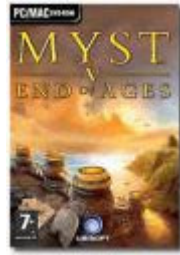


Myst 5 – And of Ages



Sei dentro un salone con tante porte, puoi solo aprire quella con la maniglia, entra e segui il corridoio fino a vedere a sx degli oggetti che devi prendere: il diario e la sfera dei salvataggi. Entra nel passaggio alla sx di dove hai preso gli oggetti, avanza e vedrai una sfera animata, entra e premi il fascio luminoso azzurro sul piedistallo, voltati completamente e esci dalla sfera: Yeesha ti parlerà. Dopo il dialogo ti trovi da Esher che alla fine ti dirà di trovare un buco nel terreno: la trovi dietro alla roccia più grande sulla destra e la riconosci perché ha delle corde, scendi, voltati e avanza fino in fondo, sulla dx prendi il diario e leggilo e vedrai che poi si posizionerà in una scacchiera con altri 11 posti vuoti: significa che dovrai trovarli in giro. Avanza e raccogli quello vicino alla lanterna, avanza sempre a dx e vai nell'entrata a sx per una stanza. A sx hai un macchinario con un pulsante blu, premilo per ascoltare Yeesha. Osserva la stanza e prendi il libro sul lettino, nella nicchia a sx osserva lo schizzo, voltati completamente e vai verso la nicchia e accedi al libro: Esher ti parlerà di nuovo. Sulla dx premi i pulsanti blu dei cancelli sui ponti per aprirli, se vuoi puoi provare a superarli ma degli altri cancelli te lo impediranno, torna al libro e premilo per ritornare indietro.

Esci dalla stanza e vai a dx, entra nella stanza circolare e avanza verso il centro: Esher ti parlerà ancora, entra nell'unico tunnel accessibile e prendi il diario, esci e sulla dx vedi una leva verde, ruotala a dx e poi entra nella porta davanti che si è aperta. Avanza fino alla ringhiera in fondo e poi vai a dx: Esher ti parlerà ancora, sali le scale e sulla sx vedi una leva, tirala e aspetta che arrivi l'ascensore, sali sulla piattaforma a dx e tira la maniglia in alto per scendere. Avanza e entra nella prima porta a sx dove vedrai una stanza simile a quella già visitata, vai nella nicchia in fondo e prendi il libro, voltati completamente e entra nel libro in fondo per Direbo; anche qui fai stessa cosa per aprire i cancelli dei ponti e poi rientra nel libro. Esci dalla stanza e vai a sx, avanza fino a vedere la leva dell'ascensore e prendi il libro da terra, tira la leva e scendi con l'ascensore tirando la solita maniglia. Scendi le scale e Esher ti parlerà ancora chiedendoti arieggiare i tunnel, avanza e entra nel passaggio a sx, scendi le scale e poi di nuovo le scale a dx fino in fondo dove vedrai un piedistallo con una semisfera blu: raccogli il libro da terra. A questo punto vai dx e poi al centro del salone dove vedi un piedistallo scuro, sali le scale davanti e poi vai sulle scale a dx o sx, Sali ancora una rampa e vedrai un piedistallo con una semisfera blu: memorizza bene questi due luoghi perché dovrai premere le due semisfere colorate in rapida sequenza, quindi premi questa gialla e poi vai subito a premere quella blu; se non fa in tempo puoi riprovare finché non riesci. Una volta premuti vai nel piedistallo al centro del salone e premilo: se hai fatto in tempo vedrai il pavimento che si solleva. Ora hai 4 passaggi, ruota intorno fino a vedere due fasci luminosi e vai al passaggio alla loro sx: sarai in una grotta, vai a dx e prendi il diario, sul macchinario sposta la leva verso sx per immettere aria come ti aveva chiesto Esher, vai nella stanza a sx e entra nel libro.

