi sulla spiaggia nel 1863 con Manet che dipinge. Osserva il pesce per tuffartici dentro (così da assumere un cattivo odore servirà più tardi) e parla col pittore spacciandoti per la Morte e intimandogli di inserirti nel suo quadro se vuole salva la vita (che burlone!). Torna nella macchina del tempo e usa nell'inventario l'assenzio con quel che rimane della fiala di plutonio. Vai al cimitero. All'ingresso ci sono le due tombe

di Stanlio e Ollio, poggia sopra quella di Stan la cravatta e sopra quella di Ollio il papillon. La tomba si apre verso un passaggio segreto, ma la fiaccola per fare luce è spenta (osservalo). Torna alla cucina della casa col party e osserva il pavimento per qualche istante: deve essere comparsa (sul gioco della campana) la possibilità di "spostare" una mattonella a terra sotto la quale ci sono dei fiammiferi da raccogliere. Torna al cimitero e entra nel passaggio. Ora puoi accendere coi fiammiferi la fiaccola. Avanza e leggi (usandolo) tutto il libro dell'occulto e raccogli la targa con la data alla base. Parla anche con lo zombie un po' effeminato sulla sinistra che ti darà un bagnoschiuma (visto che puzzi di pesce). Vai in discarica ed entra nella cabina gru. Qui puoi inserire la cassetta nel mangianastri sul pannello. Ascolterai un brano metal. Torna sulla casetta sull'albero. Fai indossare al drago il kit metallaro e poi parlagli chiedendogli di suonare la canzone della cassetta (scegli "canticchia musica"). Esci e torna nella casa del custode della discarica e posiziona la bambola nel pentacolo. Ora puoi usare nell'inventario lo spillo con la bambola così da liberare la stanza al quarterback. Torna da lui e chiedigli di mantenere la promessa. Vai in discarica e parla con il tipo "basso" per farti portare via l'armadio. Entra nella casa del party e usa il bagnoschiuma con la porta bianca. Parla col grassone che ti darà il ticket museo sbloccando anche il nuovo luogo sulla mappa. Prendi anche dall'armadietto al muro lo struccante. Vai al museo (nel frattempo alla caverna c'è il diavolello che dipinge di verde la parete). Entra nella porta in basso a destra per incontrare il custode. Parlagli fino a scontrarti verbalmente con lui. Devi usare questa combinazione per "sconfiggerlo" e fargli venire un colpo: 1- "Non sarai neanche la metà di tuo cugino", 2- "Dietro di te una dissecazione aortica" 3- A guardarti bene la forma della tua zucca..." 4- "Il mio film preferito si Star Wars è la minaccia fantasma". Ora vai nell'altra stanza del museo. Parla con la faraonessa che cerca l'amore. Nell'inventario usa lo struccante sulla lettera per togliere il bacio. Dai la lettera alla regina. Poi nella stanza del custode fotografa il monitor della stanza da guerra. Torna lì e poggia la foto sulla telecamera. Raccogli la bomba. Ora prosegui e ascolta tutti i commenti delle due macchinette nelle stanze dei vichinghi e delle piante. Esci e vai verso macchina del tempo. Entra nella caverna e usa il peperoncino nella vernice verde. Poi usalo con la fiala nell'inventario. Vai nel bagno dove c'è il tizio grasso e usa la fiala rossa con i sali a fianco a lui mentre è immerso nella vasca e non ti vede. Appena scappa svuota la vasca girando la manopola e raccogli la fodera. La stanza a fianco è aperta. Entra e raccogli lenzuolo e le fedie nuziali sul comodino. Vai dalla faraonessa per dargliele. Torna alla casa party e vai in cucina per parlare con Gesoo e dopo dagli la bibbia in modo che voglia sposare la mummia e la faraonessa. Usa la mappa per andare dalla mummia al barbecue così vedrai il filmato. Ora dirigiti al cimitero. Prova a spaventare i ragazzi usando sopra di

loro il lenzuolo rosso: non sarà sufficiente. Entra nella cripta e parla con la nonna per chiederle di spaventarli. Esci e prendi i petardi a terra. Usali con la bomba nell'inventario. Poi rientra nella cripta e usa la bomba sulla ragnatela. Spostati nella location zingara, il writer se n'è andato e puoi raccogliere la sua bomboletta spray a terra. Torna al party e vai al piano di sopra per leggere l'elenco telefonico con il dettaglio dei numeri. Appuntati quello per le spedizioni. Raccogli anche le bende della mummia a terra. Vai alla macchina del tempo e posiziona la targa sotto al calderone e vai dentro la macchina per tornare al 1863. Oltre a Manet troverai il calderone vuoto con dei semi di mela da raccogliere. Torna indietro al presente e vai al party. Dirigiti al piano superiore dalla pianta carnivora. Usaci sopra i semi così da farla strozzare. Usa il quadro per trovare una cassaforte e mettila sopra la bomba. Scendi nella sala da ballo e dirigiti verso destra dall'alieno dj. Usa il megafono per chiedergli di alzare il volume. Torna sopra e attiva la bomba. Aperta la cassaforte potrai raccogliere i contanti. Vai alla macchina del tempo e posa le banconote nel calderone. "Usa" la targa per rigirla in modo che il 1861 diventi 1981. Mantieni quest'ultima data e poi digitala nella macchina clicca invio e poi tira la leva. Qui puoi raccogliere gli spiccioli nella pentola. Torna alla casa del party e vai nella cabina telefono. Sgancia la cornetta, inserisci i penny nella fessura e componi il numero 008458901. Il kit d'imballaggio si autocompone nell'inventario (hai già tutto quello che ti serve). Esci e usa il kit sulla cassa.

Goditi il finale

By Raindog