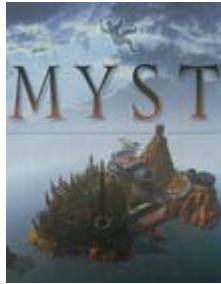


Myst



L'isola

Iniziamo come sempre con lo spiegare alcune cose: il cursore è rappresentato da una mano con il dito indice sempre alzato. Se lo sposti a sx o dx si ribalterà di 90° per indicarti la direzione che puoi prendere. Il menù si trova nella parte alta dello schermo sulla sx e si attiva posandoci sopra il mouse. Ci sono poche opzioni di gioco oltre il classico salva e riprendi da una posizione salvata.

N.B. *In ogni mondo dovrai prendere un foglio blu ed uno rosso da usare sui libri del rispettivo colore nella libreria. Puoi solo prendere un foglio per volta quindi devi prenderne uno e finire il mondo, tornare nella libreria ed usarlo sul rispettivo libro, ritornare nel mondo appena visitato e prendere l'altro foglio e usarlo sul libro del rispettivo colore: quindi memorizza bene dove sono i fogli. Quando ritorni nel mondo dovrai solo prendere il foglio, i meccanismi rimangono attivati. Finchè non li hai usati tutti sui libri, non potrai ricevere l'aiuto finale. Nella soluzione ho scritto di prendere i fogli ma tieni presente tutto questo.*

Dal punto in cui ti trovi avanza ed attiva il primo interruttore che hai davanti, sali le scale a sx ed avanza fino alle prossime scale, raccogli il foglio e leggilo. Dice che nella sala del proiettore bisogna inserire il numero di pulsanti che si trovano nell'isola, quindi bisogna trovarli. Voltati a dx e poi clicca sulla banchina, voltati a sx, sali le scale che hai davanti ed attiva il secondo interruttore. Voltati a dx e clicca sulle scale per due volte, poi voltati a sx e scendi le scale per tornare sulla banchina. Avanza fino in fondo e voltati a dx, clicca sul pannello che vedi sul muro che si aprirà, entra e guardati intorno: sei nella sala proiettore indicata nel foglio. Esci fuori e ritorna dove hai letto il biglietto in terra, avanza e sulla dx trovi un terzo interruttore: attivalo. Voltati e vai verso le scale di dx, avanza fino ad arrivare ad una specie di missile ed attiva il quarto interruttore, torna indietro e fermati appena iniziano le scale marroni da dove sei arrivato. Voltati a dx ed avanza fino davanti al pozzo, avanza passando una volta sopra di lui ed a sx attiva il quinto interruttore, ritorna in posizione, avanza tre volte e sulla dx attiva il sesto interruttore. Voltati a sx ed avanza una volta, ancora a sx ed attiva il settimo interruttore. Se ti volti a dx vedrai una torre con orologio nell'acqua.

Ritorna sulla banchina dove c'è il passaggio nel muro, entra e posizionali davanti alla tinozza blu, voltati verso l'uscita ed avanza una volta verso le scale in legno, voltati a sx e clicca due volte verso il manifesto sul muro: leggilo e premi il pulsantino in alto a sx, si aprirà un pannello comandi, inserisci le cifre 07 (che sono il numero di pulsanti attivati) e premi il pulsante rosso. Sentirai dei bip, voltati verso la tinozza blu che è un proiettore e premi il pulsante giallo: non accade nulla, ciò significa che i pulsanti non sono sette ma molti di più. Riapri il pannello sul muro ed inserisci la