Anche qui apri i cancelli dei ponti e poi ritorna nel libro. Esci dalla stanza e vai al centro del salone, premi il pulsante sulla colonna per far scendere il tutto, premi di nuovo il pulsante e spostati rapidamente al bordo del pavimento in modo da non salire con la piattaforma, (se per caso aspetti troppo tempo e il pulsante ritorna scuro, devi di nuovo ripremere i due pulsanti blu e giallo). Una volta salita la piattaforma scendi dalla scaletta e raccogli il libro al centro, guardati intorno e vai nel corridoio lungo, sposta la leva a sx e vedrai una scala scendere a metà corridoio, sali e vai verso la porta chiusa per prendere un altro libro vicino alla leva che devi spostare verso destra per aprire la porta, voltati completamente e avanza verso l'uscita in fondo, vai a dx e vicino alla porta prendi un altro libro. Voltati completamente e vai nella porta in fondo, entra e nella nicchia prendi l'ultimo libro, premi il pulsante blu per ascoltare Yeesha e poi entra nel libro. Apri i cancelli dei ponti e da questo punto puoi iniziare il viaggio nei mondi di: *Laki'Ahn – Todelmer – Taghira – Noloben*.

Entra nella bolla dove vedi delle grandi rocce e clicca sul simbolo a mezza luna sul piedistallo in basso a sx per entrare nel mondo di Laki'Ahn, riproduci il disegno e poi esci dalla bolla. Vai a dx e parla con Esher, prova a entrare nella porta davanti ma è chiusa, voltati e vai alla spiaggia, vai a dx fino allo sbarramento di rocce, voltati a dx e vai tra le due rocce verdi, avanza fino allo scheletro di dx e poi sulla sx in fondo vedi un disegno su una roccia: avvicinarti per osservarlo meglio e riprodurlo sulla lastra: si alzerà un vento forte.



VELOCEMENTE vai a dx e avanza nel passaggio tra le due rocce fino a un ruscello, oltrepassalo e poi avanza dentro l'acqua, fermati dove ci sono le ultime zanne e voltati a sx, avanza sempre fino a vedere un mulino con le pale che girano a causa del vento sulla dx, entraci da dietro e vedrai delle leve: sotto il disegno con al spiegazione.



Tira la leva "1 e 2" – premi il pulsante "A" e poi tira la leva "3"

Ritorna indietro nell'acqua dove ci sono le zanne e vai a sx dove su un piedistallo vedrai questi simboli:



Ritorna indietro alla bolla, e riproduci i simboli appena trovati, esci dalla bolla e poi rientra e vedrai i simboli appena disegnati anche sul piedistallo, premili e ti ritrovi da quella parte. Non puoi fare nulla, prendi la lavagna e premi il simbolo a mezza luna per tornare

indietro. Ritorna la simbolo del vento sulla roccia e riproducilo sulla lavagna, appena si scatena la tempesta entra nel mulino e tira la leva 1 e 3, ritorna alla bolla, prendi la lavagna e premi il simbolo dei due triangoli, Avanza alla sx del piedistallo attraverso l'acqua e vai fino in fondo in uno spiazzo d'acqua circolare, voltati completamente e vedrai due passaggi: uno è quello da dove sei arrivato, vai in quello di sx e dopo il piano inclinato vedrai al zona del simbolo del vento. Torna indietro e sali a dx dove c'è il cilindro: noterai 4 colonne e un pulsante centrale giallo; su ogni colonna premi il pulsante centrale con i cerchi in modo da chiudere gli occhietti gialli e infine il pulsante giallo centrale. Voltati completamente e sulla colonna avrai un nuovo simbolo:



Riproducilo sulla lavagna, scendi in acqua e risali, premi il simbolo a mezza luna per ritornare alla bolla, premi il simbolo che hai appena disegnato per ritornare indietro, prendi la lavagna e voltati completamente. Numeriamo le colonne da sx a dx con: 1-2-3-4 e premi i pulsanti in questo modo:

Colonna 1 una volta - Colonna 2 due volte - Colonna 3 due volte - Colonna 4 due volte

