

The Inner World

Guardate l'introduzione. Scegliete di vedere un'introduzione dei comandi. Esaminate e prendete il segnamento a righe alla vostra destra. Ancora più a destra, sotto il piccione, prendete il ramo. Andate dall'uomo a sinistra e parlate con lui di tutti gli argomenti. Parlate con lui fin quando non vi darà i semi e la bambola gratuitamente. A sinistra dell'uomo prendete la bottiglia da terra. Nell'inventario stappate la bottiglia e aprite il sacchetto di semi che scoprirete essere vuoto. Usate la bottiglia aperta con il lombrico nella sua tana. Prendete il lombrico ubriaco. Usate il lombrico col bastoncino, poi il tutto col tappo per creare una fionda. Usate la fionda col pesce che sta beccando il piccione. Usate il segnamento col piccione ma non riuscirete a catturarlo. Usate la corda col segnamento e poi il tutto col piccione. Dopo l'animazione riprendete il segnamento. Tornate dall'uomo e parlate di Laura due volte. Andate a nord.

Parlate con la donna di tutti gli argomenti. Andate a destra e parlate col ragazzino di tutti gli argomenti. A destra del ragazzino prendete il bastone da passeggio pietrificato. Tornate vicino alla donna e andate a nord.

Parlate con l'uomo imprigionato di tutti gli argomenti. Salite la scala e parlate con la guardia di tutti gli argomenti. Andate a destra e parlate con la Sn-O-Mat. Date la risposta di sinistra finché non vedrete aprirsi un cassetto ai piedi della macchina. Uscite da dialogo e prendete la mentina all'interno del cassetto. Andate a sinistra della guardia e passate sotto l'arco. Quando la statua sputerà fuori un foglietto prendetelo e poi leggetelo nell'inventario. Tornate vicino alla guardia e usatevi il pupazetto di Conroy. Prendete la scatola del pranzo. Tornate dal prigioniero e dategli il bastone da passeggio pietrificato. Tornate a est.

Entrate nel bar e parlate con l'uomo vestito di rosso sulla sinistra di tutti gli argomenti. Esaminate la macchinetta delle caramelle e usatevi la mentina. Usate le biglie con la scatola da pranzo. Parlate con la barista per ottenere il liquore, poi parlate con lei di tutti gli argomenti. Uscite dal bar. Andate a destra e date la scatola rossa piena di biglie al ragazzino. Otterrete in cambio la mappa del tesoro. Tornate alla piazza della fontana.

Guardate l'animazione. Date la mappa al prigioniero. Tornate dalla Sn-O-Mat e paratele del segreto di Otilia. La macchina impazzirà. Prendete la lancetta e prendete una mentina. Tornate alla zona dell'immondizia dove c'è il venditore. Sulla destra esaminate il pesce per terra e usatevi il volantino che avete nell'inventario. Ritornate al bar, esaminate la sedia del monaco per vedere che è arrugginita e usatevi il pesce per lubrificarla. Tirate il filo della veste del monaco. Uscite dal bar. Tornate alla prigione e date il filo al prigioniero. Andate a ovest e date il vestito alla donna. Guardate l'animazione.

Andate a ovest. Esaminate le piume per prenderne una. Esaminate l'asse a sinistra della piuma più a nord. Tornate a ovest. Esaminate il libro e sfogliatelo per vedere tutti gli scenari. Esaminate la porta sotto il macchinario, apritela e guardate il disegno all'interno. Esaminate e usate la macchina. Girate la ruota in basso a destra in modo che indichi lo scenario e mettete la manovella sul 4. Girate la ruota in basso a destra sul monaco e mettete la manovella sul 3. Girate la ruota in basso a destra sulla famiglia e posizionate la manovella sul 4. Girate la ruota in basso a destra sul mostro e posizionate la manovella sul 3. Sentirete scattare un meccanismo. Tornate sul palcoscenico. Usate la mano più bassa del monaco per aprire il passaggio. Entrate nel passaggio e guardate il filmato.

Esaminare il sacco in basso a sinistra e usatevi la bottiglia che avete nell'inventario, usate poi la colla col tappo di sughero. Usate il barattolo di colla col tappo per toglierlo. Sulla sinistra usate le leve in modo da non vedere la mano del monaco in alto. Tornate al palcoscenico e usate il retino con la mano del monaco. Usate la colla sulla mano. Tornate di sotto e usate nuovamente le leve a sinistra. Guardate il filmato.