apparirà Atrus, ascoltalò. Quindi i pulsanti sull'isola non sono 7 ma bensì 8, e l'ultimo non può che trovarsi nella torre con l'orologio che sta sull'acqua, ma per ora non puoi accedervi. Esci e ritorna al passaggio superiore dove c'è il biglietto in terra e prosegui dritto fino alla fine della scale. A dx c'è una costruzione simile ad un tempio, entra, vai verso la libreria e clicca su tutti i libri. In alcuni appariranno dei simboli, in altri dei documenti che naturalmente devi leggere e guardare attentamente tutte le figure, altri libri invece sono illeggibili. Voltati a sx e vai verso il leggio dove c'è un libro rosso ed un foglio bianco, clicca sul foglio che si rivelerà rosso, prendilo ed usalo sul libro a fianco: vedrai qualcuno che vuole darti un messaggio ma sarà tutto confusionario. Vai a dx della libreria e clicca su un altro foglio che si rivelerà blu ed usalo sul libro a fianco, anche qui il messaggio è confuso. In ogni mondo che visiterai raccoglierai dei fogli rossi e blu e tutte le volte che ritornerai nella libreria dovrai usarli sui rispettivi libri. Guarda intorno alla stanza e vai verso la grande mappa: lampeggerà un punto, tienici premuto il mouse ed un raggio si sposterà nelle varie locazioni e diventerà rosso quando ne incontri una attiva: per ora posiziona il raggio sulla nave spaziale. A sx della libreria c'è un quadro con disegnate delle scale, cliccalo e la libreria diventerà un passaggio, entra. Avanza fino in fondo, entra nell'ascensore e premi il pulsante che ti porterà nella torre. Esci dall'ascensore e davanti ti trovi una scala con un disegno di un libro, sali e dalla feritoia vedrai quello che hai posizionato sulla mappa e cioè la nave spaziale. Scendi, gira intorno all'ascensore finché non trovi un'altra scala con un disegno di una chiave, sali e vedrai la scritta: 59 volts.

Devi posizionare il raggio della mappa sulle varie locazioni (solo dove il raggio diventa rosso), prendere l'ascensore, guardare dalla feritoia a cosa corrisponde e nell'altra scala vedere il codice corrispondente. Per comodità scrivo qui le locazioni con i codici:

Nave spaziale: 59 volts

L'ingranaggio: 2:40 2, 2, 1

La cupola: 7-2-4

L'albero della nave:

11 ottobre 1984 10:04

17 gennaio 1207 5:46

23 novembre 9791 18:57

Questi sono i quattro mondi che dovrai visitare. Torna nella libreria passando sempre dall'ascensore e clicca sul quadro dove si vede l'uscita all'esterno, la libreria si richiuderà e si ripristinerà l'uscita. Esci all'esterno, voltati a sx ed entra nella costruzione che ti trovi davanti, quella con la porta marrone. Voltati e spegni la luce dall'interruttore vicino alla porta. Siediti sulla poltrona e clicca sul pannello in alto: qui devi inserire le date e le ore corrispondenti all'albero della nave, e ad ogni inserimento devi premere il pulsante alla dx del display e segnarti la posizione delle stelle, perché ad ogni posizione corrisponde un simbolo, che se ci hai fatto caso sono disposti sul sentiero che va verso la torre con il campanile. La corrispondenza dei simboli si trova nei libri della biblioteca.



Inserisci le date e le ore e ad ognuna premi il pulsante “A” per avere la costellazione sul display.

Una volta trovate le tre posizioni di stelle vai nella libreria ed aprendo i libri trovi quello che ti indica il simbolo corrispondente alle posizioni delle stelle. Per semplificare ti scrivo di seguito i tre simboli: Foglia, Scarabeo, Serpente. Esci dalla libreria e vai diritto, cerca nei pannelli ai lati del sentiero i tre simboli ed attivali. Una volta attivati sentirai un rumore meccanico, voltati verso il pozzo al centro del sentiero e vedrai che il modellino di nave è salito in superficie. Torna alla banchina e vedrai che la nave non è più immersa, avvicinati e sali, entra nella porta della stiva e clicca sul libro che ti porterà in un altro mondo.

