

Soluzione Myst Remake 2021

In ogni Era bisogna prendere una pagina blu e una rossa che serviranno alla fine. Se ne dimentichi qualcuna devi ritornare nell'Era specifica e prendere quella che manca.

Dopo aver guardato la sequenza introduttiva, fate clic sul libro per aprirlo. Quindi fate clic sull'immagine nella pagina del libro.

Il messaggio

Vai avanti fino a raggiungere un dispositivo con una leva. Gira la leva in modo che sia rivolta verso l'alto.

Sali le scale, poi vai a destra e sali queste scale per raggiungere una grande ruota dentata. Gira la leva in modo che sia rivolta verso l'alto.

Scendi le scale, poi vai dritto per raggiungere una rampa di scale che sale a destra. Sali le scale, quindi fai clic sul pezzo di carta a terra a metà scalinata sulla destra su una grande roccia per ottenere un indizio su un messaggio nascosto: dice che devi contare il numero di interruttori, due li hai già trovati.

C'è una terza leva più avanti sulla destra, accanto ad un edificio con un emblema dorato sulla porta, quindi sali su di esso e giralo verso l'alto come gli altri due.

Poi giratevi e seguite il sentiero a destra. Oltrepassa l'edificio e segui il sentiero a destra verso il razzo. Girate la quarta leva in modo che punti verso l'alto.

Torna indietro da dove sei venuto, vai a destra dall'edificio e cammina verso la fontana, dove dietro la fontana c'è una quinta leva. Girala verso l'alto come il resto.

Vai avanti e vedrai un edificio di mattoni sulla destra. Avvicinatevi e girate la sesta leva.

Girate a sinistra e vai verso la torre dell'orologio. Non puoi raggiungerlo, ma puoi vedere la settima leva.

Giratevi e vedi la capanna nella foresta a destra. Lì troverai un'ottava leva. Girala verso l'alto.

Questo è l'ultimo, quindi ora hai il codice (8 leve) menzionato sul pezzo di carta che hai trovato. Torna al molo da cui hai iniziato. In fondo c'è una porta sulla destra. Cliccate il pulsante per aprirla, poi andate avanti fino a raggiungere la fontana. Giratevi e cliccate sulla nota sulla parete sinistra. Fare clic sul pulsante in alto a sinistra del pannello, quindi fare clic sulle frecce per far sì che i numeri dicano "08". Quindi fare clic sul pulsante in basso. Successivamente, girati, quindi fai clic sul pulsante sulla parte anteriore della fontana.

Il messaggio menziona l'utilizzo della rotazione della torre per ottenere le chiavi di accesso.

La Biblioteca

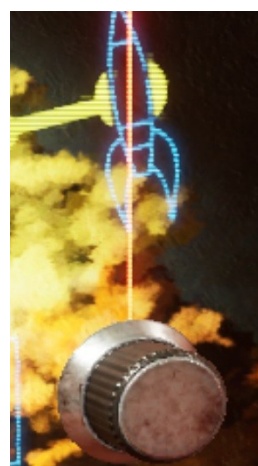
Il prossimo luogo da esplorare è la biblioteca, che è il grande edificio quadrato con colonne. Esci da dove sei premendo il pulsante sulle scale per aprire la porta, ritorna sopra e entra nell'edificio davanti alla fontana con le due lampade gialle all'esterno.

C'è una libreria di fronte all'ingresso della biblioteca. La maggior parte dei libri sono stati bruciati e sono illeggibili, ma ce ne sono diversi che possono essere letti. Scatta una foto ad alcuni indizi, il tasti del pianoforte, i segni zodiacali e leggi tutti i libri per saperne di più sulla storia di questo mondo, oltre a trovare alcuni indizi che ti serviranno in seguito.

Su entrambi i lati della biblioteca c'è un libro rosso e un libro blu. Fai clic sulla pagina rossa accanto al libro rosso per inserirvi la pagina rossa. Quindi apri il libro e incontrerai Sirrus. Ti chiede di portargli le pagine rosse.

