

SOLUZIONE: PROMINENCE

PREMESSA: Il gioco è molto intuitivo con una ambientazione stile fantascienza ben dettagliata e immagini molto curate. La voce del computer centrale, con le sovrascritte, aiuta passo dopo passo nel dare una successione di obiettivi che può risultare esagerata. Dislocati tutto intorno ci sono dei terminali a parete che spiegano cosa è accaduto e cosa fare per procedere. Un po' noioso, ma necessario, il salire e scendere dai piani e il su e giù nei corridoi per trovare gli oggetti.

Dopo il filmato iniziale, ti trovi in un corridoio di un laboratorio.
Avanza fino alla porta in fondo a sx. Cliccaci. Avrai un malore.
Otterrai automaticamente il tuo primo obiettivo che potrai verificare col tasto TAB.
Guarda indietro verso il carrello caduto e prendi una (indistinguibile) keycard esattamente alla sua sx.
Torna un passo indietro e usa la keycard per aprire la porta a vetri. Entra e vai ai mobiletti in fondo sulla DX.
Su quello basso a sx prendi la stilo per touchpad (poco visibile).
Esci dalla stanza e vai a dx nell'angolo del corridoio. Osserva il macchinario olografico coll coperchio azzurro e cliccaci sopra per avere la sua visuale. Con la stilo appena preso agisci sulle staffe interne (a ore 10 e ore 6) per sganciarle e prendi il contenitore mantenuto dalle staffe (riflettore). Esci dalla visuale.
Ritorna nella stanza di prima con il lettino (tipo sala TAC) e avvicinati alla testa del lettino a sx.
In basso apri uno sportello e aziona l'interruttore sulla parete di sx. Esci dalla visuale e torna a piedi del letto dove si è attivato un pannello elettronico.
Clicca su CALIBRATE. Il macchinario si accenderà, ma subito dopo va in corto circuito e sulla tua destra esce un raggio luminoso che brucia la moquette. Avvicinati alla bruciatura e applicaci sopra il riflettente che hai appena preso. Potrai farlo solo posizionandoti con le spalle ai mobiletti dove hai preso la stilo.
Premi di nuovo su CALIBRATE e il raggio brucerà il pannello dell'aria condizionata. Riposizionati come prima e prendi il riflettente da terra. Sali sul mobiletto a sx e apri il pannello.
Entra nel condotto, vai a sx e vedi una ventola in funzione. Prendi la sbarra e mettila sul filo scoperto a sx della ventola che si bloccherà. Prendi il filo elettrico caduto. Posiziona la ventola a forma di Y capovolta e passaci sotto. Avanza e troverai una grata.

Qui hai due opzioni che ti porteranno alla stessa conclusione:

- 1 – Clicca sulla grata e si aprirà. Scenderai in un magazzino. Prendi una scheggia da terra e avrai raggiunto il primo obiettivo.
- 2 – Senza scendere nella grata torna indietro. Scendi nella sala TAC e vai nel corridoio. Sul PC accanto al macchinario clicca sullo schermo e leggi tutti i messaggi.

Voltati e torna alla porta che non si apriva e forzala con la sbarra di ferro. Anche a questo punto ti sarà segnalato "obiettivo raggiunto" e assegnato l'obiettivo 2.

A questo punto ti troverai in un corridoio (piantina allegata). Voltati a sx.

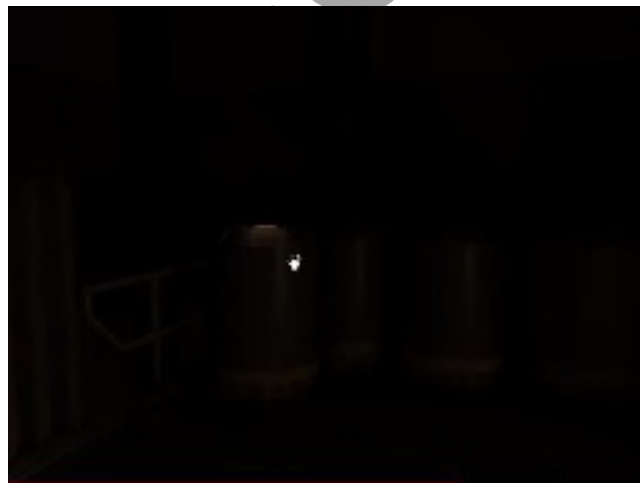
Alla tua sx avrai la porta della sala col lettino da cui sei uscito. Dietro una porta chiusa. Un passo avanti a dx una porta chiusa. Nell'angolo in fondo al corridoio troverai a dx la porta del magazzino da cui puoi accedere dal condotto di ventilazione e di fronte una porta. Entri, ma è troppo buio: cerca la luce verde e esci di nuovo nel corridoio.