Il mondo della nave

Appena trasportato avanza diritto sulle scale di pietra e prosegui sulla passerella marrone formata da assi di legno: arrivi ad un cannocchiale, guarda dentro e ruotalo finchè non vedi una specie di tetto a forma di cupola. Sul cannocchiale i gradi saranno posizionati su 135. Esci dalla visuale del telescopio, voltati una volta ed in basso vedi un ombrellone, devi andare lì. Scendi ed appena sei sulla soglia della nave guarda a sx e vedrai una costruzione: il tetto è lo stesso che hai visto dal cannocchiale, avanza verso le scale in pietra davanti a te, prosegui fino ad arrivare al centro dell'imbarcazione, voltati e vai sull'asse che unisce l'imbarcazione alla costruzione. Entra ma è tutto allagato, prova a prendere la chiave in terra ma non riesci, torna indietro e vai sempre dritto sulle assi che portano all'ombrellone: ci sono tre pulsanti, premi quello di dx e sentirai un motore attivarsi: i pulsanti comandano delle pompe. Torna alla costruzione ed entra: non è più allagato. Scendi le scale in legno fino ad un baule chiuso e la chiave è sicuramente quella sopra sulle assi che ha una corsa piccola: quindi bisogna far arrivare il baule sopra. In basso alla sx del baule c'è un rubinetto, giralo e fai uscire l'acqua e poi richiudilo. Torna all'ombrellone e premi di nuovo il pulsante di dx per riempire d'acqua la costruzione, ritornaci ed il baule svuotato precedentemente dell'acqua ora galleggia e puoi aprirlo con la chiave. Prendi la chiave al suo interno ed usala sul lucchetto sopra la scala davanti a te, apri il passaggio ed entra, voltati e vedrai una dinamo ed un gruppo di batterie scariche. Gira la manovella della dinamo alcune volte, poi guarda di nuovo le batterie e noterai che una tacca bianca sale. Gira la dinamo finchè le batterie non sono cariche e così fornirai energia ad alcuni congegni. Esci dalla costruzione ed appena sul ponte della nave voltati a dx ed entra nel passaggio nella roccia: anche qui è tutto allagato, quindi bisogna svuotarlo. Torna all'ombrellone e premi il pulsante centrale, ritorna verso il centro della nave, voltati a sx ed entra nel passaggio che stavolta è libero.

Scendi le scale ed apri la porta, avanza verso il letto, voltati a sx e sul mobile a quattro cassetti clicca sull'ultimo in basso e prendi la pagina rossa. Esci dalla stanza ed all'improvviso sarà tutto buio; le batterie si sono scaricate. Non perderti d'animo e prosegui dritto fino al ponte, ritorna alla costruzione e ricarica le batterie, ma ora dovrai essere abbastanza veloce perchè devi andare nell'altra entrata della roccia sull'altro ponte. Esci dalla costruzione, vai al centro del ponte e poi sulle scale di dx per andare nell'altro ponte, voltati a sx ed entra nel passaggio nella roccia. Apri la porta e prendi il foglio blu che si trova sul letto. Esci per due volte e fai caso sulle pareti di sx e dx: ci sono 2 arcate con una striscia nera orizzontale, clicca su quella di sx e si aprirà un passaggio: entra. Se andrà via la luce devi ritornare a caricare le batterie e tornare qui. Avanza nel passaggio ed in terra vedrai un congegno con tre stelle colorate, cliccalo e vedrai tanti pulsanti intorno: premendo quello giusto avrai la luce sotterranea. Il tutto è legato ai gradi impostati con il cannocchiale, cioè

marrone ogni 45°: quindi per arrivare a 135° basta sommare $90+45=135$ che corrisponde al pulsante N°13. Di seguito l'immagine del congegno con il pulsante da premere.



Contando dal pulsante N°1 premi il N° 13 per avere la luce

Ritorna sul ponte, vai di nuovo verso l'ombrellone e premi il pulsante di sx che svuoterà l'acqua dalla stiva dell'imbarcazione. Entra nella stiva, prosegui fino in fondo e clicca sul tavolo per far apparire il libro, ritornare sulla libreria ed usare i due fogli blu e rosso sui due soliti libri. Guarda i filmati.

Mondo dell'astronave

Esci dalla libreria e vai dritto verso il sentiero, supera il pozzo una volta ed avanza ancora tre volte, voltati a sx ed entra nella costruzione di mattoni. Scendi le scale ed apri la porta cliccando sul pulsante a sx, entra e ti trovi davanti una consolle con due display numerati e una serie di pulsanti rossi. Tutto è riferito a quando hai posizionato la mappa nella libreria sull'astronave ed il corrispondente era: 59 volts. Ora dobbiamo impostare questo parametro in questo modo:



Premi i pulsanti in questo ordine: 1 - 3 - 4 - 5 - 6 - 9 per avere "59" in entrambi i display

Se sbagli a digitare provocherai un cortocircuito. In questo caso non perderti d'animo, esci dalla costruzione, gira intorno alla sua dx e vedrai una torre in pietra con una scala, sali e clicca sui fusibili, ritorna alla consolle e premi i pulsanti giusti.