In basso a sinistra esaminate e prendete l'elmetto/imbuto. Indossatelo. Esaminate la strana creatura e provate a interagire con essa. Usatevi la piuma che avete nell'inventario e recuperate la vostra marionetta. Parlate con la creatura di tutti gli argomenti. Usate la marionetta col cespuglio in basso a sinistra. Usate il rametto col buco nell'albero a sinistra della strana creatura. Andate a destra per fare in modo che il topino volante si sposti e sia catturato dal ramo. Usate il topino con l'elmetto e indossatelo. Usate l'albero di frutti a sinistra. Provate a usare il frutto con le trappole, ma sarà inutile. Usate il frutto con gli artigli della creatura. Usate la palla da bowling improvvisata con le trappole e guardate l'animazione.

Vi troverete ora nei panni di Laura e dovrete liberare Robert, vivo. Parlate due volte con Robert e vedrete cadere l'uncino. Tornate nella foresta e prendete una canna che troverete ai piedi dell'albero accanto a voi. Prendete l'uncino da terra e usatelo con la canna. Andate a sinistra e parlate con la creatura di tutti gli argomenti. Usate la canna da pesca col fango a nord delle altre canne per recuperare gli occhiali. Andate a est nella foresta e usate la canna dentro la tanica. Parlate con il ragazzo seduto al tavolo di tutti gli argomenti. Esaminate la roccia col buco sopra a sinistra dell'uomo sdraiato. Usatevi gli occhiali per vedere chi è che grida. Usate la scatolina col bruco. Tornate sopra l'albero dove è legato Robert e usate la scatoletta col bruco con la tana in alto. Usate le frecce come una scala. Prendete la borsa dello scheletro. Prendete la testa dello scheletro. Usate il puntatore con la canna e l'uncino. Andate a sinistra e prendete del muschio da sopra la roccia. Date il teschio agli uomini per ottenere il globo. Usatelo nell'inventario per aprirlo. Usatelo col muschio. Tornate nella foresta. Usate il globo aperto con il fango dietro alla creatura. Usate l'uncino con il fango sulla sinistra. Usate la metà del globo senza fango con la sabbia raschiata. Fate interagire le due metà del globo. Andate tutto a est e usate il globo con la tanica rossa. Premete il bottone rosso della macchina e guardate l'animazione. Andate a ovest e raccogliete la freccia. Parlate con la creatura dell'argomento aereo di carta. Tornate nella foresta a est e usate la canna con l'uncino sul topo peloso in alto sull'albero. Tornate a ovest e salite sull'albero, andate a sinistra e usate il topo nel corno del monaco. Tornate dagli archeologi, usate due volte il macchinario per girarlo verso la casa sull'albero, poi usate il pulsante rosso per terra per far partire un nuovo aereo. Vedrete che gli archeologi segneranno un nuovo risultato sulla loro mappa. Usate la freccia che avete nell'inventario col tubo di scarico del macchinario. Tornate sull'albero dove c'è Robert. Usate la freccia appena sporcata di miele con le mosche che svolazzano sullo scheletro a destra. Tornate di sotto e usate la freccia col miele con la testa della creatura, sul punto asciutto. Andate tutto a est e usate il macchinario per girarlo a sinistra, premete poi il pulsante rosso per far partire un nuovo aereo. Guardate l'animazione e prenderete automaticamente la mappa. Prendete poi la sella a destra. Tornate alla casa sull'albero e usate la sella con la corda che porta a Robert. Guardate l'animazione.

Sarete nuovamente nei panni di Robert. Prendete la scaletta appesa al ramo. Prendete il braccio pietrificato da terra. Provate a spostare la roccia sulla destra, poi provatevi usandovi il braccio pietrificato. Andate a parlare con Laura di tutti gli argomenti. Parlate con Gorfelina di tutti gli argomenti. Usate i pioli della scala con la roccia sollevata sulla destra. Usate poi la roccia per abbassarla e usatela di nuovo per farla rotolare. Parlate con Gorfelina del nuovo argomento e poi usate due volte l'icona con la rose e il cuore. Prendete il corpo pietrificato e usatelo sulle zampe pietrificate, poi usatevi il braccio