Continua in fondo e forza la porta con la sbarra di ferro. Ti trovi nel vano ascensore con una scala a muro gialla. In alto sembra impossibile accedere. Se guardi in basso a lato della scala vedi un interruttore acceso: devi arrivarci.

Sali sulla scala e scendi di un solo clic. Poi voltati a destra e il cursore segnerà un passaggio. Ti troverai di fronte ad un regolatore di luci con tre cursori. Sposta quello superiore tutto a sx e gli altri due al centro.



Quindi continua a scendere fino a terra e troverai un'altra porta da scassinare con la sbarra di ferro. Entri in un corridoio senza luci, ma riuscirai ad andare fino in fondo dove sulla sinistra sopra una colonna bassa potrai prendere una chiave.



Torna indietro ed esci dalla porta L1. Risali la scala e torna nel corridoio iniziale. Rientra nella porta della sala TAC. Vai nella stanza del lettino, apri lo sportellino in testa al letto e con il chiavino togli la batteria. Torna indietro, scendi la scala gialla ed entra di nuovo nel corridoio buio. Avanza di un passo e sali le scale a sx. Entri in una stanza con un macchinario al centro. Portati alla sua sx e voltati verso il macchinario. Vedrai una console inattiva. In basso apri uno sportellino e cliccaci dentro. Avrai un altro capogiro. Metti la batteria nel vano e usa il cavo elettrico in INV per collegarla al morsetto appena visibile e sopra l'interruttore.

Obiettivo 2 raggiunto.

Si attivano tutti gli schermi della console. Cliccaci sopra e poi clicca sul tasto CONDUIT ACCESS in basso a sx.



Togli la fiala di fronte e al suo posto mettilci la sbarra di ferro.
Prendi una scossa di corrente che ti fa svenire e cadere in terra!
Quando ti riprendi ottieni il terzo obiettivo: trovare la stanza di controllo centrale.
Avvianti verso l'uscita ma sulla parete vicino alle scale clicca sul pc a parete.



Ascolta e leggi tutti i messaggi. Vai verso il tavolo sulla parete in fondo e prendi una scheda integrata e dal cassetto prendi un manganello.
Esci e troverai il corridoio illuminato. Ma non finisce qui perchè tornando alla porta L1 troverai l'ascensore che funziona! Vai al 3° piano.
In fondo al corridoio vai a dx e poi clicca sulla porta di dx. Obiettivo raggiunto, ma la porta è chiusa. Adesso bisogna trovare la maniera di aprirla. Torna indietro, svolta l'angolo, corridoio a dx e entra nella porta a dx. Vai alla console e sullo schermo di sx striscia la tua ID card e leggi i dati di registrazione della card. Esci e vai all'ascensore. Scendi al livello 2. Corridoio in fondo a dx e porta a dx della sala TAC. Ascolta il messaggio del PC a parete vicino alla prima porta a vetri.
Esci e vai di nuovo al 3° livello. 1° corridoio a sx, 1° porta a dx. Avvicinati alla console e digita 58426, poi ENCODE e quindi striscia la tua ID card. Prima di uscire leggi i due messaggi al PC di fianco alla porta. Esci. Vai a sx, svolta e adesso con la nuova Idcard potrai entrare nella porta chiusa (sx, svolta, la porta a dx). Obiettivo raggiunto. Entra nella stanza.
Nuovo obiettivo: attivare il PC centrale della stanza.
Ascolta il messaggio al PC a sx. Vai al centro della stanza e avvicinarti al pannello rosso. Clicca su ACTIVATE MANTENANCE MODE. Intorno alla torre centrale ci sono 4 armadi di cui tre con la luce rossa e quindi da riparare. Girati indietro verso sx, vai verso l'armadietto e apri lo sportellino sotto le luci rosse. C'è un vano scheda spento: inserisci la scheda che hai in INV e premi il pulsante sottostante. Quando chiudi lo sportello

la luce è verde. Esci dalla stanza. Vai verso l'ascensore ma entra nella porta a sx prima di esso. Avrai un malore. Guarda sotto lo scaffale a dx: in basso a terra c'è un contenitore con una scheda. Prendila. Esci, sx, dx porta destra: quella con la console. Avvicinati al monitor, ma apri il contenitore a sx di esso e....guarda un pò, prendi un'altra scheda! Esci, torna nella stanza col PC da riparare.

