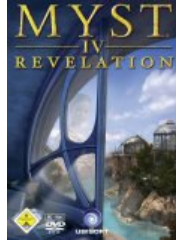


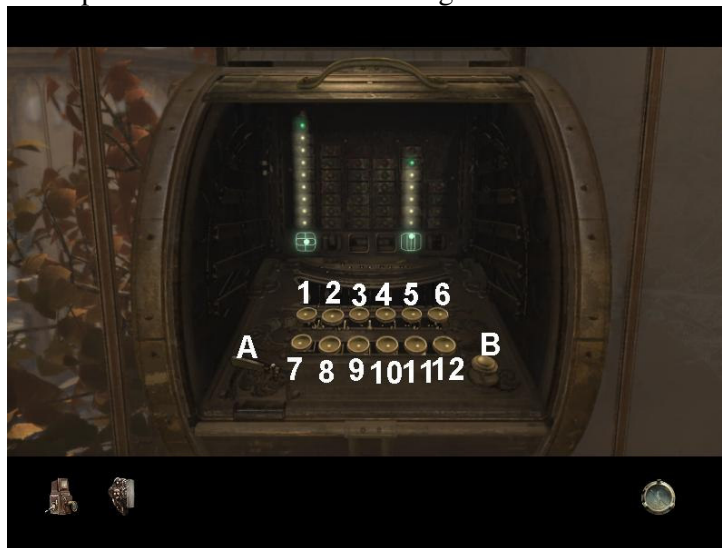
Myst IV – Revelation



In questa soluzione non ho specificato quando usare il medaglione, quindi ricorda che quando osservi una qualsiasi cosa, guarda se il medaglione lampeggia: significa che devi vedere un evento.

Tomahna

Dopo il bel viaggio con Yeesha e aver scattato una foto a Tomahna ti ritrovi sulla pedana vicino all'entrata, voltati a sx e in basso evidenzia il simbolo giallo: scatta una foto, voltati completamente e tir a la stessa leva che ha usato Yeesha per entrare. Sali le scale e avanza fino a incontrare Atrus che ti parlerà e dovrai anche aiutarlo a regolare delle frequenze per le varie ere su un macchinario dove hai: un cursore e tre manopole, da sx hai: ampiezza, frequenza e fase. Ascolta le sue istruzioni e non sbaglierai. Ci sarà un corto circuito e dovrai ripristinare l'energia e poi l'antenna. Avanza verso il macchinario che fuma e voltati verso le scale a sx, scatta una foto sul simbolo sull'asta e poi osserva la leva: se l'abbassi non succede nulla, sali le scale davanti, voltati completamente e abbassa la leva multicolore, ritorna davanti alla prima leva e abbassala per aprire l'ascensore: entra. Alla sx della porta di entrata c'è una leva e tre pulsanti, spostala in direzione di quello centrale per scendere. Appena arrivato sulla dx alza la leva per uscire dall'ascensore e sulla sx osserva il simbolo sull'asta e scatta una foto, voltati e avanza sulla passerella fino al gazebo con dentro delle piante, in basso c'è un secchio e una scaletta: scendi e osserva quadro sulla parete dell'albero genealogico della famiglia di Atrus, premi il pulsante arancione sul macchinario a sx e ruotalo in direzione del quadro per leggerlo meglio. Risali, avanza a sx e Yeesha ti inviterà a seguirla nell'altro gazebo: ti mostrerà una collana. Dopo il dialogo vai a sx nel gazebo e esci per arrivare davanti a un bivio, vai a dx e entra nella grotta, scendi le scale e scatta una foto ai due simboli, premi il pulsante in alto e tira la leva per spegnerli. Ritorna indietro al bivio e vai nel primo gazebo con le foglie ma non entrarci, sulla piattaforma entra a sx dove Yeesha ti parlerà di un alimentatore supplementare da attivare. Avanza ancora per sentire Yeesha e poi apri il pannello a sx dove vedrai 12 pulsanti, una leva e un pulsante a dx: sotto c'è il disegno con la soluzione.



Premi i pulsanti secondo l'ordine: 1-10-4-11-5-9-1-12-3-12

Dopo ogni 2 tasti premuti devi premere il pulsante "B"

La leva "A" è un reset in caso di errore.

Se tutto è giusto lo scomparto si chiuderà

Ritorna al bivio e poi nella grotta, premi il pulsante giallo sulla colonna e l'acqua farà girare le pale dando energia. Ritorna indietro ma crollerai di sotto e sarà già notte, sali la pedana davanti e attraversa i due gazebo per ritornare all'ascensore, aprilo tirando la leva, entra e tira la leva in alto per salire. Sali le scale a sx e osserva i tre monitor tondi e la mappa sulla dx, tieni premuto sul bordo inferiore della mappa più piccola e sollevala per vedere un telescopio, Voltati a dx e vedrai una leva con una luce bianca, abbassala e si aprirà un pannello sulla cupola. Voltati completamente e sali le scale, accomodati sulla sedia, premi il pulsante lampeggiante e poi clicca sul telescopio per vedere il cielo stellato. Agisci sulla ruota a dx per centrare la luna e poi premi il pulsante in alto a dx che diventerà arancione, esci dalla schermata e premi di nuovo il pulsante arancione per sbloccare la sedia, ruota fino alla piattaforma e scendi.

Scendi le due rampe di scale e vai verso i mobili e specialmente sui cassetti a sx, quelli bombati, apri il primo e leggi il diario, su una pagina scatta una foto ai cristalli colorati perché ti serviranno.



Voltati a sx e vai verso il macchinario con le lampade azzurre in alto, evidenzialo e noterai: sulla dx un cursore che può spostarsi su 8 tacche, in basso una leva che si posiziona su 6 colori e davanti 5 pulsanti che aprono le rispettive locazioni e più in basso un altro pulsante. In questo enigma devi riprodurre i cristalli visti sul libro ed ecco come:



Leva su A, tacca su 6 e premi P1

Leva su D, tacca su 3 e premi P2

Leva su B, tacca su 8 e premi P3

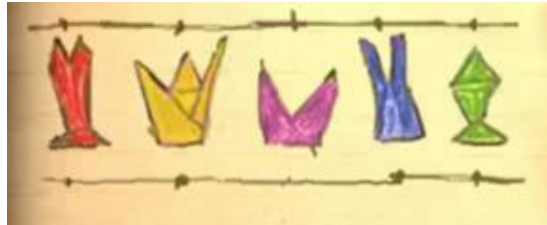
Leva su C, tacca su 8 e premi P4

Leva su E, tacca su 2 e premi P5

Premi il pulsante più in basso e parlerai con Atrus che ti dirà di guardare nella sua camera da letto. Entra nell'ascensore e sposta la leva tutta in basso, esci e sali le scale, voltati completamente e vai nella camera da letto di Atrus. Entra nel camino davanti e prendi l'amuleto, usalo nell'inventario e vedrai un filmato. Premi il pulsante sul pannello sopra l'uscita e vedrai una serie di quadrati, ma per