Una volta data energia all'astronave esci, voltati a sx e ritorna davanti alla libreria, voltati a sx e vai

emettono dei suoni di tonalità diversa a seconda di come vengono spostate, e poi anche una leva. Voltati e vedrai un pianoforte; se ricordi nella libreria in un libro c'era una sequenza musicale con dei numeri associati ad ogni tasto, se non lo hai letto ritornaci e segnatela:

Sibemolle - Do - Fa - Do- Mibemolle, ad ogni tasto corrisponde un numero: rispettivamente 5 - 4 - 1 - 2 - 3. Mettendo in ordine i numeri 12345 la sequenza sarà così: Do, Do, Mibemolle, Fa, Sibemolle.

Adesso devi premere sul pianoforte i tasti che hai visto sul libro ed ascoltare bene i suoni perché dovrai riprodurli sul marchinegno con le cinque leve. Ti consiglio di farne uno per volta in questo modo: premi sul pianoforte il tasto che corrisponde al N°1 visto sul libro e riproduci lo stesso suono sulla prima leva a sx del marchinegno alle tue spalle, premi sul pianoforte il tasto 2 e riproduci lo stesso suono sulla seconda leva da sx.e così fino al cinque, poi tira la leva e ti apparirà il libro per trasportarti nel mondo dell'astronave.



Il suono del tasto 1 deve essere riprodotto nella leva 1 del disegno sotto e così fino al tasto 5. Una volta inseriti i suoni tira la leva "A" ed in alto sull'obloo apparirà il libro.

Clicca due volte sul libro e sarai trasportato nel mondo dell'astronave. Esci dalla navetta ed avanza sul passaggio davanti, a sx vedrai una costruzione di mattoni, voltati a dx e premi il pulsante sul pannello del muro ma non accade nulla. Voltati a sx ed avanza dritto fino in fondo, ancora a sx e percorri le scale fino in fondo, premi il pulsante rosso ed un simbolo del fuoco si illuminerà (consiglio di segnarti tutti i simboli che troverai). Torna indietro ed avanza dritto fino alla costruzione che hai davanti, sul primo edificio a sx premi il pulsante del simbolo del tempo. Avanza e sali sulla collina che vedi sulla dx, scendi le scale e premi il pulsante del simbolo del flauto ed in alto prendi il foglio rosso, torna indietro fino in fondo e vai a dx, sali sulle scale che vedi in lontananza a sx e premi il pulsante del simbolo del vento. Rimane l'ultima locazione, torna indietro alla prima costruzione che hai incontrato e fermati poco prima quando hai due rocce grandi marroni davanti a te, vai a dx fino in fondo ed attiva il quinto pulsante del simbolo dell'acqua, voltati a sx e raccogli il foglio blu. Torna indietro e vai sempre dritto fino in fondo fino ad arrivare al simbolo del vento, scendi la scaletta metallica e tira la leva al muro. Voltati e vai dritto fino ad un'altra entrata, sali la scala ed in cima voltati e percorri le scale in pietra fino in fondo. Arrivi davanti ad un cilindro, aprilo e ti trovi davanti un pannello comandi con due pulsanti verdi per impostare la frequenza di riproduzione dei suoni, un display numerico sulla dx, ed in basso cinque pulsanti che rappresentano i simboli trovati: Fuoco, Tempo, Flauto e Vento. Ancora, un pulsante rosso da premere una volta messe le frequenze.

Per non farti impazzire ti scrivo di seguito quali frequenze vanno impostate per ogni simbolo:

Acqua = 152,2

Flauto = 16,0

Vento = 208,2

Una volta impostati premi il tasto rosso in basso ma prima ti consiglio di salvare qui il gioco perché sarà emessa una sequenza dei cinque suoni in maniera diversa da come l'hai immessa e dovrai poi usarla per aprire una porta. Ascolta bene e scrivila. La mia sequenza è questa: Flauto, Acqua, Vento, Fuoco e Tempo (ticchettio). Adesso torna alla prima costruzione che hai incontrando scendendo dall'astronave e voltati verso di essa: c'è un pannello di controllo con cinque leve ed un pulsante, bisogna ricostruire la sequenza di suoni appena sentita. Posiziona le leve in questo modo.



