

The Inner World: The Last Wind Monk

Dopo l'introduzione vestirete i panni del piccione Peck. Raccogliete l'occhio depietrificante da terra, vicino alla statua di Roberto. In alto usate la pianta rampicante. In alto a sinistra aprite la porta e, una volta uscita la lucertola, usate la pianta sopra di lei. Quando si sarà arrabbiate, usate la porta in basso, a sinistra di Robert. Usate il formicaio per far arrampicare le formiche sulla rampicante. Usate la copertura dell'occhio destro della statua per far scendere le formiche e far liberare la statua di Robert. Togliete gli occhi pietrificanti dalla statua. Mettete i due occhi pietrificanti nelle due piante carnivore vuote e interagite con l'occhio depietrificante ancora nella pianta. Utilizzate i due occhi azzurri con la statua in alto e premete il pulsante rosso.

Capitolo 1 – Benvenuti a Woolington

Guardate l'animazione. Vi troverete ora nei panni di Robert. Andate tutto a sinistra fin sotto la penultima pianta carnivora e raccogliete la zanna. Tornate a destra e prendete il controllo di Peck. Beccate il frutto pesante attaccato al ramo. Andate a sinistra e raccogliete gli occhi depietrificanti. Mettetene uno nella pianta carnivora vuota, raccogliete l'occhio rosso dall'altra pianta. Usatevi l'altro occhio azzurro. Prendete l'ultimo occhio rosso e risposizionateli entrambi sulla statua. Premete il pulsante rosso per pietrificare la felce. Riprendete il controllo di Robert, raccogliete la felce e raccogliete il frutto. Esaminate la fessura nella roccia, usatevi la zanna. Usatevi poi la felce e il frutto. Guardate il filmato.

Siete arrivati ad Asposia. Parlate con Libretta di tutti gli argomenti. Andate a sinistra e parlate con Humpnickel di tutti gli argomenti. Andate a sinistra e raccogliete il capritopo ribaltato. Raccogliete la zanna. Entrate nell'emporio del fratello di Emil. Parlate con l'uomo di tutti gli argomenti. Prendete una freccetta viola e guardate l'animazione. Esaminate il capritopo appeso vicino alla lavagna e prendetelo. Uscite dall'emporio, andate a destra, esaminate il manifesto e prendete la puntina. Prendete il controllo di Peck e liberate il capritopo sulla destra. Entrate nell'entrata dei carrelli in alto a destra. Riprendete il controllo di Robert e andate a est verso la stazione della funicolare. Alzate la barriera ferroviaria a sinistra. Prendete il controllo di Peck e usate il filo interdentale con la puleggia della funicolare. Riprendete il controllo di Robert. Raccogliete il nido e l'uovo. Usate il telescopio per prendere la lente. Tornate all'emporio e usate il nido con l'uovo sul tavolo. Uscite, prendete il controllo di Peck e rientrate nell'entrata dei carrelli. Premete il pulsante rosso in basso a destra, poi andate a beccare il tubo in alto a sinistra per fare rumore e far chiedere la pausa a molli. Riprendete il controllo di Robert e guardate l'animazione. Raccogliete il pezzo di formaggio attaccato al muro. Usate il carrello a nord. Prendete il controllo di Peck e usate i capritopi con Robert. Premete il pedale rosso sotto il carrello. Guardate l'animazione. Sarete di nuovo nei panni di Robert. Andate a est sul tetto. Prendete la copertura metallica sulla sinistra. Usate il formaggio con la parte bassa della porta. Usate la zanna con gli ingranaggi del mulino. Salite a sinistra e parlate con l'uomo di tutti gli argomenti. Rientrate, togliete la zanna e togliete il formaggio. Prendete il controllo di Peck e raccogliete il calzino sul filo in basso a sinistra. Riprendete il controllo di Robert. Entrate, scendete di sotto e parlate con Molly di tutti gli argomenti. Andate a destra nella piazza e date il biglietto obliterato a Libretta. Andate a sinistra, entrate nel negozio e date il biglietto all'uomo. Esaminate il plastico e usatevi la lente d'ingrandimento. Uscite, andate tutto a est fino alla funicolare e usate il biglietto con l'obliteratrice. Raggiungete il pannello di controllo. Esaminate il disegno che avete appena ottenuto alla bottega. Esaminate i vari componenti del