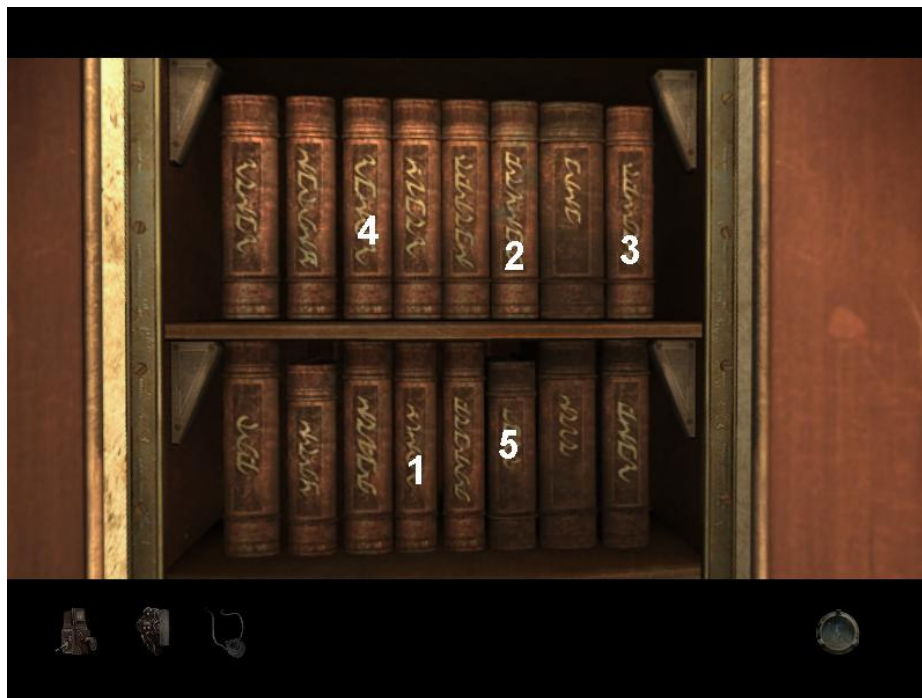
ora lascia stare, ripremi il pulsante e esci, vai verso la scrivania e apri il cassetto centrale in alto: è lo schema per capire il funzionamento dei pulsanti visti nel camino. Sulla sx accendi la lampada e poi vai sul comodino alla dx del letto e accendi l'altra lampada, vai sul comodino a dx e leggi i documenti. Entra nel camino e premi il pulsante per far scendere il pannello: alcuni raggi laser attraversano i quadrati, per ora non puoi fare nulla quindi esci.

Esci dalla stanza e osserva la scritta della targhetta sulla piattaforma, usaci l'amuleto e poi vai a sx della costruzione fino all'ascensore, sempre a sx sposta la leva sulla colonna verso dx per far arrivare il ponte, oltrepassalo e sul tavolo sulla veranda osserva il libro con gli strani simboli, scatta una foto e usaci l'amuleto, entra nella cucina e osserva tutto usando l'amuleto quando vedi che lampeggia. Esci e ritorna alla colonna, sposta la leva a dx e entra nella camera da letto di Yeesha, anche qui osserva tutto e usa l'amuleto quando lampeggia. Sul letto sposta il cuscino e leggi il libro scattando una foto ai cristalli colorati.



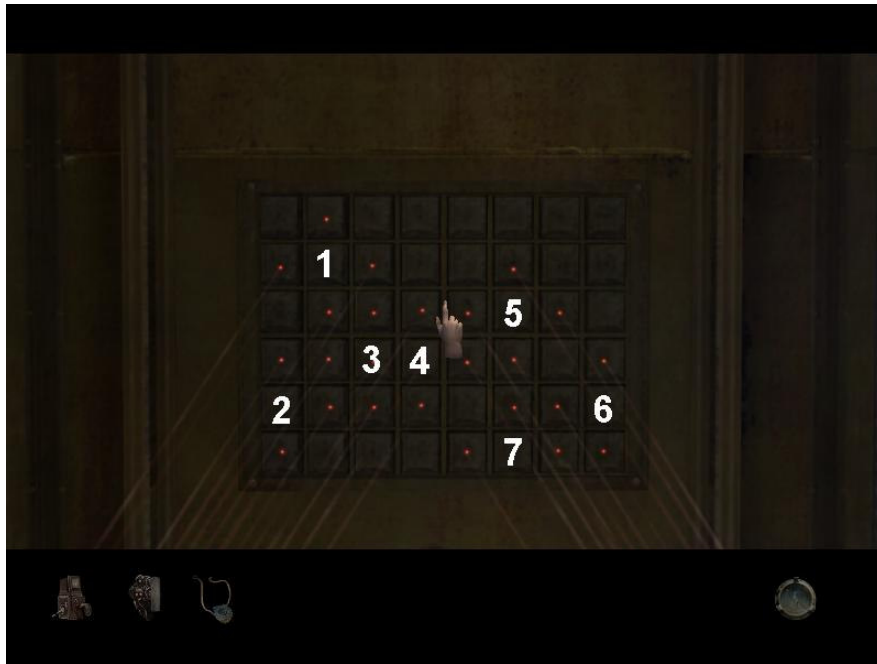
Osserva tutto e usa il medaglione quando lampeggia.

Vai verso la libreria e noti che usano la lingua D'ni, siccome hai il vocabolario puoi ricostruire le frasi e premere i libri secondo l'albero genealogico, sotto c'è il disegno con la soluzione.



Premi i libri secondo la sequenza: 1-2-3-4-5

Si aprirà uno scomparto, scendi la scaletta e vai a sx dove in terra vedrai delle pinne e un boccaglio, avanza e osserva il quadro. Ritorna indietro, tira la leva e risali la scaletta, esci, sali la scala e sposta la leva a sx per muovere il ponte e tornare nella camera da letto di Atrus. Entra nel camino, premi il pulsante per risolvere l'enigma del pannello come da disegno sotto.



Premi i pulsanti secondo la sequenza: 1-2-3-4-5-6-7

Scenderai sotto con un ascensore, avanza verso la scaletta e tira la leva a sx, entra nella sfera, voltati a dx e sposta la leva per posizionare i due libri: entra in quello di dx per Rifugio.

Rifugio

Osserva i vetri in terra, lo zaino a dx e la sirena in alto, esci e vai a dx, clicca sul granchio per allontanarlo e sposta la pietra: osserva il cristallo. Voltati completamente e avanza una volta,, voltati a sx e vedrai due passaggi, vai su quello a sx con le scale in roccia, avanza fino a un disegno sul muro e poi scendi dalla scala in corda. Avanza finchè non vedi un totem vicino al cadavere di uno strano animale, osserva l'animale e fai una foto al totem, ritorna indietro sul percorso e vai a dx verso il relitto. Appena dentro a quello che sembra un ascensore vedi una cassa in terra e una manovella a sx, sposta la cassa verso dx dove vedi delle palle di cannone, esci e metti 2 palle nella cassetta e poi rimettila dov'era. Vai alla sx dell'ascensore, vedrai altre palle di cannone e una cassetta con dentro già delle palle: metterne altre 3 nella cassetta, rientra nell'ascensore e posizionali davanti alla manovella dove vedi: una leva sulla dx e una piastra con un cursore, gira la manovella per arrotolare tutta la corda e poi tira la leva per salire, sposta la cassetta a sx per far salire un altro ponte e avanza.