Vai al mobiletto di dx, apri lo sportello e metti la scheda (G4L1) nel secondo slot da sx, clicca il pulsante *(nota che la sequenza di colori cambia e diventa uguale a quella del precedente mobiletto riparato o, se vuoi, la stessa sequenza di riferimento di quello funzionante con le luci verdi)*, chiudi lo sportello e anche questa è fatta. Luci verdi.

Adesso vai all'ultimo mobiletto rimasto con le luci rosse, in fondo a sx. Apri lo sportello e inserisci la scheda B7R5. Premi il pulsante, chiudi, ma le luci esterne restano rosse (fai caso alla sequenza dei colori). Riapri, premi e chiudi ancora. Niente. Ripeti la procedura e finalmente le luci esterne del mobiletto diventano verdi.



Torna al pannello della colonna centrale e premi il tasto di STARTUP. Obiettivo raggiunto. Esci.

Nuovo obiettivo: trovare i DATA ARCHIVE al 2° livello.

Vai all'ascensore. 2° piano. In fondo, nella svolta del corridoio entra nella porta a sx. La stanza è buia e il computer centrale resetterà alcune sue procedure tra cui ENHANCED VISION che tu puoi attivare premendo F2. Così facendo lo schermo diventerà di tonalità verde. Avanza e prendi un PC nel cassone a dx. Avanza fino alla console ma non è attiva. Puoi uscire dalla stanza. In questi brevi passaggi raggiungerai obiettivi a ripetizione. Esci dalla stanza e non dimenticare di disattivare F2.

Ascensore – 1° Piano. Avanza e scendi la scaletta a dx e entra nella porta. Vai avanti alla console e poggia il tuo PC. Dovrai seguire e attivare una procedura. Digita in sequenza:

HELP

ACTIVATE P504

OPEN D21

QUIT

Uscirai dalla schermata del PC ma non ti puoi muovere perchè ci sono delle scariche di tensione a terra.

Rientra nel PC e digita:

DEACTIVATE P504

QUIT

Ora puoi andare in fondo ed entrare. Attiva F2. Vai verso la porta L1 e prendi la tavola appoggiata sul pilastro a dx. Torna indietro verso la balaustra ed esci a sx. Disattiva F2. (oramai hai imparato – non lo indicherò più). Vai davanti alla console e poggia a terra la tavola di legno (genio dell'elettronica!). Ritorna al portatile sulla console e digita:

ACTIVATE P504

QUIT

Adesso sei isolato e puoi tornare nella stanza in fondo dove sarà stata attivata l'energia. (anche qui obiettivi continui per cui controllali quando vuoi con TAB). Entra e voltati verso la porta L1: sulla sx ci sono due

schermi funzionanti. Vai a guardare il secondo. Indica due malfunzionamenti. (saranno mai due nuovi obiettivi?).

Esci. Percorri tutto il corridoio con la tavola. Esci. Sali la scaletta a vai a dx in fondo. Sali la scaletta a sx ed entra. Sei nell'Area "Scarti di Lavorazione". Scendi verso le due postazioni ed entra nella porta a sx. Accedi ad un elevatore. Premi il pulsante giallo e scenderai in basso.

Avanza verso le due tubazioni contrassegnate A e B.

In INV prendi la scheggia e applicala sul manganello, si staccherà l'involucro esterno; applica di nuovo la scheggia sul manganello. Adesso prendilo ed applicalo sul quadrato indicato da B (che avrai opportunamente ingrandito). Con il cursore a manina ruota il tubo in posizione orizzontale. Hai riattivato il flusso.