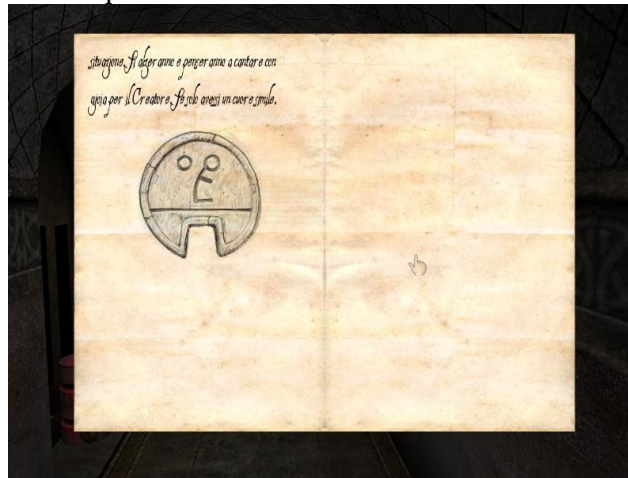
Premi il pulsante giallo centrale. Ritorna in acqua e vai dritto verso il piedistallo, premi il simbolo a mezzaluna e poi quello del disegno sopra: ti ritrovi in alto, voltati completamente e vai a dx per parlare con Esher. Avanza fino in fondo e sulla dx c'è un corridoio con un pulsante rosso: premilo e premi anche quello dalla parte opposta (facendo il percorso inverso). Ritorna dove hai visto Esher e vai a sx dove vedi una porta con una combinazione di simboli, sotto il disegno con la combinazione.



Premi i simboli con sequenza: 5-4-2-1-3

Entra e guarda i simboli sul tavolo della prima stanza a dx: rosso-rosso-verde-blu. Ritorna alla stanza principale e esci dalla porta a dx per ritornare alla bolla di arrivo. Entra nella bolla e premi il simbolo a dx per ritornare indietro all'arena (se ti ritrovi in alto senza poter far nulla, premi i vari pulsanti per prendere la lavagna dimenticata in qualche piedistallo). Entra nell'acqua tramite uno

dei passaggi a sx o dx del percorso circolare, guardati intorno e vai nel passaggio dove c'è una luce, avanza fino in fondo, voltati a dx, avanza una volta, voltati a sx e avanza una volta. Vai verso la porta in fondo con lo zerbino, voltati completamente e vai verso la colonnina a dx: devi tenerla sollevata in modo da sollevare una piattaforma ma appena ci sali sopra lei si abbassa. Osserva il settimo dei dodici diari e vedrai questo simbolo:



Ritorna sullo zerbino e riproduci il disegno sulla lavagna, lasciala cadere e voltati completamente, solleva la leva dalla colonnina, sali sulla piattaforma circolare e ti troverai sopra. In questa zona hai delle stanze con dei pulsanti colorati che devi premere secondo la sequenza vista sul foglio nella stanza: *rosso-rosso-verde-blu*.

Osserva bene tutte le entrate e localizza quella con il pulsante rosso più lontano, avanza e premilo, voltati a dx e premi il secondo pulsante rosso, a dx premi quello verde e a sx quello blu: la porta si apre e puoi uscire. Appena fuori sulla dx vedi una colonna con un nuovo simbolo:



premi la mezzaluna per ritornare alla bolla e disegna: una volta accettato premilo per ritornare indietro, voltati e avanza fino alle barche dove incontri Esher che ti parlerà. Voltati a dx e segui la spiaggia fino a delle grandi rocce, vai a dx e vedrai delle pietre legate a delle corde che devi tirare secondo la sequenza descritta sotto:

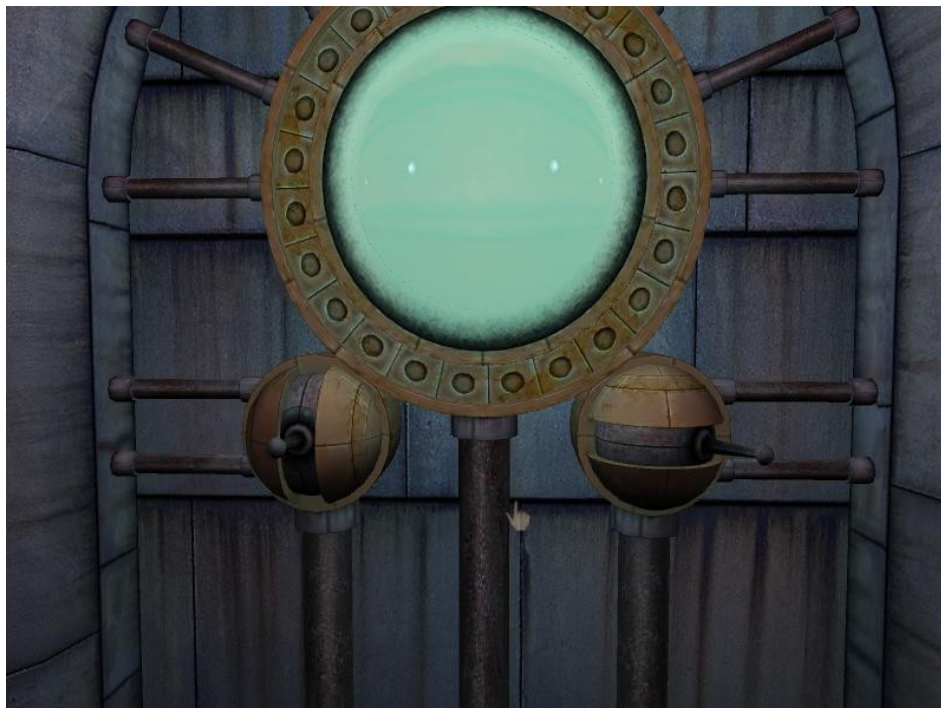


Tira le corde secondo la sequenza: 1-2-3-6

Vai a dx e gira intorno alla grande roccia e vedrai l'entrata di una grotta, entra e ti ritrovi sopra un piano in legno, osserva tutto specialmente la finestra a mezzaluna sulla dx dove vedi una bandiera ma non capisci il simbolo. Esci dalla grotta e voltati a sx verso il mare, disegna sulla lavagna il simbolo del vento, rientra nella grotta e sulla bandiera vedrai il simbolo:



Ritorna al piedistallo e premi il simbolo a mezzaluna per ritornare alla bolla, disegna il simbolo appena trovato e quando sarà accettato lo vedrai come nuovo simbolo sul piedistallo, premilo e Esher ti parlerà. Entra nella bolla e premi il simbolo luminoso, poi premi il simbolo a mezzaluna; nella nuova bolla premi il simbolo solitario in alto quello con i 3 rettangoli, esci dalla bolla e vai sul ponte di sx, entra nella bolla e prendi la lavagna: premi il il simbolo a pentagono. Esci dalla bolla e voltati a sx, sali gli scalini, avanza e scendi gli altri scalini, entra nella porta della stanza rossa a sx dove Esher ti parlerà (se invece di entrare in questa stanza vai dritto, il passaggio sarà bloccato). Gira intorno alla stanza verso dx finchè sulla sx non vedi una sfera azzurra con due leve, sotto c'è il disegno.



Posiziona le due leve come in figura e vedrai che il colore aumenta di intensità e il bordo inizia a ruotare.

Ritorna al centro della stanza e sali le scale, vai alla destra del macchinario centrale e vedrai due oblò simili: vai sull'ultimo in fondo e segui le istruzioni dal disegno sotto.



Sposta la leva "1" in alto e la leva "2" tutta a dx e poi premi il pulsante verde.

Ritorna fuori e vai a sx, avanza e vedrai che il passaggio ora è libero, avanza sempre e sull'ultima rampa di scale vai a dx verso il telescopio, guardaci dentro e segui le istruzioni dal disegno sotto.



Il telescopio ha 3 leve:

Leva 1 per abbassare o alzare lo sguardo.

Leva 2 per lo zoom.

Leva 3 per ruotare a dx o sx.

Da come sei zoomma sulla torre fino a vedere i simboli come nel disegno sopra.

Ruota a sx e inquadra la base del pilastro come da disegno sotto, perché da qui, dopo, dovrai trovare un simbolo.



Scendi dal telescopio e vai sulla grande base circolare, entra nella casupola sulla dx dove dentro è blu, voltati completamente e premi il pulsante per chiudere la porta, premi quello che si scoprirà, voltati a dx, scendi le scale e poi avanza a sx o dx e poi percorri la passerella: sulla dx vedi un

macchinario con una leva, abbassala e ritorna sopra al telescopio. Posiziona le leve come in figura sotto e vedrai un piedistallo con un simbolo.