pietrificato. Premete contemporaneamente i tasti 1 e 4 sulla vostra tastiera e guardate la breve animazione. Entrate nel passaggio e guardate l'animazione. Nell'angolo in basso a sinistra prendete il libro di ricette. Prendete il pendaglio del paletto vicino a Laura. Esaminate il disegno e prendete gli spilli a sinistra. Entrate nella porta a nord. Prendete dei fiori dall'aiuola. Prendete la corda per saltare sulla destra e raccogliete dei funghi. Prendete il tappeto dorato da sotto la porta. Usate la corda col pendaglio, poi con gli spilli e infine coi biglietti. Parlate con Laura di tutti gli argomenti. Provate ad aprire la porta a nord e tornate a ovest. Parlate col receptionist di tutti gli argomenti. Una volta nella corte interna, parlate con il receptionist di tutti gli argomenti. Tornate alla reception e raccogliete il mattarello da terra. Parlate con Steve degli ultimi argomenti rimasti. Uscite a sinistra e usate il mattarello con il mattone sporgente dal muro più in basso. Rientrate nel passaggio, salite sul mattone sporgente più in basso e usate il mattarello col secondo mattone. Poi scendete e usate il mattarello col primo. Uscite di nuovo fuori dal passaggio, salite sui primi due mattoni sporgenti, usate il mattarello col mattone più alto, poi scendete di un mattone e usate il mattarello con il secondo, infine scendete a terra e colpite il primo mattone. Usate il tappeto d'oro col ramo a sinistra. Andate a destra vicino al Fosfos in modo che scappi vicino al tappeto. Rientrate e salite i tre mattoni sporgenti, poi salite sul muro. Usate la corda con il pendaglio, gli spilli e i biglietti sul Fosfos. Avrete adesso i biglietti dorati. Usate l'insieme degli oggetti per sfarli e ottenere così solo i biglietti dorati. Date i biglietti dorati a Steve che vi accompagnerà nella cappella.

Esaminate l'anello in alto. Parlate con Laura dei nuovi argomenti. Parlate poi con Steve di tutti gli argomenti. Date i funghi a Laura che distrarrà Steve. Andate alla reception e prendete la custodia della chiave sul bancone. Parlate con gli insetti in basso a destra di tutti gli argomenti. Prendete la grattugia sul muro, a destra dello specchio. Uscite nella corte interna e usate la grattugia sullo scudo appeso alla parete, ma non sarà abbastanza ruvida. Tornate all'esterno del passaggio e usate la grattugia su Gorfelina. Tornate alla corte interna e usate la grattugia nuovamente sullo scudo. Raccogliete i resti della grattugia e andate alla reception. Mettete i resti nel mixer. Usate i fiori col mixer. Tornate alla fontana e parlate con Laura per farla allontanare. Usate i fiori col vaso vicino a Steve per farlo riempire di succo. Parlate con lui della melodia. Raccogliete la polvere di cristallo e date nuovamente i funghi a Laura. Tornate alla reception e usate la polvere di cristallo col mixer. Tornate alla fontana e parlate con Laura, poi andate a ovest. Vi troverete nuovamente alla reception. Parlate con Steve e fatevi accompagnare di nuovo alla corte esterna. Parlate con Steve di tutti gli argomenti. Raccogliete la polvere appena caduta vicino ai due Asposian pietrificati. Date i funghi a Laura. Andate alla reception e mettete la polvere di pietra nel mixer, poi girate la manovella. Prendete la custodia della chiave e usatela col mixer. Mettete lo stampo della chiave nel forno a destra, esaminate il poster sopra al forno, poi parlate con gli scarafaggi e insultateli. Provate ad aprire il forno ma vi brucerete, usatevi allora la marionetta di Conroy. Andate alla corte interna e parlate con Laura. Tornate alla reception, parlate con Steve e fatevi accompagnare nuovamente alla cappella del vento. Parlate con lui della melodia e di tutti gli argomenti. Andate a ovest. Andate a nord, usate la chiave/biscotto con la porta a nord ed entrate nella cappella. Usate l'anello in alto e guardate le zampe dei fosfos, v'indicheranno le note che dovrete suonare. Usate l'icona per suonare e premete i tasti 1-24-3-23-13-1. Guardate l'animazione.