pannello per vedere che manca qualcosa. Uscite e guardate la faccia di Conroy e la vite che la tiene su. Usatevi la gomma da masticare per farne un calco. Usate la copertura che avete nell'inventario con il supporto della barriera. Usate la barriera ferroviaria. Abbassatela e rialzatela. Prendete la lastra piegata. Ripete l'operazione in modo da piegare anche l'altro lato. Prendete il controllo di Peck e usate la lastra con il supporto dell'anemometro sul tetto a destra. Scendete alla piazza, entrate nello stabilimento, interagite con gli attrezzi a destra di Molly e datele la gomma da masticare. Tornate alla funicolare e usate il cacciavite che vi ha dato Molly con la vite che tiene su la faccia di Conroy. Tornate all'emporio, nell'inventario combinate il calzino, l'infusore da tè, la puntina e il supporto circolare. Usate il costume da freccetta con Peck. Guardate l'animazione. Andate allo stabilimento e date il gioco a Molly che vi darà in cambio la leva. Tornate alla funicolare. Esaminate il pannello di controllo. Usate il supporto circolare che avete nell'inventario con lo spazio circolare sul pannello. Usate la manopola fino a spostarla a nord-est. Usate la manovella con lo spazio a sinistra e usatela fino a posizionarla in basso a sinistra. Premete il secondo e terzo pulsante rosso. Vedrete tutte e tre le spie diventare verdi. Usate l'acceleratore. Guardate il filmato.

Capitolo 2 - Evasione

Parlate di tutti gli argomenti. Noterete che parlando dei nasi a flauto e provocando l'uomo la statuetta di Conroy sulla libreria si sposterà a sinistra, se lo fate parlando dei Basiliani si sposterà a destra. Fate in modo che cada. Usate la statuina nell'inventario e dite le frasi 1-2-1-4. Guardate il filmato. Parlate con Libretta di tutti gli argomenti. In basso prendete la Bibbia di Conroy. Prendete il rotolo finito di carta igienica. Aprite la cassetta del water e prendete i ferri. In alto a destra prendete il cuscino per il collo. A sinistra della porta, nella parte bassa del manifesto, prendete il nastro adesivo. Usate il manifesto per alzarlo. Nel buco, parlate con Oboe di tutti gli argomenti. Guardate fuori dalla cella. Parlate con la guardia a sinistra di tutti gli argomenti. Chiedetegli cosa c'è da mangiare e dategli che volete la vostra macedonia. Rientrate nella cella e prendete la pesca sulla destra. Affacciatevi di nuovo dalla cella. Parlate con la guardia del mangiare e chiedetegli i piselli congelati. Entrate a prenderli. Riaffacciatevi e chiedete alla guardia la sbobba al pomodoro. Parlate con Libretta del nuovo argomento. Usate il rotolo di carta igienica col tubo di scarico rotto, poi usatevi il nastro adesivo. Tirate la catenella. Mettete la pesca nella tazza del gabinetto e tirate nuovamente l'acqua. Usate il cuscino con la tazza, tirate due volte l'acqua e usatevi il curry. Prendete il cuscino dal wc e guardate l'animazione. Rientrate nella cella, usate i ferri che avete nell'inventario con i piselli congelati, poi usate i piselli col wc. Tirate lo sciacquone. Guardate l'animazione. Parlate con la guardia a sinistra e chiedetele nuovamente una macedonia. Rientrate nella cella, prendete la pesca a destra, mettetela nel water e tirate lo sciacquone un'altra volta. Affacciatevi alla cella e usate i ferri col tubo in basso alla vostra destra. Guardate l'animazione. Usate i ferri coi vari tubi in modo che il ratto con le chiavi scappi nel buco in alto a destra, poi usate i ferri col tubo in basso a destra e vedrete il topo scappare via. Parlate un'altra volta con la guardia, chiedetele da mangiare e ordinate la carne misteriosa con la gelatina blu. Entrate nella cella, prendete le chiavi e la gelatina blu. Usate le chiavi con Libretta, poi datele la gelatina blu. Datele anche il curry, il pomodoro e i ferri. Parlate con lo Zio Oboe. Usate la bibbia col buco, giocate, contate il numero di colpi che fa Oboe e aggiungete uno per dare la risposta, ricordate che Zio Oboe ha sempre aggiunto uno quando vi raccontava le cose. Rispondete esattamente due volte. Se non l'avete fatto parlate della guardia e chiedetele del Maurice Blu. Esaminate il poster dei cactus e i sei cactus disegnati. Date la carta igienica a Libretta. Rispondete spine drittte, 4 fiori, il corpo a Y, 6 spine e Maurice. Uscite fuori e date il dipinto del cactus alla guardia. Mentre sarà distratta usate la chiave con la serratura della cella. Guardate il filmato.