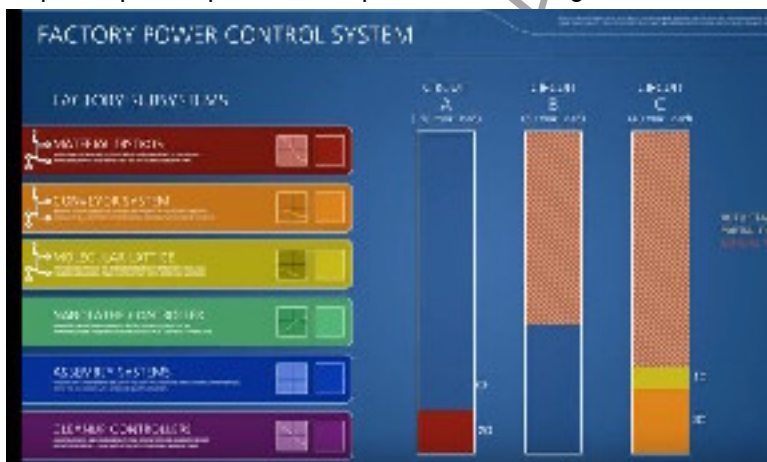
Risali con l'elevatore e vai alla console di sx. Sulla schermata clicca su FLUSH WASTE. Puoi uscire dalla stanza. E vuoi puoi leggere i messaggi sul PC a parete prima di uscire.

Appena scendi la scaletta girati verso destra e guarda sotto la scaletta: devi attivare una centralina.



Adesso che sei nel corridoio scendi di nuovo la scaletta a sx, passa sulla tavola di legno, entra e vai al secondo schermo a sx, quello in fondo, e clicca su ACTIVATE. Vai a quello precedente e clicca su STARTUP. In questa schermata (FACTORY POWER CONTROL SYSTEM) vedrai delle barre colorate orizzontali (SUBSYSTEMS) e tre barre verticali (CIRCUIT A – B – C). Dalla barra orizzontale rossa in alto, trascina il quadratino rosso sulla colonna CIRCUIT A che si riempirà di rosso al 20%. Fai lo stesso col quadratino arancione di sotto: al CIRCUIT A si aggiungerà il 30% arancione. Fai ancora lo stesso col quadratino giallo aggiungerà un altro 10%.

A questo punto sposta le due parti arancione e giallo dalla colonna A alla colonna C che si completerà.

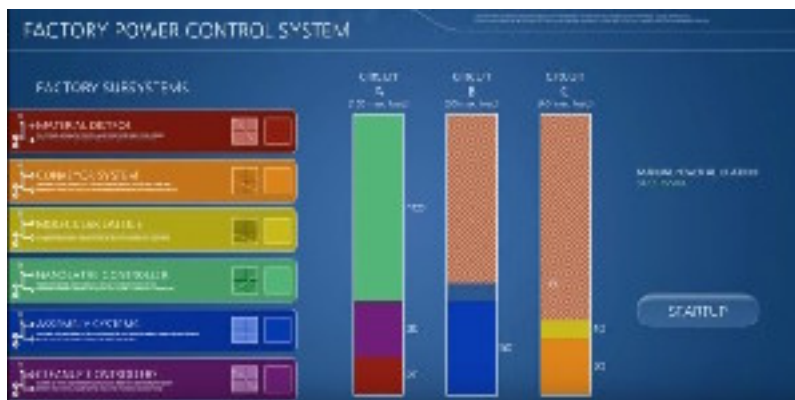


Quindi Viola in A

Blu in A

Blu da A a B

Verde in A che si completa. Compare il tasto STARTUP. Premilo. Hai attivato i DATA ARCHIVES.



Esci fino all'ascensore L1 – se non lo hai fatto prima, prendi il tuo PC portatile dalla console.

Piano 2°. Solita stanza nell'angolo a sx. Apri il cassone di dx e troverai gli schermi attivati: collega il tuo PC.

Nella schermata dovrai digitare:

HELP

LOOKUP POWER ARCHIVES SYSTEMS

LOAD 2-702-30

QUIT

Attiva la console in fondo e partirà un filmato.

Ti troverai in un cilindro giallo con una serie di schedari. Clicca su una qualsiasi chiamato SCHEDULE

Ritorna alla console e il computer centrale ti abilita le web cam della stazione.

Vai in fondo alla camera TAC. Entra e vai nell'angolo. Guarda in alto e clicca sulla webcam

In INV ci sarà la linguetta CAMERA e potrai ascoltare un dialogo registrato. Esci e vai al 3° piano, in fondo alla porta grande. Cliccaci ma non si apre: devi sbloccarla.