1=Flauto 2=Acqua 3=Vento 4=Fuoco 5= Tempo
Una volta posizionate le leva premi il pulsante “A” e la porta si aprirà.

Entra e scendi fino in fondo fino ad arrivare ad una navicella, premi il pulsante blu a dx ed entra. Siediti sulla poltrona e davanti a te hai un pannello comandi molto semplice: tasto avanti, indietro e due frecce per sx e dx. Devi percorrere un labirinto su rotaie e se non fai uno schizzo man mano che avanzi sarà dura: di seguito scrivo le giuste coordinate che dovrai visualizzare nel display di dx. Ecco le coordinate e le scrivo esattamente come vengono visualizzate e poi un esempio di come devi fare: N - O - N - E - E - S - S - O - SO - O - NO - NE - N - SE. Appena seduto premi il pulsante “Avanti” e la navicella si metterà in posizione, sul display di dx dovresti già trovarti in posizione “N”, se non lo è usa una delle due frecce e posizionali, clicca “Avanti”, appena fermo usa le frecce per posizionarti in “O” e poi il tasto “Avanti, appena fermo usa le frecce per posizionarti in “N” e poi il tasto “Avanti”, e così di seguito..Quando metterai l'ultima posizione entrerai in un percorso illuminato, scendi dalla poltrona, voltati, premi il tasto blu ed esci dalla navicella, avanza e clicca sul libro che ti porterà nel mondo iniziale. Se per sbaglio avanzi in una posizione sbagliata con il tasto “Indietro” puoi riprendere dal punto precedente. Sei nella libreria, usa il foglio blu e rosso sui libri dello stesso colore e guarda il filmato, esci e vai diritto per il sentiero fino in fondo alla torre con l'orologio. Nell'acqua c'è un meccanismo con due manopole: una grande ed una piccola e un pulsante rosso. Muovendole si muovono le lancette dell'orologio, quindi devi impostare l'ora sulle 2:40, che se ricordi bene sono i parametri trovati all'inizio posizionando il raggio rosso della mappa sulle varie locazioni. La manopola grande imposta i minuti e quella piccola le ore, appena impostata l'ora premi il pulsante rosso e un ponte di ingranaggi ti permetterà di attraversare, alza l'interruttore ed entra nella torre. Hai davanti un meccanismo all'apparenza semplice con tre ingranaggi numerati, che devi impostare in questo modo: 2,2,1.



Tira la leva “A” per 2 volte, poi tira la leva “B” e rilasciala appena vedi la sequenza giusta:2,2,1. La leva “C” serve per ripristinare in caso di errore.

In questo modo si è aperto un passaggio vicino al grande ingranaggio vicino alla nave sulla banchina, recati lì ed entra. Clicca sul libro e vai nel mondo dell’ingranaggio.

Mondo dell’ingranaggio

Ti trovi davanti delle scale metalliche, clicca a sx o dx per uscire dallo stallo, voltati a dx ed in fondo vedrai una costruzione. Entra e ti trovi al centro di due corridoi: prendi quello di dx, avanza e ti trovi in una stanza delle torture, voltati a sx e vedrai un trono, con alla sua sx un pannello: cliccalo ed entra nel passaggio segreto, avanza fino sul mobiletto in fondo e prendi il documento blu. Esci dal passaggio e posizionati con il trono davanti a te, a sx c’è un marchingegno. Cliccalo e lo vedrai come il disegno sotto: due leve “A” “B”, l’indicatore di potenza “C”, quattro freccette rosse che rappresentano i punti cardinali e la freccia rossa lunga centrale che dovrai spostare su di loro. Tutte le volte che la freccia rossa si posiziona su di un punto cardinale udirai un suono che devi memorizzare perchè servirà dopo. Ecco come devi fare:



Spingi in avanti la leva “A” e poi la leva “B” finchè la barra della potenza “C” non diminuirà del tutto, a quel punto la freccia rossa si muoverà e devi tirare indietro la leva “A” quando la freccia rossa sarà posizionata su EST: a questo punto udirai un suono. Spingi in avanti di nuovo la leva “A” e fai tutto come prima per posizionare la freccia rossa su Nord.