Ritorna indietro fino alla bolla e sulla lavagna disegna il simbolo nel disegno sopra, lascia cadere la lavagna e sul piedistallo ti apparirà il simbolo appena disegnato. Esci dalla bolla e fai qualche passo in avanti, rientra nella bolla e dovresti vedere il simbolo appena disegnato sul piedistallo: se così non fosse devi disegnarlo di nuovo. Premilo e ti ritrovi di sopra al telescopio, guardaci dentro e posiziona le tre leve come in figura sotto per vedere 3 simboli.



Esci dal telescopio e ritorna al piedistallo, premi il simbolo del pentagono per ritornare alla bolla e poi esci per andare nella stanza rossa, sali le scale e vai a dx sul primo quadrante: inserisci i primi simboli che hai trovato spostando la leva a sx e la leva superiore come da disegno sotto e poi premi il pulsante verde.



Muovi le leve: “A” e “B” per posizionare i simboli che vedi cerchiati.

Ora vai dalla parte sx del macchinario centrale e sul primo quadrante fai la stessa cosa inserendo gli ultimi simboli che hai trovato come da disegno sotto.



Esci e ritorna nella bolla, premi il simbolo sul piedistallo per ritornare al telescopio e posiziona le leve come da disegno sotto per vedere un nuovo simbolo.



Ritorna al piedistallo, prendi la lavagna e premi il simbolo a pentagono per ritornare alla bolla e disegnare il simbolo appena trovato, esci dalla bolla fai qualche passo e rientra nella bolla e vedrai il simbolo appena disegnato sul piedistallo: premilo e poi vai sulla piattaforma circolare dove Esher ti parlerà. Dai un'occhiata in giro e poi sul piedistallo premi il simbolo a pentagono, esci dalla bolla e sali fino sopra, entra nella cupola e scendi le scale verso la leva che hai abbassato in precedenza, sposta la leva in alto tutta a sx e abbassa la leva centrale 2 volte. Ritorna alla bolla e premi il simbolo del disegno sopra, scendi le scale e sali sulle piattaforme sospese, scendi la scaletta e vai verso la costruzione azzurra, entra e avanza fino al globo verde. Posiziona le leve come da disegno sotto per far ruotare il cerchio e dare energia.



Volta e sali la scala, a sx o dx è indifferente e sulla piattaforma vai verso l'entrata ad arco, premi il pulsante azzurro per abbassare il muro e far apparire una scala, sali e osserva il simbolo sul muro come da disegno sotto.



Premi il pulsante sulla porta a sx e esci, vai a dx verso il pilastro dove c'è la lavagna e prendila, scendi le scalee metti le due piattaforme dove sei sceso prima alle tue spalle, sulla lavagna disegna il simbolo nel disegno sopra e lasciala cadere, sali le scale davanti per una volta e poi voltati e vedrai un essere che la raccoglie facendo alzare un forte vento. Sali sulle piattaforme (prendendo la lavagna) e poi scendi, tira la leva e quando ti fermi guarda sulla dx i simboli come da disegno sotto.



Spingi la leva in avanti per ritornare indietro ed entra nella stanza azzurra, sali le scale e ritorna all'esterno, vai al piedistallo e premi il pulsante pentagonale per ritornare alla bolla. Esci dalla bolla, sali le scale e ritorna nella stanza rossa, sali le scale e vai nel secondo quadrante a sx e inserisci i simboli (il centrale e quello a dx) del disegno sopra e poi premi il pulsante verde e anche il pomellino sul display: quello più in alto e dovresti vedere una sfera azzurra sul display come da disegno sotto.



Ritorna alla bolla e prendi la lavagna e ritorna su questo quadrante, disegna il simbolo di 3 disegni sopra: la “T” rovesciata e lascia cadere la lavagna, torna indietro di qualche passo e poi voltati, appena l’essere ha raccolto la lavagna vedrai una luce azzurra accecante, ritorna al quadrante e vedrai la sfera azzurra ruotare: aspetta che si fermi e poi premi il primo pomello sul display per vedere un simbolo come da disegno sotto.