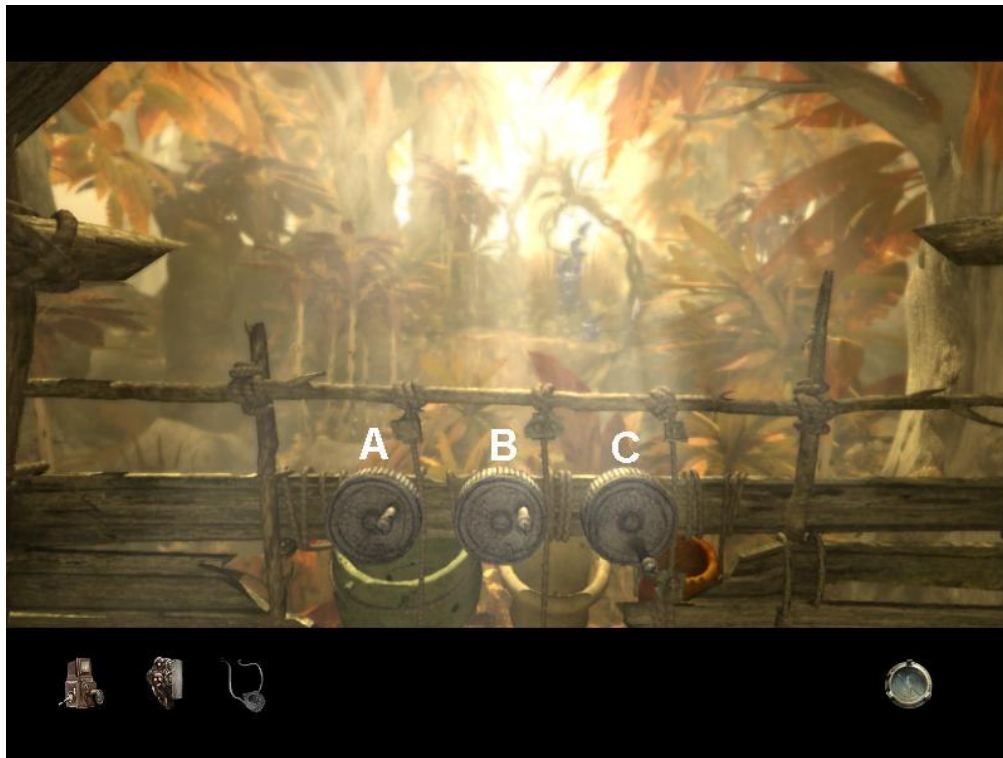
Sei davanti a una scala in legno, voltati a dx e scendi la scala di corde: osserva tutto e specialmente il foglio sul tavolo con i disegni di orme. Risali e vai verso la scala in legno, sali e uno strano animale ti posizionerà davanti, cliccalo per farlo andar via e poi avanza per 2 volte, voltati a dx e gira la manovella per sciogliere la vela, osservalo e scatta una foto, esci dalla schermata e premi il pomello alla dx della manovella per far salire il contrappeso di rocce, voltati a dx e infilati nel passaggio in basso. Appena dentro sulla dx osserva il tesoro, voltati completamente e leggi il diario sul letto, esci e scendi la scala per ritornare sotto, vai nell'ascensore e sposta il cursore per scendere. Ritorna indietro fino alla scala di corda, sali e avanza verso le casse in fondo, avanza a sx verso la tenda e ti ritrovi nella giungla.

Giungla

Non muoverti da dove sei e abbassa lo sguardo, osserva le impronte scattando una foto, ora guardati attorno e sulla sx vedrai la tenda con la quale sei atterrato: questo sarà il punto di riferimento nella giungla: le orme in basso e la tenda a sx. Quindi voltati e osserva il brandello di tenda, avanza fino a un bivio e vai a dx fino a una trappola: osservalo e se avanza ritorni da dove sei sceso con la tenda, quindi voltati completamente e avanza fino al bivio, vai a sx verso la tenda e al bivio delle orme vai a dx fino in fondo dove vedrai degli animali: uno cercherà di attaccarti ma delle spore lo

abbatteranno. Ritorna indietro alle orme e appena vedi la tenda vai a dx fino in fondo, voltati a dx e osserva la costruzione in cima all'albero, sposta le felci sia a dx che sx e avanza, sali la scala in corda, voltati completamente e abbassa la tenda, osserva le orme e scatta una foto.

Voltati e osserva tutto, in particolar modo le 3 ruote e le scimmie in fondo che ostruiscono la vista del totem, riposizionati davanti alle 3 ruote e azioniamole per far scappare le scimmie. Sotto c'è il disegno con la prima posizione delle manovelle e la spiegazione.



Le ruote utili sono la “A” e la “C”

Ruota la “C” di un giro

La “A” di mezzo giro

La “C” di un giro”

Le scimmie scapperanno, evidenzia il totem e scatta una foto. Scendi e ritorna sul percorso, voltati a sx e avanza fino in fondo, posizionati con la tenda davanti e avanza fino in fondo, vai a sx fino a vedere un cancello in legno, clicca sulla scatola alla sua sx e poi solleva la copertura. **SALVA IL GIOCO.**

Enigma del cancello

Hai 3 serie di fori, sulla prima e sull'ultima un perno scuro e uno più chiaro e su tutte e 3 un cursore forato che scorre. Lo scopo è posizionare i due martelletti sui punti bianchi per sbloccare la serratura.

Ecco la sequenza:

Perno chiaro giù

Cursore medio 2 volte a sx

Perno chiaro su

Perno scuro su

Cursore medio 1 volta a dx

Perno chiaro giù

Perno scuro giù

Cursore medio 1 volta a sx

Perno chiaro su

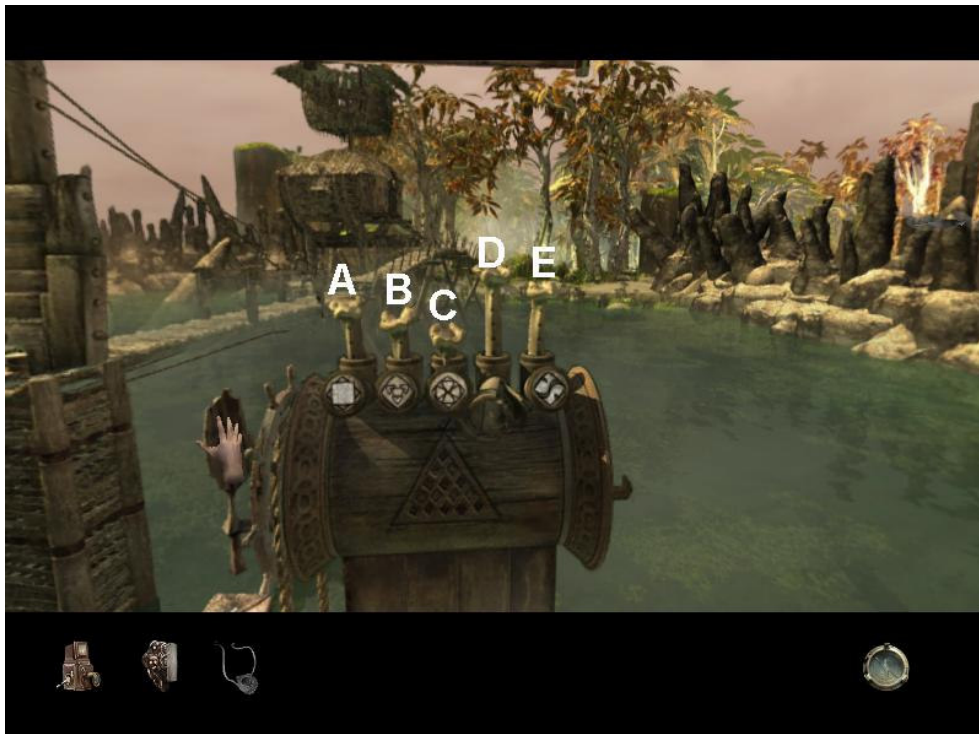
Cursore alto 2 volte a dx

Perno scuro su
Cursore medio 1 volta a dx
Perno scuro giù
Perno chiaro giù
Cursore medio 1 volta a sx
Perno chiaro su
Cursore alto 1 volta a dx
Perno scuro su
Cursore medio 2 volte a dx
Perno chiaro giù
Perno scuro giù
Cursore medio 1 volta a sx
Perno chiaro su
Cursore basso 2 volte a sx
Perno scuro su
Cursore medio 1 volta a dx
Perno scuro giù
Cursore basso 1 volta a sx
Perno scuro su
Cursore medio 1 volta a dx
Perno scuro giù

Il cancello si apre: avanza e osserva il lago, voltati completamente, osserva il totem e scatta una foto. Avanza per uscire dal cancello e vai a dx, supera l'arco e vedrai delle assi in terra, voltati a sx e avanza fino in fondo, voltati a dx e avanza tra le due rocce, supera il tronco con l'ascia conficcata e avanza ancora una volta, voltati a sx e avanza fino a una roccia, vai alla sua dx e troverai un totem: scatta una foto. Ritorna alle assi e avanza fino a un bivio con delle altre assi, vai a sx fino al totem, osservalo e scatta una foto. Ritorna indietro al bivio e vai a sx, sali la scaletta in legno e vai a dx per il meccanismo del ponte dove bisogna mettere in pratica i simboli visti sui totem.

Enigma dei pistoni

Alza lo sguardo a dx e abbassa la maniglia per sollevare la copertura del meccanismo e segui le istruzioni.



Ogni pistone ha una serie di fori, ecco la sequenza:

Pistone A = terzo foro

Pistone B = secondo foro

Pistone C = quinto foro

Pistone D = quinto foro

Pistone C = tutto in basso

Pistone E = quarto foro

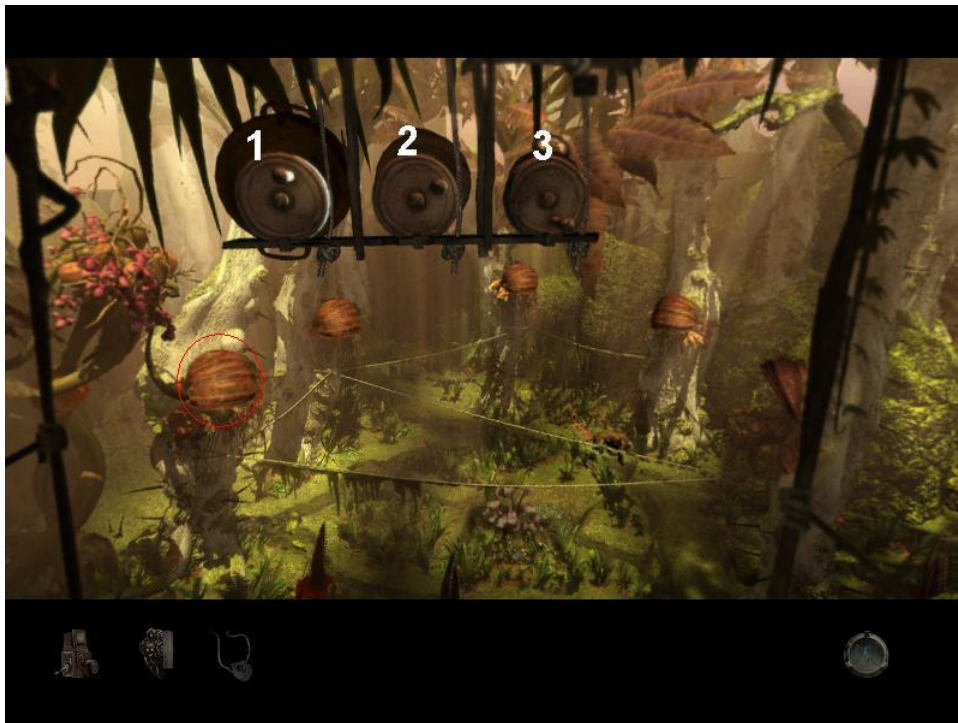
Abbassa la leva a sx e il ponte si posizionerà, percorrilo e entra nella capanna, osserva tutto anche dentro ai bauli, sali il palo e anche qui osserva tutto: il disegno appeso, sul tavolo della scimmia. Scendi e esci dalla capanna, vai a sx fino al termine della passerella, a dx non puoi andare perchè un animale ti sbarra la strada, vai dritto e sali sull'albero che vedi in fondo. Voltati e osserva il disegno appeso, **SALVA IL GIOCO**.

Secondo enigma delle scimmie

Questo enigma è veramente difficile, se non riesci scarica il savegame successivo qui:

<http://lnx.net-matrix.net/puntaeclicca/savegame/>

Lo scopo è di far cadere l'animale nella buca e di far andare una scimmia con il ciuffo bianco nel cesto a sx, cerchiato in rosso, in modo che gli lanci le bacche velenose, ecco la sequenza delle ruote da girare:



Le ruote sono numerate con 1-2-3 –

Corto = 1/4 di giro

Lungo = 3/4 di giro

1 corto – 3 lungo

3 lungo – 2 corto

1 corto – 3 lungo

1 lungo – 2 lungo

2 corto – 1 corto

1 corto – 3 lungo

3 lungo – 2 corto

1 lungo – 2 lungo

3 lungo – 2 corto

SALVA IL GIOCO.

Queste mosse vanno fatte in fretta:

1 corto – 3 lungo

3 – lungo – 1 – corto – 2 corto

Scendi e vai all'inizio della passerella, voltati a sx, avanza e sali sull'albero, osserva i disegni sulle foglie e gli indumenti sui rami. Vai a sx sul ponte di foglie e poi osserva in basso lo stesso serpente visto sulle foglie. Clicca sull'amuleto per vedere i movimenti da fare: passa la mano sulla spira in basso a dx per 4 volte e poi toccalo sulla testa, tira la leva e buon viaggio. Avanza, voltati completamente e entra nella cabina, apri il mobiletto e il libro che ti riporterà a Tomahna.