Parlate con la guardia di tutti gli argomenti. Provate a prendere la manovella a destra della guardia. Esaminate le foto del meccanico del mese e prendete quella più a sinistra con l'angolo sollevato. Fate caso all'incisione sotto a quel poster, in particolare alle ultime parole di ogni linea. Andate nella porta a destra. Parlate con l'uccello giallo in gabbia di tutti gli argomenti. Prendete il martelletto dell'allarme antincendio. Tornate a sinistra e usate il martelletto col ginocchio ferito della guardia. Raccogliete il punto esclamativo di legno. Usate il poster con la guardia, quando vi chiederà il codice dovrete ricordare

le tre parole che erano sulla targa e usare numero-colore-numero che fanno rima. Quindi 8-giallo-10. Dopo essere stati riconosciuti come guardia, prendete il barattolo di vernice e la manovella. Usate la manovella col portabandiera sulla sinistra. Ruotate la manovella e prendete la bandiera. Usate il barattolo di vernice col filtro della caffettiera a destra del tunnel. Prendete la caffettiera e usatela con il punto esclamativo. Tornate nella porta a destra e usate la bandiera con la gabbia. Usate l'icona del flauto in basso a destra e premete il tasto 1 fin quando le guardie non si troveranno in questa posizione:



Premete nuovamente l'icona del flauto e usate il punto esclamativo sporco di nero col ponte rotto sulla destra. Suonate di nuovo il flauto usando il tasto 1 e guardate il video. Andate nell'entrata a nord-est. Date il bigliettino di Laura alla guardia, mentre sarà distratta usate il poster della guardia sulla foto di Robert. Guardate il video. Salite la scala a destra. Guardate il filmato. Prendete una spina di Fonk. Aprite l'armadietto dei medicinali e prendete le bottigliette. In basso prendete il modello del Basylian. Usate il trono e otterrete una molla. Usate la marionetta di Conroy con la bottiglia scura. Andate a sinistra ed esaminate la scultura cubica. Apritela e usate la marionetta con la polvere bianca. Date la marionetta a Fonk. Prendete il diamante da terra. Usate il Basylian con la polvere bianca. Usate il Basylian sul quadro a destra. Usate la spina con il quadro. Entrate nel passaggio appena aperto. Entrate nel laboratorio a nord. Guardate l'animazione. A sinistra di Laura, prendete la mano più a destra, quella a pugno chiuso. Nell'inventario combinate il pugno con la molla. Cospargetelo poi con il liquido della boccetta rossa. Mettete il pugno con la molla nell'elevatore a destra. Usate la grata per terra. Usate l'olio di pesce sul bottone dell'elevatore a destra e guardate l'animazione. Usate il cristallo che avete nell'inventario con il padre di Laura e guardate i filmati.

Raccogliete lo scudo da terra. Entrate nella cappella a nord e prendete il piccione, prenderete automaticamente anche il pesce. Raccogliete da terra il fosfos che sta dormendo. Andate alla reception e prendete l'altro fosfos che dorme. Dal bancone prendete i confetti nella ciotola. Parlate con Steve di tutti gli argomenti. Uscite dal passaggio a sinistra e prendete il fosfos che dorme. Parlate con Gorfelina di tutti gli argomenti. Date un chewingum a Gorfelina. Tornate alla corte interna e usate i tre fosfos che dormono con il paracadute attaccato al Basylian. Usate poi l'icona del flauto e suonate una qualsiasi nota. Guardate l'animazione. Raccogliete gli occhi de-pietrificanti del Basylian. Usate lo scudo con l'aiuola e giratelo due volte. Rimettete gli occhi al loro posto e azionate il pulsante rosso sulla schiena

del Basylian. Girate un'altra volta lo scudo e azionate di nuovo il bottone rosso. Andate alla reception e parlate nuovamente con Steve. Uscite dal passaggio e usate il cervello col pallone creato da Gorfelina. Rientrate e usate il cervello appiccicoso con i frammenti di vetro. Tornate alla cappella del vento e usate la palla con l'uncino che pende dagli anelli. Guardate l'animazione. Andate alla corte interna. Guardate l'animazione. Prendete gli occhi pietrificanti del Basylian a sinistra, prendete quelli de-pietrificanti del Basylian di destra e mettetevi quelli pietrificanti. Usate il pesce vecchio con il pulsante rosso. Spostate lo scudo in modo che punti nella cappella. Tornate nella cappella del vento. Usate il piccione con Conroy e guardate l'animazione. Prendete la collanina e usatela con la decorazione sul muro di destra. Tornate alla corte interna, sostituite gli occhi de-pietrificanti con quelli pietrificanti. Prendete il piccione e il pesce e attivate il bottone rosso. Guardate il filmato finale.

Soluzione di Electranovembre