Esci e ritorna alla bolla, entra e sulla lavagna disegna il simbolo appena visto, lasciala cadere, allontanati e poi rientra nella bolla premendo il nuovo simbolo. Esher ti parlerà e poi scendi dalla scaletta, gira in tondo alla bolla e puoi entrare solo dalla parte opposta della lavagna luminosa, entra e premi la lavagna luminosa per sbloccarla e poi sul simbolo pentagonale. Premi il simbolo in alto a mezzaluna con i 3 rettangoli e poi esci dalla bolla, vai sul ponte di sx e entra nella bolla, prendi la lavagna e premi il simbolo pentagonale. Esci dalla bolla e ancora Esher ti parlerà, avanza due volte e poi osserva in terra a sx un simbolo, avanza ma del ghiaccio ti blocca il passaggio, voltati e vai sul simbolo in terra, lasciati cadere la lavagna che produrrà una crepa nel ghiaccio, vai nella bolla e prendi la lavagna, ritorna alla crepa e sprofonderai. Avanza nella nuova locazione fino alla scala in legno, lascia cadere la lavagna e indietreggia finché non viene raccolta, voltati e sali la scala: osserva il simbolo sulla parete come da disegno sotto.



Osserva anche il simbolo sul piedistallo simile ad un ancora, premi il simbolo pentagonale sul piedistallo e sulla lavagna disegna quello a forma di ancora. Esci dalla bolla e poi rientra per vedere il nuovo simbolo apparso: **NON PREMERLO**.

Rientra nella crepa, sali la scala e prendi la lavagna dal piedistallo, avanza e supera il ponte: vedrai delle costruzioni strane, vai sempre dritto fino a vedere il piedistallo, guarda bene il simbolo e mettilci sopra la lavagna. Sali la scalinata e Esher ti parlerà, entra nella costruzione e vedrai la disposizione delle tubature come da disegno sotto.



Esci e avanza un paio di volte e sulla sx vedi un meccanismo con due ceppi legati da una corda: ruotala verso dx; stessa cosa devi fare con le altre costruzioni. Riprendi la lavagna sul piedistallo e poi voltati a dx e vai sempre dritto finchè non vedrai le tubature nel ghiaccio: avanza fino in fondo in modo da avere il lago davanti a te e due grandi tubature a sx e dx. Ritorna indietro seguendo le tubature e vedrai che su ognuna ci sono 3 leve che poi dovrai muovere in un certo modo: stabiliamo subito che le indicazioni che darò più avanti saranno riferite con il lago alle spalle. Sulla lavagna disegna il simbolo che hai visto sul muro di ghiaccio (due disegni sopra) e se vedrai una luce forte significa che l'hai fatto bene: da questo momento devi fare in fretta.

Voltati e vai alla tubatura di dx e muovi le leve in questo modo partendo da sx a dx con 1-2-3 e la stessa cosa vale per le altre della tubatura di sx.

Tubatura di dx: 1sx – 2dx – 3sx

Tubatura di sx: 1dx – 2sx – 3sx

Ritorna al lago e lo vedrai bollire scoprendo un passaggio, ritorna al piedistallo e memorizza bene il simbolo che vedi nel disegno sotto.



Premi il pulsante pentagonale e sulla lavagna disegna il simbolo che vedi sopra, lasciala cadere, esci e rientra e premi il nuovo simbolo sul piedistallo. Prendi la lavagna e ritorna al lago, disegna di nuovo il simbolo di prima che dovresti avere memorizzato sulla lavagna, voltati e avanza due volte, appena l'essere raccoglie la lavagna vedrai di nuovo il passaggio sul lago, percorrilo in fretta e Esher ti parlerà ancora.

Vai verso la bolla che però un blocco di ghiaccio trascina via impedendoti di entrare e di vedere bene il simbolo, vai a sx verso il piedistallo e osserva il simbolo che dopo dovrai disegnare:



Premi il simbolo pentagonale e sulla lavagna disegnalo. Fai le solite cose di entrare e uscire dalla bolla e poi premi il nuovo simbolo sul piedistallo.

Prendi la lavagna e premi di nuovo il simbolo pentagonale, sulla lavagna disegna il simbolo dentro la bolla che vedi nel disegno sotto.