Tomanha

Sei ancora nella cabina, sulla dx tira la leva per aprire il portello e esci. Premi il pulsante dell'ascensore, entra e premi il pulsante per salire, esci dalla stanza e vi a dx, tira la leva per far spostare il ponte, avanza e tira l'altra leva per il ponte: avanza per la stanza di Yeesha. Troverai tutto in disordine, vai verso i libri e osserva gli sportelli in vetro in basso: quello di dx ti dirà quale figlia sei: questa sequenza è random, il mio è: la figlia dell'acqua, **ricorda bene il tuo perchè ti servirà più avanti.**

Ritorna nella navicella dei libri, dal camino della camera da letto, e premi quello a sx per Pinnacolo.

Pinnacolo

Avanza e osserva il libro sulla dx, avanza e scendi la scalinata in roccia, in fondo osserva le statue sulla dx in fondo e gli attrezzi a dx. Vai nel passaggio alla sx delle statue e avanza fino al grande cristallo: osserva la posizione della tacca bianca.

Voltati a dx, osserva il buco e poi entraci, appena ti fermi avanza dritto fino in fondo dove c'è il muro illuminato, in basso alza la maniglia bianca e ti apparirà un pannello con dei fusibili che sono spenti. Vai a sx dove c'è un contenitore con un simbolo sopra, aprilo premendo il pulsante a sx, in alto vedi 7 posizioni numerate da 1 a 7, in basso altri 7 posizioni con un cursore: lo scopo è accendere tutti i led, sotto c'è l'immagine con la soluzione.



Il pulsante “A” accende il macchinario, il cursore “B” spostato sulle tacche da 1 a 7 accende i led.

Il percorso del cursore “B” è suddiviso in 3 punti: centrale come da disegno, sx e dx.

Spostalo a dx

Spostalo al centro

Spostalo a dx

Spostalo al centro

Spostalo a dx

Vedrai che la pallina verde a dx si posizionerà in basso e se guardi a sx vedrai che una cabina è scesa, osserva anche i fusibile e ne vedrai 7 accesi. Voltati a dx e sali la scala a tubo, sposta a sx la maniglia verde e apri lo sportello, sali ancora e sulla sx vedrai lo stesso macchinario dei led, aprilo e sposta il cursore per accendere i 4 led in questo modo:

Spostalo a sx

Spostalo in centro

Spostalo a dx

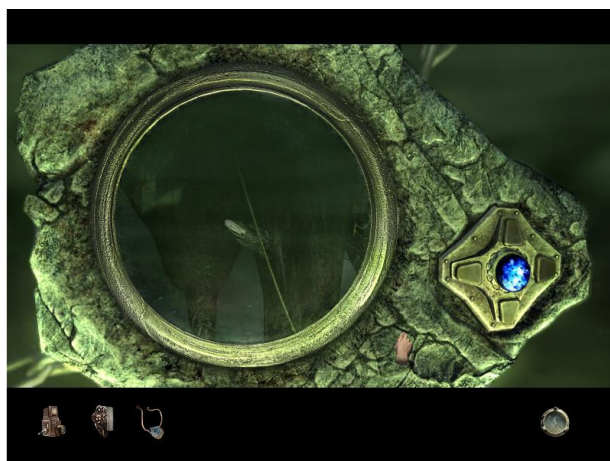
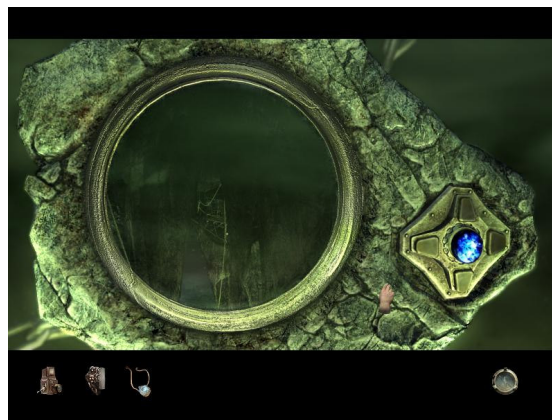
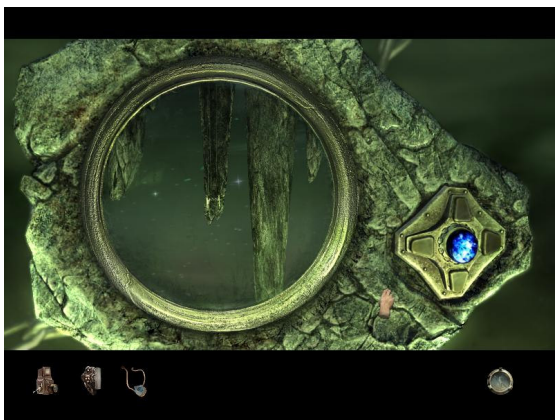
Solo 2 led dovranno accendersi.

Ritorna sotto di un livello e vai verso il tavolo in pietra, osserva tutto e in particolar modo il diario di Cirrus. Vai a sx del tavolo per il “giardino” e osserva la statua e i disegni sul tavolo in pietra. Ritorna alle scale a tubo e vai avanti fino a una stanza con una scacchiera, voltati a dx e entra nel buco: sei davanti ad una strana sedia. Siedi e premi il pulsante blu, si abbasserà uno strano pannello di controllo: osserva bene i 4 simboli a sx, due sono già attivi e l’ultimo ha come numero il 36.

Premi il pulsante blu e scendi dalla sedia, vai al cancello davanti e abbassa la leva a sx, entra e ali le scale, osserva il foglio in terra (servirà per le onde sonore), premi il pulsante blu per l’ascensore e alza la leve per salire. Avanza e vai verso la scala a tubo, scendi nella botola e sulla sx vedrai la navicella, avanza sulla pedana davanti e poi a sx per entrarci dentro, alza la leva per partire.

Scendi passando dall’alto, avanza e poi vai sulla passerella a dx, osserva il foro sulla dx e poi entra.

Voltati a sx e vai verso i cavi intrecciati: vedi un oblò e un pulsante azzurro, guarda dentro e devi trovare 3 punti: li noti perché il pulsante blu si illumina: sotto ci sono i disegni delle 3 posizioni.



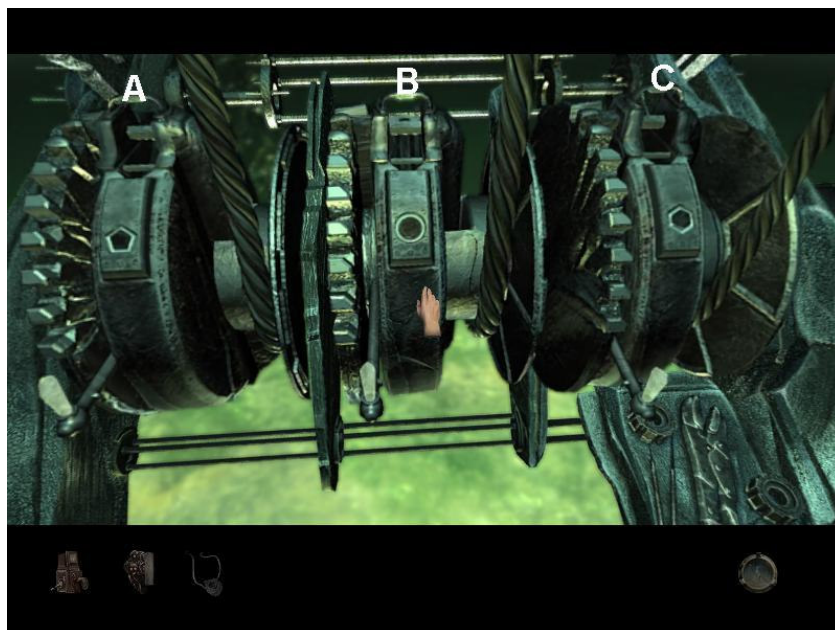
Ritorna indietro e vaia dx verso una ruota, togli la materia verde a dx e poi tira la leva davanti.