Torna indietro, svolta e vai a sx, corridoio a dx, porta a dx. Subito in alto a sx c'è una webcam. Clicca e ascolterai un altro dialogo e una voce che ti dà il codice di sblocco. Vai alla console e digita 6649 e CONTINUE. Il blocco è disattivato. Torna alla porta grande in fondo al corridoio e adesso potrai entrare. Filmato. Sei nella zona coltivazioni idroponiche....ma Annie ti avvisa che ti stai avvicinando al sole.

Vai in fondo fino al termine della balconata. Entra a sx e sei nella Caffetteria completamente distrutta. Dai uno sguardo in giro e vedi l'ascensore bloccato. Esci e trona al lato opposto della balconata. Scendi con la scala di ferro a muro. In basso sulla sx apri il cassonetto con il chiavino che hai in INV. Prendi il cubetto giallo di sx e risali. Vai avanti e supera le tre campane di vetro. Prima di entrare nella porta a sx ascolta il messaggio sul pc a muro e ascolta quello della webcam. Entra e vai al solito ascensore in fondo.

1° piano. Scendi alla scaletta a dx. Supera la console e entra. Vai all'ascensore L1 in fondo.

Clicca sulla webcam in alto e ascolta.

In INV unisci il cubetto giallo con il bastone e poi aggiungici l'involucro che avevi tolto in precedenza. Hai riattivato il manganello elettronico. Con questo apri la porta. Vai alla scala gialla e scendi. Entra nella porta di sotto sempre usando il manganello.

Vai avanti di un passo e apri il cassone alla tua dx. Cliccaci sopra e avrai un malore. Quando esci dalla inquadratura avrai una carica esplosiva in INV, ma avrai un malore.

Il sistema si resetta e lo schermo diventa nero. Esci da dove sei entrato e risali la scala gialla. Ripercorri il tragitto fino all'ascensore per il 3° piano. Vai al corridoio a sx. Stanza a sx. Vai alla console in fondo e prendi il telecomando tra i due monitor azzurri. Esci dalla stanza. Svolta a sx e entra nella porta grande in fondo.

Vai alla cafeteria. In INV unisci la scheggia con la bomboletta gialla e poi unisci l'impasto esplosivo verde ottenuto con il manganello elettronico. Infine aggiungi il telecomando. Hai creato una bomba ad innesco.

Osserva i graffi sulla vetrata e poggiaci l'ordigno. Esci e vai dal lato opposto della balconata. Scendi dalla scala a muro ma stavolta vai alla cabina elettrica scassata che vedi di fronte. Collegaci il tuo PC e digita:

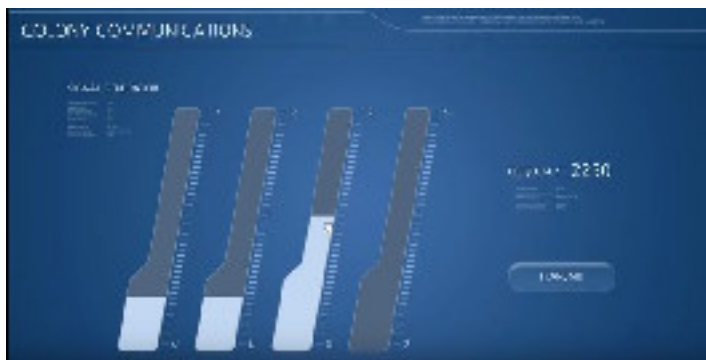
HELP

FLOATCAFE

QUIT

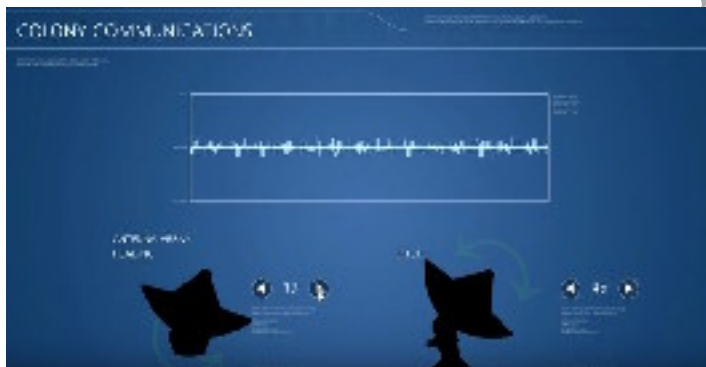
Hai tolto la gravità nella cafeteria. Torna alla balconata, porta principale e vai nella stanza dove hai preso il telecomando.