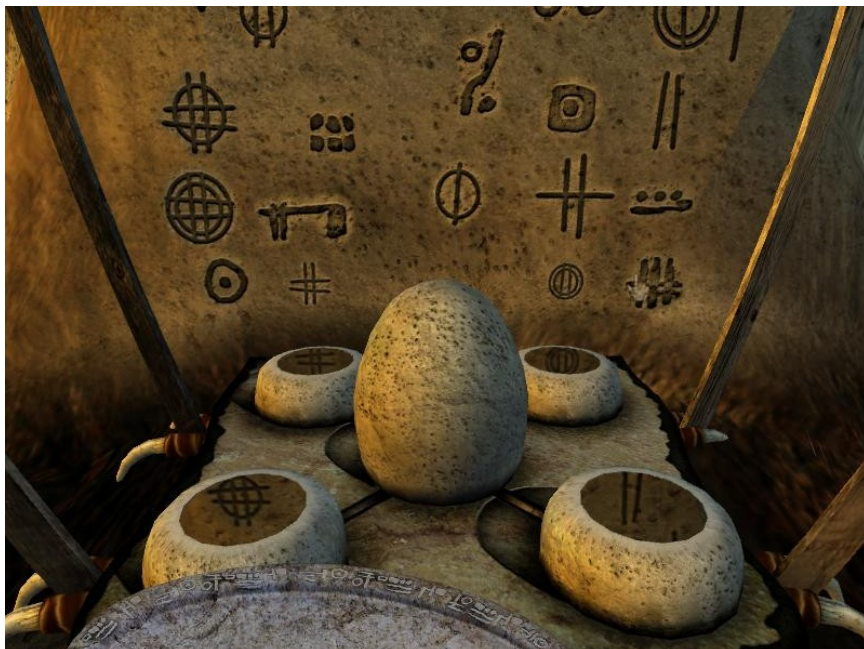


Premi il nuovo simbolo e Esher ti parlerà ancora, entra nella bolla e premi la lavagna azzurra per sbloccarla, premi il simbolo pentagonale e poi quello dei tre triangoli con la mezzaluna per ritornare al luogo dei ponti.

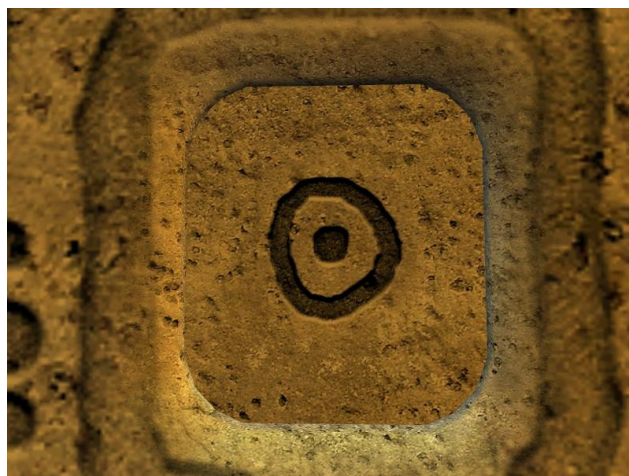
Esci dalla bolla e attraversa il ponte a sx, entra nella bolla, prendi la lavagna e poi premi l'unico simbolo sul piedistallo. Esci dalla bolla e vai a sx dove Esher ti parlerà. Da qui ora memorizza bene il percorso che ti farò fare perché dovrai percorrerlo in una situazione a tempo: dopo aver ascoltato Esher avanza fino in fondo alle rocce, voltati a sx e entra nella grotta, percorrila tutta fino all'esterno e sulla sx vedrai un'isola con un'apertura chiusa: posizionati davanti e attraversa il mare per osservarla meglio. Ritorna indietro, attraversa la grotta e appena sei di nuovo all'aperto vai a dx e sotto una copertura vedrai dei simboli e delle ciotole: disegna sulla lavagna i simboli sul piedistallo in terra però all'incontrario come da disegno sotto.



Lascia cadere la lavagna e allontanati, vedrai una luce forte e la pioggia che inizia a scendere, vai verso le ciotole e vedrai che appaiono dei simboli: aspetta che smetta di piovere e li vedrai come da disegno sotto.



Ritorna alla bolla e metti la lavagna sul piedistallo, esci e vai a dx fino alle zanne, voltati a dx e avanza fin contro la parete rocciosa dove vedrai un cavo scendere con un pomello: tiralo e scenderà una scala, sali e avanza verso la grande roccia con dei simboli dove vedrai quello come da disegno sotto che sarà quello di partenza dopo.