Ritorna sopra, supera la passerella e vai a dx, supera la pietra con le catene e apri il pannello dei fusibili che ora ne ha 9 accesi. Voltati completamente e avanza una volta, voltati a dx e apri il solito macchinario dei led. Stavolta i led sono molti di più e le tacche del cursore sono 4, quindi numeriamoli da sx a dx con 1-2-3-4, ecco la sequenza: **3-4-3-2-3**, in questo modo si accenderanno **29 led**. Se ricordi bene nel pannello di controllo c'era il numero 36, ora abbiamo acceso: 29 led, 7 led e 2 led per un totale di 38, due sono in più.

Entra nella navicella e tira la leva, scendi e sali la scala a tubo, apri la botola e sali ancora, voltati e spegni il pannello dove ci sono 2 led accesi: in questo modo sono 36.

Scendi di un piano e voltati a sx, avanza fino a superare i due tronconi di roccia, voltati completamente e leggi il foglio in terra (altro schema per cristalli). Avanza verso il letto e osserva gli scacchi, voltati completamente e alla sx del contenitore d'acqua osserva il foglio. Voltati e osserva il grande cristallo in fondo e poi vai verso il tavolo, osserva i fogli e poi apri lo scomparto dove c'è un altro foglio. Ritorna al centro della stanza e vai nel buco a sx, siediti e premi il pulsante blu per il pannello di controllo visto prima. I simboli a sx ora sono tutti accesi, abbassa il pomello blu in alto a sx di una tacca per scendere e poi osserva le statue davanti. Abbassa ancora il pomello blu per scendere e sul pannello di controllo vedrai 4 oblò, osservali e dentro avrai dei cristalli da far vibrare. Osserva sul pannello le 3 "grandi E", premi per aprire lo scomparto e premi il pulsante blu: scenderai ancora. Ora hai davanti 3 ruote e delle leve: sotto c'è il disegno con la spiegazione.

SALVA IL GIOCO.



Hai 3 ingranaggi con ognuno una maniglia: A-B-C, spostale in questo modo:

A = 3 scatti

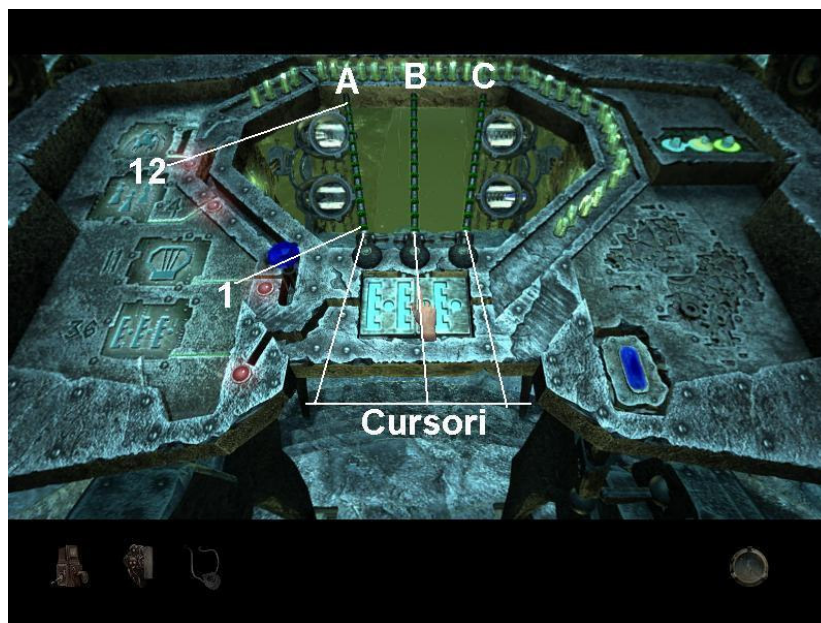
B = 2 scatti

C = 6 scatti

In caso di errore spingi la leva bianca sotto di ognuno per resettare.

Una volta fatto tutto voltati a sx e in alto spingi il grande pulsante nero per risalire.

Ora bisogna attivare i suoni, osserva il disegno sotto con la spiegazione.



Al centro ci sono 3 aste A-B-C con 12 settori verdi che dal basso verso l'alto numeriamo da 1 a 12, lo scopo è far vibrare i 4 cristalli negli oblò contemporaneamente.

Se non riesci ecco il savegame:

http://www.net-matrix.net/puntaeclicca/savegame/myst4_cristalli.htm

Ecco la sequenza:

A di 6 tacche

B di 12 tacche

C di 4 tacche

A di 3 tacche
B di 1 tacca
C di 7 tacche
A di 10 tacche
B di 5 tacche
C di 5 tacche
A B C di 12 tacche

Una volta che vibrano tutti apparirà un ponte, premi il pulsante a dx per sollevare il pannello e avanza. Appena sei sulla piattaforma voltati a dx e sposta il cursore bianco tutto a dx, osserva la statuetta nella lanterna e il libro a fianco, vai verso i contenitori e osserva le due targhette: “10-5-5” “12-12-12”, osserva i due contenitori in basso e spostali a sx, osserva il grande masso sull’ascensore.

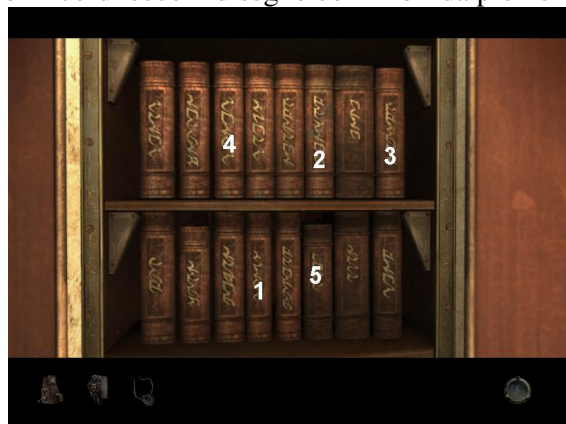
Ritorna alla sedia e abbassa il pannello di controllo, sposta i cursori: A=10, B=5, C=5 e poi tutti in alto molto rapidamente. Torna all’ascensore e la pietra sarà scomparsa, entraci e alza la leva per salire. Voltati completamente e osserva il medaglione appeso, abbassa la levetta al centro e scatta una foto dei colori perché ti servirà dopo.



Esci e sali la scalinata, entra nella cabina, clicca sulla teca in fondo e poi sul libro per Tomanha.