Una volta trovati i quattro suoni esci dalla schermata e ritorna nel corridoio. Per uscire dalla parte giusta devi posizionarti con il macchinario appena usato alla tua dx, avanza fino all’uscita e prendi

avvicinarti e poi clicca sul muro a fianco del bicchiere e si aprirà un passaggio. Entra e sulle casse davanti a te in fondo prendi il documento rosso. Esci e nella stanza devi posizionarti con il grande quadro del Re davanti a te, prosegui diritto per il corridoio fino a che non vedi un pulsante rosso, avanza, voltati a dx e premilo. Scendi le scale che appariranno e clicca sull'ennesimo macchinario davanti a te. L'enigma non è difficile, ma ci vuole solo pazienza e un po' di ..mano. Se noti bene sulla sx del macchinario c'è un piccolo display con due cerchi concentrici ma ognuno ha un'apertura, muovendo la leva devi far coincidere le aperture, tenendo presente che si muove solamente il cerchio interno e quando le aperture coincideranno i cerchi diventeranno rossi.



Muovendo la leva “A” devi fare coincidere le aperture dei cerchi “B”

A questo punto sali sopra, premi il pulsante rosso e l'ascensore davanti a te sarà attivo. Entra e sulla sx vedi un pannello con freccia su/giù e un tasto centrale, premi la freccia per salire e se ci fai caso mentre sali, vedrai dei simboli sul muro: quindi appena l'ascensore si ferma premi il tasto centrale, esci subito e l'ascensore scenderà un po' mostrandoti un pannello comandi. Questo è il vero controllo della rotazione della fortezza a differenza di quello della sala del trono che era una simulazione e dove si vedevano i quattro punti cardinali che corrispondono alle zone intorno all'isola dove sei adesso. Ognuna dovrà essere visitata per raccogliere indizi: qui devi trovare quei punti in base ai suoni che hai sentito nella simulazione, le leve funzionano allo stesso modo solo che appena trovi un'isola non ancora visitata (riconoscibile dai 4 suoni diversi), devi premere il pulsante sotto le leve che serve per richiamare l'ascensore ed andare nell'isola. Chiaramente trovare le posizioni dei suoni non sarà facile ma con un po' di pazienza... e soprattutto puoi riprovare sul simulatore per calcolare i tempi giusti per posizionarsi sui quattro punti cardinali. Posso darti un piccolo aiuto dicendoti che devi contare fino a 5 secondi: la leva di dx fino a 3 e sul 5 tira indietro la leva di sx. L'operazione che faremo adesso vale per tutte le quattro isole. Tieni presente che un'isola è quella da dove sei arrivato ed un'altra si affaccia sul mare, quindi le isole attive saranno solo due e gli indizi saranno quattro: cioè due per isola. Premetto subito che non so con quale ordine troverai le isole, quindi la sequenza che faremo adesso potrebbe essere diversa ma l'importante è trovare tutti gli indizi che descriverò. Cerca un suono sul macchinario e appena trovato premi il pulsante per richiamare l'ascensore: entra e scendi premendo il pulsante “giù”, esci dalla costruzione e segui la passerella, troverai due tasselli con dei simboli come nel disegno sotto.



Disegno “A”

Ritorna dentro, sali con l’ascensore, premi il pulsante centrale ed esci subito. Sul pannello comandi cerca un altro suono, appena trovato premi il pulsante, scendi e vai sull’isola e troverai altri due tasselli con dei simboli come da disegno sotto.



Disegno “B”

Ritorna all’ascensore e fai tutto come prima per trovare l’isola dalla quale sei arrivato in questo mondo, per aiutarti ti scrivo in modo approssimativo il suono: **“SDLONG”**. Appena trovato, scendi ed esci dalla costruzione, vai avanti e posizionali davanti all’apparato con quattro display con delle croci rosse, quattro pulsanti verdi e un pulsante rosso. Inserisci i simboli trovati nelle due isole premendo i tasti verdi: prima i simboli del disegno “A” e poi quelli del disegno “B”. Si aprirà un passaggio, entra e clicca sul libro per tornare al primo mondo nella libreria. Hai ancora con te il documento rosso, usalo sul libro col rispettivo colore.