Gira intorno alla roccia e chiudi tutte le finestrelle fino a tornare a quella di partenza, ora riapri una per volta e guarda i simboli che vedi nella parete in fondo di ognuna fino a tornare al simbolo di partenza, voltati a dx e vai verso la pietra bombata e posizionala come da disegno sotto ruotando la cupola.



Avanza verso dx e troverai altre rocce che dovrai ruotare come da disegni sotto.



Ritorna alla finestra di partenza e scendi la scala, entra nella bolla e prendi la lavagna, esci e vai a dx verso le zanne, voltati a dx e vedrai un passaggio nella roccia alla dx della scala pendente: entra e avanza fino a una stanza, posa la lavagna sul piedistallo e sali la scala in roccia dove Esher ti parlerà. Sali e segui le assi di legno fino a un pannello con dei disegni e osserva quello dove c'è anche un piccolo disegno di un serpente. Voltati e sali la scala ma sei bloccato perché prima devi chiudere il laboratorio. Scendi sotto e vai al piedistallo, prendi la lavagna e disegna il simbolo che vedi sul piedistallo, ritorna alla bolla e lascia cadere la lavagna, allontanati e rientra nella bolla dove vedrai il nuovo simbolo sul piedistallo: **NON PREMERLO!!!!** Risali la scala pendente sulla parete e gira le 4 rocce bombate di un simbolo per disattivare la combinazione. Scendi e nella bolla, prendi la lavagna e premi il simbolo che hai appena disegnato. Posa la lavagna sul piedistallo e sali sopra, sali la scala successiva e poi la gabbia dove trovi un'altra scala, sali e vedrai un piedistallo con un altro simbolo come da disegno sotto.



Voltati a dx e avanza una volta e vedrai una grande lente, guardaci dentro e vedrai il passaggio dell'isola che si apre: però se ti allontani si chiude, quindi è il tuo peso sul disegno in terra che la apre. Ritorna sotto e prendi la lavagna, premi il simbolo per ritornare alla bolla e disegnare il simbolo che vedi sopra, lascia cadere la lavagna, allontanati e poi rientra: premi il simbolo nuovo e poi prendi la lavagna e posizionali davanti alla lente. **SALVA IL GIOCO.**

Sulla lavagna riproduci il simbolo del serpente che hai visto sui fogli e poi fai in questo modo molto velocemente: scendi sotto, premi il simbolo sul piedistallo e vai nell'isola dove c'era la porta in pietra chiusa e aspetta che si apra. Entra nella bolla e osserva il nuovo simbolo come da disegno sotto.



Premi il simbolo sul piedistallo per ritornare alla bolla, disegna il simbolo appena visto e lascia cadere la lavagna, allontanati e rientra: premi il nuovo simbolo.

Esher ti parlerà e da adesso hai a disposizione 4 finali ma solo uno a lieto fine. **SALVA IL GIOCO.**

Finale 1: Entra nella bolla e premi la lavagna azzurra, in cima al piedistallo prendi la lavagna dorata, esci e dalla a Yheesa che non sarà felice. Vai nel passaggio sotto la scala davanti e segui il percorso per arrivare al punto iniziale dove c'è il libro di Myst, entra e ti ritrovi nella locazione del primo Myst, sali le scale a sx dove Esher ti dirà che hai fallito.

Finale 2: Entra nella bolla e premi la lavagna azzurra, in cima al piedistallo prendi la lavagna dorata, esci e ignora Yheesa, vai nel solito passaggio sotto le scale e entra nel libro, appena sei su Myst sali le scale a sx e posa la lavagna sul piedistallo e ascolta Esher che ti cazzierà.

Finale 3: Entra nella bolla e premi la lavagna azzurra, non prendere la lavagna dorata, vai nel passaggio e entra nel libro di Myst, avanza e sali le scale a sx dove incontrerai Esher che sarà sconsolato dalla tua scelta.

Finale 4 a lieto fine: prendi la lavagna dorata e lasciala cadere ai piedi di Yheesa, allontanati e assisti al finale.

Soluzione di Mac