Clicca sul monitor centrale. Vedrai quattro indicatori inclinati. Clicca sul primo a sx, in basso nella parte più grossa. Lo stesso sul secondo. Clicca invece a metà del terzo. Poi il tasto TRASMIT.



Vedrai il filmato della esplosione nella cafeteria.

Adesso clicca sul primo monitor a sx. Devi regolare l'inclinazione della parabola: regola su 61 con i due cursori sulla destra delle due immagini e aspetta che il pc faccia il check.



Esci e torna alla sala delle colture idroponiche e scendi dalla scala a muro. Vai al PC e digita:

RESTORECAFE

QUIT

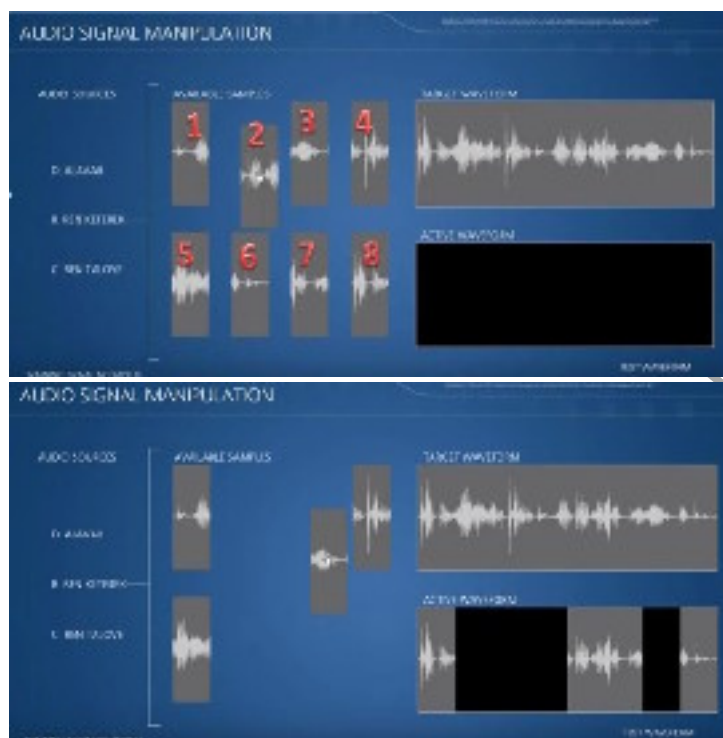
Riprendi il PC e vai nella cafeteria. Adesso l'ascensore è sbloccato e si entra in altra sezione della stazione. Vai al 4° piano.

Ti troverai in una saletta con una porta (indovina un pò?) bloccata. Ascolta il messaggio della webcam.

Riprendi l'ascensore e vai al 2° piano. Arrivi in un hangar con la piattaforma di lancio vuota. Entra nella porta a sx. Vai a sx verso i due bomboloni. Vicino a questi, a terra, prendi gli stivali magnetici. Girati verso la console: in altro vicino al finestrone ascolta 3 messaggi della webcam. Voltati e ascolta il messaggio del PC a parete. Ascolta il messaggio della webcam. Esci. Vai al 3° piano: cafeteria. Avanza e sulla destra in basso entra nel condotto con il pannello aperto. Arriverai in una zona senza gravità. In INV prendi gli stivali magnetici e mettili su WEAR a dx. Avanza. Sulla tua dx troverai due connettori di dati con delle segnalazioni gialle. Clicca su quella di sotto e ascolterai un messaggio (come fatto per le webcam).

Torna indietro di un solo clic e sulla dx quasi invisibile, c'è l'imboccatura del condotto per rientrare nella sala idroponica. Porta. Esci e vai verso l'ascensore. Corridoio a dx. Porta a sx.

Vai alla console con gli schermi azzurri ma clicca sull'ultima a dx. E' un manipolatore di segnale audio. Sulla schermata con le forme d'onda gialle non fare nulla, ma clicca su REN KATEREK. Devi ricostruire la forma d'onda con un semplice puzzle. La successione è : 8 – 5 – 4 – 1 – 2 – 7 – 3 – 6.



Clicca su TEXT WAVEFORM. Ottimo lavoro!