Esci e prosegui diritto verso il sentiero dove c’è il pozzo, verso il fondo vai sulla sx dove c’è la casa di legno. Entra e voltati a sx, c’è una cassaforte, digita la combinazione “7,2,4”, trovata all’inizio del gioco, aprila, prendi il fiammifero ed accendilo sulla sua scatola, voltati verso la caldaia e metti il fiammifero nella feritoia grande in basso, si accenderà il fuoco. Adesso posiziona il mouse sulla parte dx della ruota rossa e tieni premuto in modo che si muova in senso orario fino in fondo, rilascia il mouse e la pressione salirà al massimo e subito scenderà per poi risalire, esci dalla casa e vai dietro alla sua dx: posizionali davanti al tronco e vedrai che avanza verso l’alto mostrando un’apertura. Quando si sarà fermato torna dentro e posiziona il mouse sulla parte sx della ruota in modo che si muova in senso antiorario fino in fondo, esci dalla casa, posizionali davanti al tronco che inizierà a scendere, appena l’apertura è davanti a te entra e scenderai sotto per cliccare sul libro che ti porterà in un altro mondo.

Mondo del bosco

Appena arrivato guardati intorno e ti rendi conto che ci sono delle passerelle che si incrociano, in quasi tutti gli incroci c'è un dispositivo con una leva: **NON TOCCARLI ASSOLUTAMENTE**. Scorgerai un mulino sul fondo, devi andare lì. Segui sempre il percorso diritto e ci arriverai, sali fino in cima ed entra nel mulino, vedi una grande vasca davanti a te: clicca in basso dove c'è un rubinetto. Qui la cosa è strana, infatti ho trovato che il modo di aprire il rubinetto è un po' anomalo, comunque fai così: clicca sul rubinetto finché non ruota in senso antiorario, cliccaci di nuovo e fallo ruotare in senso orario. Tieni presente che il rubinetto non farà dei giri completi ma si muoverà solo di circa 1/4 di giro. A questo punto l'acqua scorrerà nel tubo che vedi attaccato e la convoglierà per tutti i tubi che hai visto sulle passerelle. Esci dal mulino e torna indietro, sali sulla passerella ed avanza, al primo incrocio guarda il dispositivo in basso e sposta la leva a dx (può già essere sulla dx), avanza a sx ed al secondo dispositivo spostala a sx, avanza a dx ed al terzo dispositivo spostala a sx, avanza a dx verso il quarto dispositivo e spostala a sx, avanza sempre a dx e ti trovi davanti un gabbiotto che si rivelerà essere un ascensore: entra, chiudi la porta e tira la leva sulla dx e salirai. Esci dall'ascensore e vedrai davanti a te delle capanne sugli alberi: se ricordi bene in un libro nella libreria c'era la disposizione ed il percorso da fare, ma non preoccuparti e segui le mie indicazioni.