Tomanha

Usa il ponte per la camera di Yeesha e vai verso lo scaffale con i libri, premili come già visto e scendi nel passaggio. Se non ricordi ecco il disegno con i libri da premere.



Scendi la scaletta, avanza a sx fino in fondo e clicca sul libro per Serenia.

Serenia

Per ora qui non facciamo nulla perché dobbiamo ritornare a Tomanha e per farlo clicca sul libro in terra.

Tomanha

Ricordate Exile??? Bene ora siete nella casa di Atrus già vista in quell'episodio. Vai nella porta aperta e gira la rotella, avanza e sei nel laboratorio botanico e osserva tutto. Esci da dove sei entrato e vai nell'altra porta per lo studio di Atrus, osserva i due grandi pannelli rotondi e usaci l'amuleto. Vai verso la scrivania, osserva la piuma e il libro, voltati completamente e usa il libro per ritornare a Serenia.

Serenia

Avanza oltre il ponte e vedrai delle bolle, avanza e dopo il prossimo ponte sulla sx vedi delle ruote che girano, avanza e sposta la leva a dx per far affluire solo il flusso d'acqua a dx, ritorna sul percorso e supera il ponte: vedrai Achenar correre via. Ora sei davanti a 3 strade, vai a dx verso i 2 ponti, avanza fin dove finisce il viottolo e girati a sx verso la fontana con lo spirito dell'acqua, avanza e vedrai un altro macchinario. Osserva la ruota a sx e vedrai che è rotta, supera il ponte di assi a dx e poi vai a sx, supera il secondo ponte di assi, al bivio vai a sx per una volta e dalla roccia a sx osserva la scatola e leggi il libro. Voltati a dx e avanza fino in fondo a una pianta con del polline: a questo punto puoi andare a sx o dx, vai a sx verso il macchinario, sali la scaletta sul ponte in legno e sposta il carrello tutto a dx in modo che il cono entri nell'asta di legno. Avanza e mettiti davanti alla leva a mezzaluna, prendi il manico a dx e ruotalo tutto a dx, ritorna davanti al carrello e spostalo tutto a sx, Scendi e vai a sx, voltati verso il macchinario e abbassa la leva attaccata alla corda fino in fondo. Avanza da dove sei venuto con l'albero dei fiocchi alla tua sx, avanza fino in fondo e poi vai a sx dove una donna ti parlerà. Avanza fino al centro delle strade, vai su quella di dx e osserva il mosaico al centro della costruzione, ritorna al centro e vai verso la costruzione davanti dove non c'è nessuno, esci e vai a sx, avanza fino al termine della scalinata e voltati a sx, avanza e vedrai un batiscafo salire dal pozzo che sarà distrutto da Sirrus. Avanza a dx e fermati davanti all'entrata, vai a sx e osserva il portello in terra del batiscafo. Ritorna indietro e entra nella costruzione a sx, avanza fino in fondo verso l'orchidea, voltati completamente e avanza una volta, vai a dx e avanza fino a due maschere: cliccale fino ad esaurire i filmati di Yeesha prigioniera. Sulla dx ci sono delle scale che serviranno per dopo, esci dalla costruzione e avanza: incontrerai un'altra donna. Voltati verso la scalinata e sali, vai a sx e avanza fino a una piazzetta, vai verso le scale a dx senza salire perché devi osservare la botola in terra, sali la scalinata e vedrai Achenar che ti parlerà. Vai a dx verso un macchinario e sul timone vedi sempre il serpente che hai visto nella jungla: usa lo stesso metodo per farlo andare via. Voltati e avanza dritto fino alla statua con la lingua rossa, tirala e poi scendi i gradini dove vedrai la botola aperta: non scendere.

Ritorna indietro fino alla prima piazza e entra nella costruzione dove vedrai i "dormienti", ritorna alla piazzetta della botola e vai a sx dove c'è il mare: un'altra donna ti parlerà. Vai alla botola e entra, scendi e osserva tutto, alla sx del muro con in buchi c'è un passaggio, avanza e osservalo, avanza in alto per ritrovarti dall'altra parte del ponte rotto dove hai visto Achenar. Avanza fino a un ponte levatoio ma non oltrepassarlo, voltati a sx e scendi le scale, supera il ponte in legno e voltati a sx dove vedi due leve che comandano il batiscafo: la leva a sx fa emergere o immergere il batiscafo, quella di dx apre o chiude lo sportello. Spingi la leva a sx e poi vai a metà del ponte, sulla sx entra nel batiscafo, voltati completamente e in alto vedrai 4 tubi: sulla parte bassa dei tubi abbassa la maniglia per chiudere lo sportello, voltati verso l'oblò e tira il maniglione in alto a forma di "M" per scendere e vedere i globi della memoria che sono vuoti. Tira di nuovo il maniglione per salire, alza lo sportello e esci. Ritorna sopra al ponte levatoio e oltrepassalo, avanza fino alla piazza e vai verso il mosaico dove una donna ti parlerà.

Ora vai nella costruzione dove le "dormienti" si sono svegliate e ti diranno chi è il tuo spirito guida: attento a quello che ti dice perché lo spirito guida è random. Una sfera si calerà dall'alto, appena hai il controllo del cursore mettilo sopra e saprai il tuo spirito guida: il mio era l'acqua.

Mentre giravi per Serenia sicuramente avrai notato le pozze d'acqua, i fuochi e i soffii di vento; avrai anche notato delle bolle d'acqua, dei piccoli fuochi e dei gigli.

Acqua= offerta bolle d'acqua

Fuoco= offerta gigli

Aria= polline

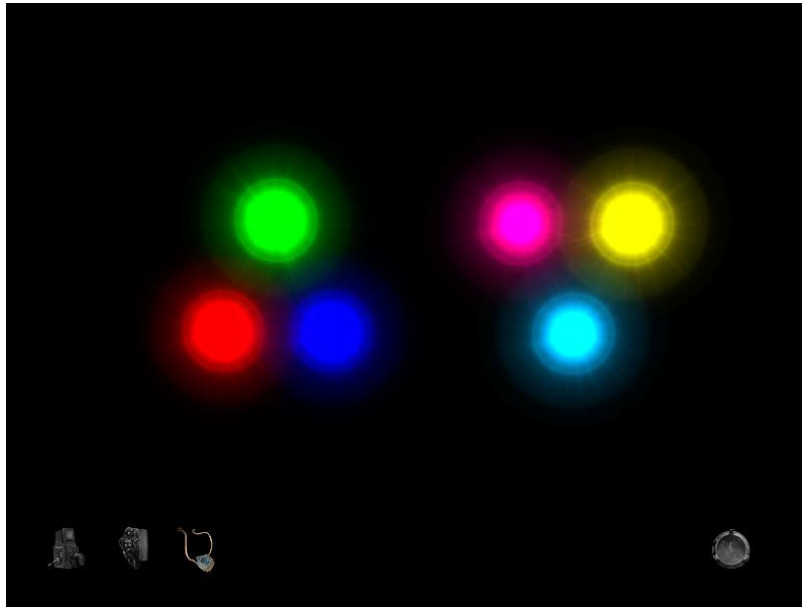
Quindi ritorna nei vari percorsi e localizza il punto dove si manifesta lo spirito guida e nei pressi c'è il luogo dove prendere l'offerta e donargliela: ricorda che quando avrai l'offerta in mano dovrai procedere lentamente e senza scatti altrimenti dovrai ripetere l'operazione. Se sarà tutto giusto, dal luogo dell'offerta vedrai un lampo.