Fai lo stesso con il libro blu dall'altra parte della biblioteca. Così facendo incontrerai Achenar, che chiederà di portare delle pagine blu.

C'è un dipinto sul muro della biblioteca. Guardalo e vedrai i contorni dei vari edifici sull'isola, se hai spostato le leve come descritto in precedenza. (Se non hai attivato tutti gli interruttori accessibili, dovresti farlo ora.) Se fai clic e tieni premuto il pomello, ruoterai la torre. Ruotalo finché la linea da esso diventa rossa. I luoghi in cui la linea diventa rossa sono la ruota dentata, la nave affondata, l'albero alto e l'astronave.



Posiziona la linea rossa sulla ruota dentata (immagine 1) per salire sulla torre. C'è un dipinto sul muro che mostra la porta della biblioteca aperta e ce n'è un altro che mostra una porta con una rampa di scale. Vai al ritratto con le scale e clicca la leva sotto il quadro. La libreria (alla destra del quadro) diventerà una rampa di scale che potrai salire. Sali, poi segui il percorso fino alla fine e apri la porta dell'ascensore. Entra, chiudi la porta e quindi premi il pulsante per salire.

Esci dall'ascensore, cammina dietro l'ascensore e per la ruota dentata, ti dà il seguente indizio:
2:40 2,2,1

Questo indizio potrebbe ricordarti la torre dell'orologio che hai visto oltre la riva che non potevi raggiungere. Vai lì, ma prima clicca il dipinto (scendendo sotto) della porta aperta per aprire di nuovo la biblioteca e controlla il meccanismo di fronte alla torre dell'orologio. C'è una ruota grande, una piccola e un pulsante. Girando la ruota grande si farà ruotare la lancetta dei minuti, mentre girando la ruota piccola si farà ruotare la lancetta delle ore. Girare la ruota grande per far sì che la lancetta dei minuti della torre dell'orologio punti su: 40, quindi girare la rotella piccola, per far sì che la lancetta delle ore punti su 2. Totale: 1.40 o 2meno20. Quindi premere il pulsante per far apparire un ponte.



Attraversa il ponte, sposta la leva verso l'alto, quindi entra nella torre dell'orologio. Se tiri la leva di sinistra, le due ruote inferiori gireranno, ma se continui a tenere la leva, girerà solo la ruota centrale. Se tiri la leva di destra, le due ruote superiori gireranno, ma se continui a tenere la leva, girerà solo la ruota centrale.

Puoi tirare la leva sul muro a destra per ripristinare il puzzle. Tieni presente che una volta che il peso a sinistra raggiunge il pavimento, non potrai più ruotare le ruote e dovrai tirare la leva più a destra per ripristinare il puzzle e riprovare.

Tira la leva sinistra e lasciala andare, in modo che le ruote centrale e inferiore dicano 1 e 1. Quindi tira la leva destra e lasciala andare, quindi tirala e tienila in modo che la ruota superiore dica 2 e continua a tenerla finché la leva centrale non dice 2 .

Quando le ruote dicono 2, 2, 1, la ruota dentata davanti al dispositivo si aprirà.



Vai alla grande ruota dentata che hai visto vicino al molo dell'isola. Vedrai che si è aperta. Guarda dentro e troverai un libro. Aprilo e clicca sull'immagine all'interno per andare all'Era Meccanica.

Era Meccanica

Dal luogo in cui arrivi scendi la prima rampa di scale e vai a destra, attraversa il ponte per entrare nell'edificio. Se vai a destra, entrerai in una stanza con molte armi e sulla sinistra c'è un dispositivo. Se lo controlli mostra un simulatore di rotazione della fortezza cliccalo e dopo la sequenza introduttiva, mostra una forma circolare con un ago rosso rivolto verso il basso.