Esci e vai all'ascensore in cafeteria. 4° piano. Sei alla porta bloccata. Clicca sul pulsante di apertura e la voce che hai testè manipolato, sbloccherà la porta. Sei nella cabina di pilotaggio.

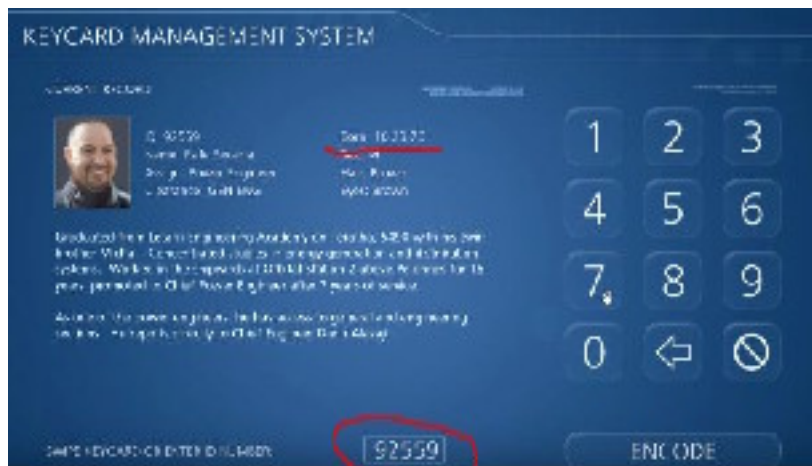
Clicca sul piccolo monitor in basso al centro fra le postazioni. Ascolta i messaggi poi prendi la piccola card arancione del capo ingegnere inserita nel PC. Girati e ascolta i 2 messaggi della webcam. Esci.

Vai al 1° piano. In fondo, porta a sx. Esci in fondo. Vai verso la porta L1 ma non uscire. Sali e entra nella porta sulla scaletta a dx. Nella stanza gira intorno al corpo centrale e vai verso la porta con la scaletta. Ascolta il messaggio della webcam in alto a sx. Poi entra con la Idcard arancione che hai in INV.

Sei nella Sala Propulsione. Vai alla parete di fronte e ascoltati altri 3 messaggi del PC. Voltati e torna di un passo ed entra nella porta a Sx. Sei nella sala di controllo del nucleo dove c'è stata una esplosione. Vai verso la porta a sx ma non entrare. Voltati. Per terra c'è una apparecchiatura con un pannello aperto: cliccaci sopra. In INV avrai la scheda G4L1.

Esci ed esci ancora a sx. Gira intorno ed esci. Corridoio a dx. Ascensore L1. 3° piano. Corridoio a sx; porta a dx. Vai alla console, apri il contenitor e rimetti a posto la scheda G4L1 che in precedenza avevamo tolto.

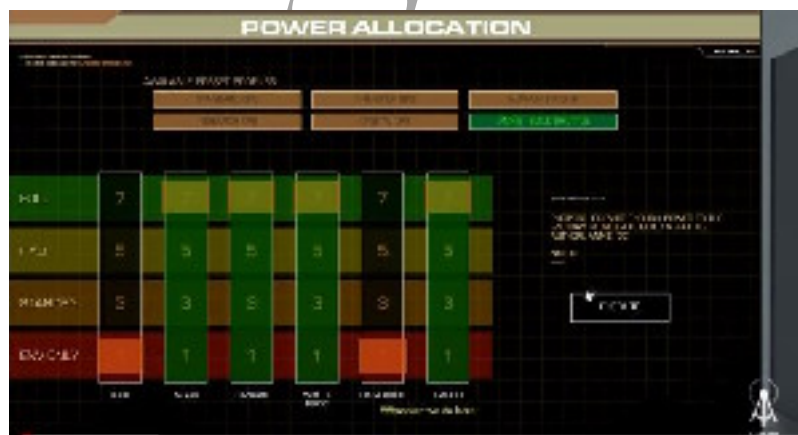
Clicca sul primo monitor a sx. Se dall'inventario VOICEMAILS ascolti il 2° messaggio in alto relativo a SECCARA ti verrà dato un codice: 92559. Compare la scheda di SECCARA con la sua data di nascita.



10.23.76

Esci dalla stanza. Ascensore 1° piano. Scaletta a sx. Gira intorno e Sali la scaletta. Vai al PC a muro di fronte e voltati a dx. Sul tastierino digita 102376 seguito da enter. Apri il portello e prendi la tuta. Entra nella porta a sx per andare nella sala devastata. Indossa la tuta ed entra.