Ritorna al piazzale del mosaico e poi dove SIRRUS ha rotto il batiscafo, entra nella costruzione e sali le scale vicino alla statue in fondo a sx: gustati il filmato.

Avrai dei fiocchi che dovrai colorare tutti di bianco. I fiocchi ogni volta premuti cambieranno di colore e dopo il giallo verrà il bianco. Non c'è un modo specifico per portarlo a termine, l'unico sistema è andare a triangolo. Se non riesci puoi scaricare il savegame successivo:

http://www.net-matrix.net/puntaeclicca/savegame/myst4_nuvole.htm

Al termine lo spirito guida ti mostrerà dei triangoli con palle colorate: **PRENDI NOTA DEI COLORI E DELLA DISPOSIZIONE.**



Esci e scendi, vai all'uscita e incontrerai una donna che ti parlerà. Vai a sx verso il batiscafo rotto e un'altra donna ti parlerà, vai alla piazza della botola e sali la scala per andare la macchinario dove c'era il serpente, gira il timone a sx per far arrivare l'acqua. Ritorna alla piazza del mosaico e vai verso la campana, tira la corda per farla suonare e poi vai al batiscafo con le leve che hai fatto prima: vedrai CIRRUS.

Vai verso le leve del batiscafo e agisci in questo modo:

Tira la leva a sx per far scendere il batiscafo.

Tira la leva a dx per chiudere il portello.

Tira nuovamente la leva a sx per farlo risalire.

Attraversa il ponte di legno e girati a sx, l'acqua non c'è più e puoi andare nel passaggio a dx, voltati a sx e osserva i globi della memoria, abbassa lo sguardo e ruota in senso orario il timone per aprire uno sportello in fondo e far abbassare l'acqua: osserva la porta chiusa in fondo a dx. Esci e vai di nuovo davanti alle leve:

Tira la leva a dx per far aprire lo sportello e versare l'acqua e poi tirala per richiuderlo.

Tira la leva di sx ed abbassa il batiscafo.

Tira la leva a dx per aprire lo sportello, aspetta un pò e poi tira nuovo la leva a dx per chiudere lo sportello, tira la leva a sx per far riemergere il batiscafo pieno d'acqua. Scendi di nuovo e la porta ora è aperta.

Entra e osserva la porta circolare, premi il pulsante in basso e ti appariranno delle palline colorate. Premi il medaglione per rivedere i colori dopo “Sogno”.

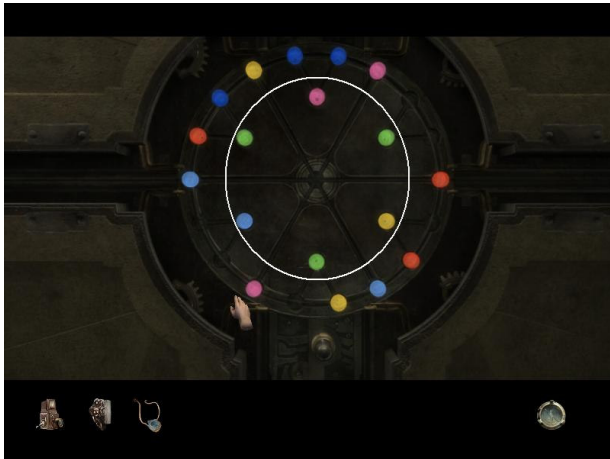
Osserva la foto del medaglione e partendo dalle ore 12 io ho questi colori:

Viola-Verde-Giallo-Verde-Azzurro-Verde

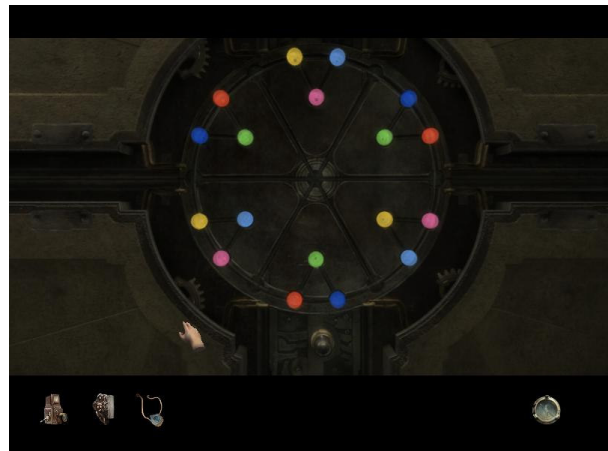
Sulla ruota hai delle posizioni interne che sono il vertice di ogni triangolo e una volta riempite di palline devono formare un cerchio con il colore di quelle sul medaglione.

Di seguito le immagini della posizione dei colori del cerchio interno riferito al medaglione e di quello esterno riferito ai triangoli. La tua sequenza potrà essere diversa ma ricorda che l’abbinamento dei colori esterni dei triangoli con quello del vertice è uguale.

Consiglio di mettere prima i colori nel cerchio interno e poi quello esterno.



Disposizione del medaglione



Disposizione finale

Una volta disposti i colori premi il pulsante in basso e si aprirà al porta.

Avanza, sali la scaletta e apri il portello in alto dalla leva, avanza e osserva il grande oblò sulla dx e poi giraci intorno per salire le scale ma prima: **SALVA IL GIOCO**.

Sali e arriverà Achenar: a questo punto devi capire se mente lui o Yeesha. Tira la maniglia dorata a dx e in effetti Yeesha era Cirrus.

Enigma finale delle frasi.

Voltati e accomodati sulla sedia, guarda in alto e preparati al finale.

Hai degli oggetti: Scacchiera, foto, disco e statua. Ogni oggetto ha dei simboli e ognuno ha una frase, lo scopo è ricostruire alcune frasi sentite nel gioco.

Segui la sequenza sotto che si legge in questo modo, Es: libro-disco, significa che devi posizionarti sul libro, cliccare gli oggetti e spostarti sul disco dove verrà rilasciato il primo oggetto in alto.

SALVA IL GIOCO.

Ecco la sequenza:

disco - scacchiera

libro – disco – libro - foto

disco - scacchiera

libro - disco

disco - scacchiera

statua - scacchiera

scacchiera – statua – scacchiera - disco - scacchiera disco - scacchiera disco

statua - foto

scacchiera - statua - scacchiera – statua

scacchiera - statua

disco - scacchiera - disco - scacchiera

scacchiera – disco - scacchiera

disco – scacchiera - disco

disco - scacchiera

foto – libro – disco – libro - foto

libro – foto - libro

libro - disco

foto – libro - foto

Nuovo enigma con oggetti diversi:

sedia – globo – sedia - libro

globo - sarcofago - globo - sarcofago

globo - sedia

sarcofago – globo – sedia – globo – sarcofago – libro - sedia

globo – sarcofago - globo

sarcofago – globo - sarcofago

globo – sarcofago - globo

sarcofago – globo - sarcofago

Guarda il finale.

Soluzione di Mac