Se sollevi la leva sinistra, "sblocca" l'ago e se sollevi la leva destra, l'ago ruoterà in senso antiorario. L'ago è attratto dai triangoli rossi attorno al bordo come una calamita, quindi se abbassi la leva destra quando l'ago è vicino a uno dei triangoli, si fermerà vicino ad esso. È quindi possibile abbassare la leva sinistra per bloccare l'ago in posizione su quel triangolo, che emetterà un suono. C'è un suono diverso per ogni direzione, memorizzali perché serviranno dopo.

Alla destra del dispositivo c'è un pulsante azzurro su quella specie di armadietto, premilo e si aprirà una porta a sinistra. Entra e sullo scaffale clicca il foglio blu. Avanza nel corridoio fino a una stanza con un trono. C'è una porta alla sua sinistra e sul trono una scacchiera, cliccala e premi il pulsante rosso per aprirla. Entra e controlla sullo scaffale per trovare una pagina rossa, cliccala. Leggi la nota sull'altro mobile.

Tra le due stanze nel corridoio c'è un passaggio con un ascensore in fondo, non entrare ma premi il pulsante rosso per abbassare le scale. Scendi e solleva la leva, lasciala andare quando il simbolo a sinistra diventa rosso. Poi torna indietro da dove sei venuto, girati e premi il pulsante rosso per far salire nuovamente le scale.

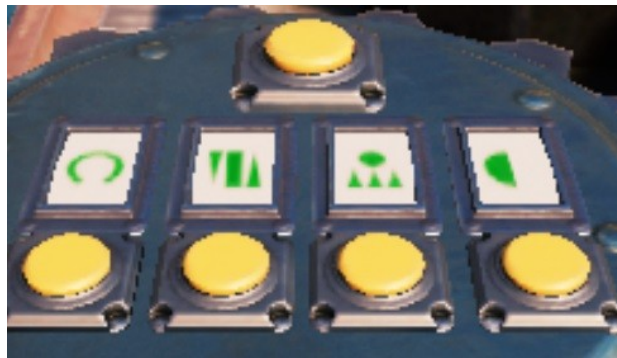
Cammina dritto per entrare nell'ascensore. Premi la freccia su per andare in una nuova stanza. Poi, mentre sei ancora nell'ascensore, premi il pulsante rettangolare, ma attraversa la porta prima che l'ascensore scenda (sentirai un countdown per farti uscire). Poi, quando scende, puoi usare il dispositivo in cima all'ascensore per ruotare la fortezza. Non sarai in grado di vedere la rotazione, quindi dovrai fare affidamento sul suono per dirti quando la fortezza ha ruotato in una direzione diversa. Solleva la leva sinistra per ruotare, solleva la leva destra per ruotare la fortezza, quindi abbassa la leva sinistra per bloccarla in posizione. Il suono riprodotto ti dirà in quale direzione si è rivolta la fortezza. Devi rifarti ai suoni sentiti in precedenza. Posso dirtelo indicativamente ma comunque prova e riuscirai perché devi andare su 2 isole. Leva sinistra su, leva destra su per 2 secondi e poi rilascia, abbassa la leva sinistra per bloccare.

Dopo aver ruotato la torre (assicurandoti di abbassare la leva sinistra per bloccarla in posizione), premi il pulsante sulla balaustra, entra nell'ascensore e premi la freccia giù. Esci all'esterno e se hai ruotato la torre in una nuova direzione, puoi attraversare il ponte in una nuova area. Segui il percorso rotatorio fino ad arrivare a una ruota dentata con due simboli sopra: il simbolo a sinistra è un cerchio con tre triangoli sotto di esso, mentre il simbolo a destra è la metà sinistra di un cerchio. Scatta una foto.

Ritorna all'ascensore, sali e fai esattamente come prima con gli stessi tempi. Scendi, avanza sul ponte e sulla ruota dentata vedrai il simbolo a sinistra è un cerchio con una tacca nella parte inferiore, mentre il simbolo a destra è un triangolo rivolto verso il basso, un rettangolo e un triangolo rivolto verso l'alto. Scatta una foto.

Ritorna all'ascensore e ruota la fortezza verso sud. Fai come prima ma stavolta il tempo per la leva destra è di 6 secondi e sentirai un tic metallico quando abbassi la leva sinistra.