Nella stanza dove sei entrato hai un malfunzionamento della visuale del casco. In effetti con la visuale disturbata dovrai trovare una console muovendo il mouse con l'aiuto della voce del PC. In effetti è difficoltoso ma se si seguono bene le istruzioni e ci si muove con movimenti lenti del mouse, piano piano si riesce a intravedere la console. Appena la vedi cliccaci sopra. OK, si accende la luce. Esci, togliti la tuta e vai nella stanza con il corpo del computer al centro. Scendi la scaletta e voltati subito a sx, verso la console. Avrai la schermata ALLOCATION POWER.



Sposta verso l'alto solo i cursori verdi, poi clicca EXECUTE.

Esci seguendo il percorso che e vai all'ascensore. 2° piano. Nella svolta del corridoio entra nella porta a sx. Vai al cassone sulla dx già utilizzato in precedenza. Collega il tuo PC. Digita (attenzione a spazi e trattini):
 LOOKUP SPACECRAFT
 LOAD 4-112-10
 QUIT



Poi vai alla console in fondo.

Filmato e sei di nuovo nella torre virtuale gialla. Vai verso l'alto e verso dx. Devi cliccare sulla giusta targhetta SCHEMATIC (in mezzo a due targhette Data Corruption Detected). Quando hai individuato e cliccato quella giusta te lo dirà il computer. Esci. Vai al 1° piano. Avanti. Scaletta giù. Entra. In fondo al corridoio e entra. Vai di fronte all'ascensore ma non entrare. Girati a sx e clic sulla console.

Hai una schermata dove devi ricostruire i circuiti di assemblaggio dello shuttle. Nel quadrettato centrale devi comporre il tuo "puzzle", a sx hai i componenti disponibili dei nastri trasportatori e delle curve; sotto hai le stazioni intermedie di assemblaggio e a destra in alto (in azzurro) l'indicazione dello schema.



Alla fine di ognuna delle tre schermate clicca START per verificare l'esattezza dell'assemblaggio.

Esci dalla schermata.

Girati ed entra nell'ascensore. 2° piano. Nell'hangar adesso trovi lo shuttle. Sali sulle scale che si trovano di fronte la porta di ingresso. Vai in fondo alla passerella e clicca sulla console sulla dx. Hai caricato gli approvvigionamenti. Scendi, vai allo shuttle e sali sulla scaletta che porta alla cabina di pilotaggio. Hai bisogno di nuovi moduli di navigazione perchè quelli della console di pilotaggio sono rotti.

Esci e vai al 3° piano. Attraversa la cafeteria e la sala idroponica. Vai nel corridoio a dx. Stanza di dx, computer di sx. Digita 41348, clicca ENCODE e striscia la Idcard verde. Esci e vai al 1° piano. In fondo Sali la scaletta a sx. Entra, scendi e vai a sx. Percorri tutta la passerella fino a trovare un binario con dei bomboloni rossi. Osserva il binario e striscia la ID card sullo slot rosso per farlo diventare verde. Poi metta la scheggia

che hai in INV sul binario nel punto dove la accetta. Torna indietro fino alla saletta con le due console e vai a quella di dx. Clicca su ON. Aspetta che la carica arriva al 100%.

Ritorna al binario col bombolone ma entra a dx dove finisce il binario. Indossa la tuta. Entra e aziona la maniglia sulla parete a sx. Filmato. Entri in uno squarcio della stazione. Vai avanti e brancolando al buio, sopra al pc lampeggiante troverai una webcam. Ascolta il messaggio. Girati verso lo squarcio. Avanza di un clic, poi a sx di un clic e poi a dx. Sempre nel buio quando il cursore diventa una manina clicca un paio di volte fino a quando la voce guida ti dice che è la tua ultima opportunità. Verifica che in INV ci sia il modulo di riserva, altrimenti ritenta.

Torna allo squarcio. Rientra nel tubo del bombolone e leva la tuta. Torna al corridoio dell'ascensore ma scendi per la scaletta in basso a sx. Supera la console con la tavola di legno e entra nella porta in fondo. Prendi l'ascensore e vai al 2° piano. Sali sullo shuttle, inserisci il modulo al centro e clicca sulla console. Finale.

Soluzione di Tonierm