Capitolo 3 – Il Centro del Mondo

Parlate col Viaggiatore di tutti gli argomenti. Avvicinatevi con la macchinetta dei biglietti, parlate con lei e guardate l'animazione. Vi troverete nei panni di Laura. Sulla destra prendete le spine rosse. Ancora più a destra prendete la ciotola. Sempre più a destra prendete in basso la segatura e in alto il capritopo. Sulla sinistra, in basso, usate la ciotola che avete nell'inventario e usatela col pulsante per terra. Premete il pulsante rosso sul muro. Esaminate la cassa di legno e usate la segatura con i ratti trivella. Guardate l'animazione. Riprendete il controllo di Robert. Raggiungete il cricetoala in alto a destra. Parlate con la guardia di tutti gli argomenti. Raccogliete il cartello di viaggio a sinistra. Tornate in basso, scendete lungo il sentiero, aprite la cassetta del pronto-soccorso e prendete il contenuto. Esaminate la pozzanghera e usatevi la siringa per riempirla. Tornate di sopra e parlate col lealista sulla destra di tutti gli argomenti. Andate a sinistra e parlate col viaggiatore del nuovo argomento. Prendete il controllo di Peck e beccate la bocchetta di aerazione in modo che sia girata verso l'altro. Prendete il controllo di Laura, esaminate il condotto e premete la freccia verso il basso a destra. Otterrete la caramella della guardia. Mettete nel condotto il capritopo e premete la freccia in alto a sinistra. Prendete il controllo di Robert e raccogliete il capritopo. Scendete di sotto e usate il capritopo con la pozzanghera. Tornate di sopra e strizzate il capritopo bagnato sulla teiera bollente. Non appena fischierà il lealista si girerà a sinistra. Usate la maniglia con la molla della macchina del ketchup e guardate l'animazione. Quando il lealista si sarà allontanato raccogliete il suo documento di identità dalla giacca. Salite al piano di sopra e date il documento d'identità alla guardia. Andate a destra e parlate col viaggiatore di tutti gli argomenti. Usate la siringa piena dell'acqua della pozzanghera col succo di frutta nella valigia del viaggiatore. Tornate a parlare della guardia dei nuovi argomenti e guardate l'animazione. Prendete il controllo di Laura. Aprite la botola in alto e prendete le spine colorate a destra. Usate il telefono sulla sinistra e parlate di tutti gli argomenti. Riceverete i suggerimenti necessari per capire come inserire le spine colorate. Inserite le spine come da disegno:



Usate il dolcetto al caramello col termosifone per renderlo più appiccicoso, poi usatelo con la segatura e posizionalo nel condotto di ventilazione. Usate la freccia in alto a sinistra. Riprendete il controllo di Robert. Andate di sopra e usate il poster del viaggio col gancio a destra del cricetoala. Andate alla

macchinetta dei biglietti che ora è funzionante e usatela. Date le erbe aromatiche al viaggiatore, poi usatele con la teiera. Usatevi il capritopo. Parlate col viaggiatore. Andate al deposito bagagli e parlate con Laura. Usate il trasportino col deposito bagagli e guardate l'animazione. Prendete l'etichetta dalla gabbia, riprendete il dolcetto al caramello e usatelo con l'etichetta. Attaccate l'etichetta alla scatola. Usate la scatola e prendete il controllo di Peck. Premete il pulsante sul pavimento e guardate l'animazione. Sarete di nuovo nei panni di Robert. Salite di sopra, date il biglietto alla guardia e usate la funicolare a destra.

Capitolo 4 – Incontro a Vecchia Aspia

Guardate il filmato introduttivo. Vicino a Peck prendete l'occhio del Basiliano. A destra prendete la pelliccia di coda. Prendete il controllo di Peck e raccogliete il pendolo appeso al filo. Ancora più in alto prendete la carta. In alto a destra, invece, prendete l'argilla. Riprendete il controllo di Robert. Andate a sud verso la città. Sulla sinistra, nella finestra, esaminate Mama Dola. Andate a destra alla fontana del vento e guardate l'animazione. Potrete adesso decidere di suonare una canzone col vostro naso a flauto. Parlate col Pony di tutti gli argomenti. Parlate col mercante di tutti gli argomenti. Date le monete al mercante e prendete una borsa del mistero. Raccogliete la roccia appuntita a sinistra della fontana. Tornate in città e prendete il controllo di Laura. Parlate col matto di tutti gli argomenti. Usate la roccia appuntita con la roccia tonda vicino all'acqua. Prendete il controllo di Peck e, in alto a destra, prendete il pesce vecchio. Prendete il controllo di Robert, esaminate l'oggetto coi simboli a sinistra della roccia e provate a suonare. Suonate la melodia del vento e guardate l'animazione. Raccogliete il mollusco da dentro la botola. Andate al cimitero. Salite il sentiero in alto a destra e prendete il cappello rosso. Tornate in città. Usate l'argilla secca col ruscello a sinistra, poi usatela col coprinaso. Tornate alla fontana del vento e suonate la melodia del triangolo. Usate il naso di argilla col pony. Usatevi poi la lisca di pesce per spazzolarlo e ritrovare la sua palla da bingo. Usate il pendolo con le borse del mistero a destra. Usate il ferro di cavallo con il pony. Andate alla ruota del vento al centro della fontana. Suonate la canzone del vento per far aumentare la velocità della ruota e usatevi il cappello rosso per tagliarne la punta e trasformarlo in un megafono. Andate in città e date il cappello al pazzo. Guardate l'animazione. Andate al cimitero, prendete il controllo di Peck e usate il modulo di avviamento con lo slot del Basiliano in basso a sinistra. Usate la pelliccia di Basiliano col liquido refrigerante. Andate alla fontana del vento e date la pelliccia al pony. Guardate l'animazione. Tornate in città. Andate al cimitero e guardate il filmato. Parlate con Mama Dola di tutti gli argomenti. Usate il quadrifoglio e il certificato col telefono. Andate in città e usate il peluche con la bottiglia d'alcol che tiene in mano l'uomo in basso a destra. Andate alla fontana del vento, prendete la scatola di peperoncino a destra del mercante. Usate la bottiglia d'alcol col mercante. Usate la scatola di peperoncino con la città in basso a sinistra. Scendete in città e raccogliete il peperoncino accanto a voi. Andate al cimitero e usate il peperoncino col telefono. Usatevi anche l'occhio di Basiliano e la bottiglia d'alcol. Parlate con Mama Dola della telefonata e poi sempre della telefonata. Guardate l'animazione. Parlate nuovamente con Mama Dola, sempre due volte sulla telefonata e guardate la nuova animazione. Prendete il controllo di Peck e usate il mollusco con la botola del Basiliano. Guardate l'animazione.