Esci e attraversa il ponte, sulla piattaforma vai alla ruota dentata a destra e inserisci i simboli che hai visto sulle altre isole, quindi premi il pulsante.



La scala si abbassa. Scendi per trovare il libro di collegamento Myst, cliccalo per tornare a Myst.

Ritorno a Myst - Biblioteca

Nella biblioteca di Myst guarda il dipinto di Myst e clicca e tieni premuto il pomello per far ruotare la torre. Fai diventare rossa la linea sull'albero della nave affondata al molo (immagine 2). Dopo averlo ruotato fai clic sul ritratto della scala per trasformare la libreria in una scala e sali con l'ascensore. Gira intorno e sulla parete vedrai l'indizio:

11 ottobre 1984

10:04

17 gennaio 1207

5:46

23 novembre 9791

18:57

Questo indizio potrebbe ricordarti l'edificio circolare con lo stemma sulla porta vicino al molo (se sei entrato). Torna sotto e clicca il quadro con l'uscita per l'esterno. Prima di uscire guarda il libro in alto a destra che parla della nave e delle costellazioni, scatta una foto alle costellazioni. Esci e vai a sinistra verso la porta con lo stemma dorato, premi per entrare e appena dentro voltati e premi l'interruttore accanto alla porta per spegnere le luci. Quindi vai sulla sedia e controlla il dispositivo.

Utilizza i cursori sulla destra per modificare la data visualizzata e la leva a sinistra per spostarti tra le voci.. Fai in modo che la data corrisponda a ciascuna delle tre date mostrate nella torre oltre alle ore e minuti. Quindi premi il pulsante centrale ad ogni posizionamento.

La prima data corrisponde alla costellazione delle foglie del libro. La seconda data corrisponde alla costellazione del serpente del libro. La terza data corrisponde alla costellazione degli insetti del libro.

Esci e vai nell'area di fronte alla biblioteca, dove ci sono i pannelli con visore a oblò su entrambi i lati del percorso. Controlla ciascuno per trovare la foglia (penultimo a sx in fondo), il serpente (secondo a destra) e l'insetto (penultimo a destra). Quando li avrai attivati tutti e 3 la nave affondata nella fontana al centro si solleverà.

Torna alla nave affondata al molo da cui hai iniziato il gioco e scoprirai che anche questa nave è emersa dall'acqua. Sali sul ponte, poi scendi le scale a destra, apri la porta e usa il libro sulla sedia per andare all'Era della Nave di Pietra.

Era Nave di Pietra

Quando arrivi, sei sul ponte di una nave. C'è una porta allagata nella stiva della nave e 2 entrate a sinistra nella roccia, ma sono allagate. Esci e vai a sinistra, vai sulla una rampa di legno che sale a spirale. In alto trovi un telescopio. Guardalo dentro e trascina la vista finché non vedi la cima di un edificio a 135°.

Ritorna alla nave e nota l'ombrellone alla fine di una passerella, devi andare lì. Scendi e dal ponte della nave vai sulla passerella a destra che conduce a una piccola struttura con sopra un ombrello. C'è un pulsante e una leva con 3 feritoie. La feritoia a sinistra drena le scale che scendono nella nave. Quella centrale drena le scale che conducono verso il basso dalla porta nella roccia. Quella di destra drena le scale che portano giù al faro.

Per prima cosa metti la leva sulla feritoia a destra e premi il pulsante, poi vai al faro e scendi le scale. In fondo c'è una specie di barile, gira la manopola per scaricare l'acqua e poi girala per chiuderla. Risali le scale e torna all'ombrellone. Metti la leva nella feritoia centrale e premi il pulsante. Torna al faro, dove l'acqua ha nuovamente riempito la zona inferiore e il barile vuoto è in superficie. Usa la chiave incatenata per aprire il baule e prendi la chiave dall'interno. Poi vai alla scala e usa la chiave sul lucchetto a destra. Sali e entra nella struttura per il generatore.