Posizionati davanti alla capanna circolare che hai davanti, clicca alla dx del troncone centrale ed avanza nel passaggio davanti, entra dentro alla capanna rettangolare successiva e voltati a dx, avanza fino al centro della capanna rettangolare davanti, voltati a dx, avanza fino davanti alla capanna circolare e clicca sulla dx del troncone centrale, prosegui nel passaggio davanti e ti trovi un'altra capanna circolare. Entra e vedrai davanti a te una leva, abbassala e vedrai in lontananza un pannello muoversi. Voltati, avanza nel passaggio davanti e clicca alla dx del troncone centrale della capanna circolare, vai nel passaggio di dx, avanza fino al centro della capanna rettangolare, voltati a dx e vai verso la capanna circolare, clicca alla dx del troncone centrale, avanza diritto fino alla seconda capanna rettangolare, entra e voltati a dx, prosegui diritto e ti trovi davanti un altro ascensore e un cancello in legno aperto in precedenza tirando la leva. Entra dal cancello e scendi le scale, esci dal prossimo cancello, voltati e vedrai una specie di turbina: in realtà è una pompa per far muovere questo secondo ascensore, voltati e percorri la passerella fino al primo incrocio, clicca sul meccanismo e da dove sei sposta la leva a dx, voltati e torna indietro fino sopra, voltati di nuovo ed entra nell'ascensore. Chiudi la porta e tira la leva per salire nel secondo piano. Esci dall'ascensore una volta e voltati, segui la passerella ed entra nella prima capanna, apri la porta davanti ed entra, clicca sul letto e vedrai due cassette alla sua base: apri quello di sx e leggi il foglio a cui manca una parte, sul mobile di sx del letto apri il cassetto e prendi il foglio rosso. Esci una volta dalla capanna, clicca quattro volte in avanti e prendi la passerella che hai davanti, supera la prima capanna ed al crocevia prendi la passerella a dx, entra nella capanna e sulla sx prendi il foglio blu. Torna all'ascensore per scendere al piano inferiore, scendi le scale ed esci dal cancello. Prosegui fino al primo crocevia e sposta la leva del meccanismo a sx, prosegui a dx ed al prossimo crocevia sposta la leva a dx. Avanza a sx ed al successivo crocevia sposta la leva a sx, adesso prosegui diritto fin dove vedi la pompa in fondo, avvicinati e tira la leva rossa: un ponte si alzerà permettendoti di passare dall'altra parte. Avanza e ti trovi davanti un altro ascensore, naturalmente da alimentare con l'acqua. Posizionati davanti all'ascensore e voltati, avanza fino ad una manovella, girala in modo da unire il tubo con quello della parte opposta, ma naturalmente non basta: bisogna deviare il flusso di acqua, ritorna all'ascensore e voltati a sx per tornare indietro al ponte sollevato e ritorna al primo crocevia del mulino, superalo e voltati. La leva del primo meccanismo deve essere a dx, poi avanza a sx e la leva del prossimo crocevia deve essere a sx. Avanza a dx e la leva del prossimo meccanismo deve essere a sx, da questo crocevia prendi sulla dx ed al prossimo meccanismo la leva

tirando la leva salirai di un un altro livello. Clicca sul libro che trovi davanti e ritorna nella libreria, poi usa i fogli sui rispettivi libri. Una volta che tutti i fogli saranno stati usati nei rispettivi libri ti sarà un dato un aiuto con un messaggio: *“Prendi l'ultimo libro sullo scaffale di mezzo, vai a pagina 158 e impara lo schema riportato”*. Quindi vai sullo scaffale dei libri e clicca sull'ultimo libro di dx dello scaffale centrale, vai a pagina 158 e troverai lo schema. Entra nel camino e premi il pulsante in alto a sx: apparirà un pannello bianco, premi nella posizione dei quadrati neri nel disegno sotto per ricostruire lo schema.



Appena ricostruito lo schema premi il pulsante in alto a sx e la libreria ruoterà facendoti entrare in una locazione segreta, clicca **SOLO** sul libro verde e da Atrus conoscerai tutta la storia. Ti chiederà di riportargli una pagina mancante per permettergli di tornare a Myst e fare giustizia. Premi di nuovo il pulsante rosso per far ruotare la libreria ed un'altra volta per uscire. Esci dalla libreria e vai a sx verso la nave, disattiva l'interruttore e si aprirà uno scomparto: raccogli la pagina.

Ritorna alla libreria, entra dentro al camino, ricostruisci lo schema sul pannello e qui hai 3 finali a scelta.

Finale 1: Puoi cliccare su uno dei fogli sotto il libro verde, andare da Atrus che rimarrà deluso perché non gli hai portato la pagina e da lì non potrai più uscire.

Finale 2: Puoi prendere un foglio (uno dei due) sotto il libro verde e usarlo sul libro dentro la libreria, libererai così un figlio e tutto finirà così.

Finale 3: Entra nel libro verde e dai ad Atrus la pagina mancante, così potrà tornare a Myst. Aspetta che ritorni e ti dirà che ora puoi tornare indietro per leggere tutti i libri e girare tranquillamente per i mondi.. Dalle sue ultime parole capirai che Myst continua... Clicca sul libro sotto la sua mano sx e ritornerai nella biblioteca, osserva i leggi dove c'erano il libro blu e rosso e noterai che sono spariti, sembrano inceneriti...Atrus ha fatto giustizia.

E il gioco finisce qui..

Soluzione di Mac