Capitolo 5 – Il Segreto di Valle Fosca

Guardate l'introduzione del nuovo capitolo. A destra, vicino allo stagno, prendete il pannello. Parlate con Gorf di tutti gli argomenti. Raccogliete l'unghia sotto Gorf. Esaminate il cartello sulla destra e leggete la riga più in basso. Prendete la strada di sinistra verso il promontorio. Guardate l'animazione. Sulla destra prendete il colino di pietra. Parlate con l'albero e suonate la melodia del vento per

dimostrare che siete un naso a flauto. Parlate coi nasi a flauto di tutti gli argomenti. Tornate alla scogliera di Gorf e prendete il sentiero a destra verso Valle Fosca. Suonate la canzone del vento per far sparire tutta la foschia. Andate a sud e prendete la tenda. Provate a prendere la radice e usatevi l'artiglio per tagliarla. Esaminate la colonnina coi simboli. Raccogliete il pannello da terra e tornate di sopra. Da terra raccogliete la cerbottana e la bandierina. Esaminate la colonnina coi simboli sulla destra. Tornate al promontorio e parlate coi nasi a flauto del nuovo argomento. Usate la radice che avete nell'inventario con il pentolone. Prendete la corda di radice e usatela col naso della statua. Riprendete la corda di radice e usatela con la radice dell'albero. Prendete il pannello da terra. Spingete il pentolone per farlo sbattere contro la statua. Prendete il pannello. Riprendete la radice. Andate a Valle Fosca. Usate gli espositori. Prendete il pannello. Posizionate i cinque pannelli come da figura:



Suonate la canzone del triangolo quattro volte, fin quando la torre non sarà alla massima altezza. Andate al promontorio e usate il libro che vi ha regalato Mama Dola. Usate il libro cavo col pentolone. Andate alla scogliera. Combinare la bandierina con la cerbottana. Andate a Valle Fosca, esaminate gli espositori e prendete il pannello col disegno della porta. Tornate alla scogliera. Combinare la vela col pannello e poi usatevi il libro cavo pieno di zuppa. Usatelo con lo stagno, poi suonate la canzone del vento. Usate la mosca suina con la radice, poi legatela al colino di pietra. Usate l'elicottero di salvataggio con la bava sulla roccia vuota. Guardate l'animazione. Parlate con Gorf del nuovo argomento. Andate a Valle Fosca e suonate la nuova canzone, quella del triangolo rovesciato, fin quando il monolito non sarà tornato del tutto in basso. Usatelo per posizionarvi sopra. Usate la tenda che avete nell'inventario col monolito. Suonate la melodia del triangolo, quello dritto, fin quando non raggiungerete l'albero dove sono nascosti i nasi a flauto. Tornati nella Valle, portate il monolito il più in alto possibile. Ruotate fin quando non vedrete a sinistra il simbolo della toppa della chiave. Nel monolito più basso avrete lo stesso simbolo della toppa. Abbassate di uno e ruotate fino a vedere il simbolo del monaco del vento nel secondo pilastro di luce e nel blocco del monolito che spunta da terra. Alzate del tutto il monolito e ruotatelo fino a vedere nella terza colonna di luce il simbolo della spada. Abbassate il monolito tre volte, fino a nascondere il simbolo della spada e ruotate tre volte, fino a vedere i simboli luminosi della toppa, del monaco e della spada. Alzate tre volte il monolito, fino alla massima altezza, e ruotate una volta per

vedere il simbolo della corona. Abbassate il monolito quattro volte, lasciando solo un blocco fuori dal terreno e ruotate fino a vedere quattro simboli luminosi, la toppa, il monaco, la spada e la corona. Alzate il monolito del tutto, ruotate una volta fino a vedere il simbolo luminoso del fosfo. Abbassate tutto il monolito e ruotate quattro volte fino ad avere tutti i simboli luminosi. Guardate la breve animazione. Suonate un'altra volta la melodia per abbassare il monolito. Andate a sinistra ed entrate nel monastero e guardate l'animazione. Raccogliete la freccia da terra. Andate alla scogliera e mostrate a Gorf la freccia e la radice. Combinateli nell'inventario. Tornate alla Valle, esaminate la finestra azzurra ed usatevi l'unghia di Gorf. Usate la freccia con la radice che avete nell'inventario e entrate nuovamente nel monastero. Guardate l'animazione. Usate il guardaguarda che avete nell'inventario con il fosfo sul pilastro. Suonate la melodia del vento per far illuminare il fosfo, poi suonate la melodia per far abbassare il monastero in modo da avere abbastanza buio. Esaminate la tela e usate il proiettore fosfo. Ruotate i dischi in basso come da figura, riproducendo i simboli che avete visto sulla pietra alla scogliera:





Parlate col Faifai in basso a sinistra dategli nella lingua appena appresa fontana del vento, asposiano e fragoroso. Guardate l'animazione.

Capitolo 6 – Aria di Novità

Dopo l'introduzione, parlate con lo Zio Oboe sulla sinistra di tutti gli argomenti. Sulla destra prendete il lecca-lecca appiccicoso. Interagite con la tenda dell'avventuriero sulla destra. Entrate nello scivolo della spazzatura. Raccogliete lo striscione rosso. Tornate a destra. Parlate con lo Zio Oboe di tutti gli argomenti, rispondete secchio d'acqua, montagne magnetiche e Ferdimon Focoso. Entrate sotto la fontana dal passaggio appena aperto. Suonate la melodia del triangolo e quella del triangolo rovesciato, che vedrete rispettivamente sul cilindro in basso a sinistra e in quello in alto a destra. Guardate la breve animazione. Andate a destra e prendete la girandola. Andate a destra alla piazza della fontana e

guardate la breve animazione. Raccogliete la tavola con le graffette da terra. Tornate sotto la fontana, uscite da sinistra e imboccate il tubo dell'immondizia. A sinistra prendete il barattolo col palloncino. Usate la tavoletta con le graffette con il camino a sinistra. Scendete lo scivolo e usate il barattolo vuoto con la fontana. Tornate su per lo scivolo e usate il barattolo pieno d'acqua con le graffette nel camino. Tornate di sotto. Parlate con lo Zio Oboe del nuovo argomento. Tornate nella piazza della fontana e usate lo striscione con le lance delle guardie. Combinare le graffette con la spillatrice e usate il tutto con lo striscione che avete appeso alle lance. Aspettate che le guardie tirino lo striscione e parlate subito con la guardia di destra in modo che lo tengano ben teso. Nell'inventario combinate il lecca-lecca con la girandola e fissatelo sul supporto fra la telecamera e le guardie. Una volta ipnotizzata la guardia di destra, utilizzate il sacchetto pieno di polvere con lo striscione ben teso. Guardate l'animazione. Raccogliete l'altoparlante che penzola dal soffitto. Raccogliete la testa di Conroy. Tornate a sinistra e parlate con lo Zio Oboe del nuovo argomento. Usate l'altoparlante col tubo di scarico sotto la finestra dello Zio Oboe. Scendete nella fontana, posizionate la testa di Conroy sul leggio e parlate con lo Zio Oboe dal tubo di scarico in alto a sinistra. Fategli suonare la canzone della discesa e suonate quella del triangolo in alto. Raccogliete la polvere di pietra. Gonfiate il palloncino di Emil e usatelo con la polvere di pietra. Usate il tutto con la pompa che scendete dal soffitto. Guardate l'animazione finale.

Soluzione di Electranovembre