Gira la manovella finché la batteria a destra non è completamente carica. La batteria si scaricherà nel tempo, quindi potrebbe essere necessario tornare indietro e girare nuovamente la manovella in un secondo momento.

Vai alla prima entrata nella roccia (prima hai messo la leva al centro e non è più allagato, se così fosse mettila al centro e premi il pulsante), scendi fino in fondo a una porta con una leva rossa, entra e prendi la pagina rossa sul mobile a destra. Ritorna sopra, vai a sinistra e entra nell'altro passaggio nella roccia, avanza fino in fondo alla porta con la leva rossa. Entra e da un cassetto del mobile prendi la pagina blu. Se si spengono le luci non preoccuparti, risali.

Ora devi ritornare nella prima entrata nella roccia ma prima ritorna sopra al faro e ricarica la batteria. Dopo averla ricaricata ritorna in quella entrata e sarà illuminato, avanza osservando a sinistra per un tunnel, avanza e vedi un qualcosa simile a una bussola. Ci sono pulsanti su tutto il bordo. Questo potrebbe ricordarti il telescopio in cima alla roccia, se lo hai guardato prima. SALVA IL GIOCO. Ruotando il telescopio hai mostrato il grado in cui si trova il faro. Devi premere il pulsante che corrisponde al suo grado: 135. È lo stesso di sud-est sulla bussola, quindi fai clic sul pulsante dove la bussola punta a sud-est. Se si fa clic sul pulsante corretto, si accenderanno le luci subacquee. Se clicchi su quello sbagliato, le luci si spegneranno e la batteria del faro sarà completamente scarica, quindi dovrai tornare indietro e accenderla. (Se le luci si spengono prima che hai cliccato il pulsante devi ricaricare la batteria).



Il punto cerchiato e l'unica coordinata con un fiocco in cima, è il nord.

Risali e vai all'ombrellone e posiziona la leva sulla feritoia a sinistra, premi il pulsante e vai nella stiva della nave. Apri la porta dalla leva rossa, entra, scendi le scale e vai al tavolo, premi il pulsante e poi il libro per ritornare a Myst.

Myst Alzare l'albero

Nella biblioteca di Myst guarda il dipinto di Myst, fai clic e tieni premuto il pomello finché la linea non diventa rossa sull'esagono (immagine 3), che corrisponde all'albero alto accanto alla cabina.

Clicca sul dipinto delle scale nella biblioteca per aprire la porta dell'ascensore. Sali e trova la chiave di accesso per l'albero alto: 7,2,4).

Scendi, clicca il quadro dell'uscita e vai avanti dritto fino in fondo alla casa in legno a sinistra. Entra e sul pannello a sinistra inserisci la combinazione 7,2,4 ruotando le manopole. Tira la leva per aprire la cassaforte. Clicca la manopola per avviare il flusso di gas alla fornace e accendere la fiammella, sentirai un rumore. Vai a destra alla e agisci sulla ruota rossa finché l'ago rosso nell'indicatore del forno non inizia a salire. Sentirai un rumore fuori. Dopo aver

sentito questo rumore più volte, se esci e guardi l'albero, scoprirai che si è alzato. A seconda di quanto lontano è andato l'albero, vedrai una porta al suo interno. Se l'albero è salito troppo in alto, o non abbastanza, non potrai entrare dalla porta, quindi dovrai girare la ruota nella cabina per modificare la pressione.

Devi far salire l'albero finché non puoi entrare nella porta, quindi girare la ruota per far sì che l'albero inizi a scendere, in modo che quando entri nella porta, andrai giù con l'albero. Se entri nell'albero mentre sta salendo, cerca un pulsante all'interno dell'albero. Puoi tenere premuto questo pulsante per farlo tornare al livello del suolo. Questo pulsante però non può farlo scendere più in basso, quindi dovrai tornare in cabina e usare la ruota per farlo iniziare a scendere.

“il trucco sta nel far salire l'albero fino a che la porta non sia abbastanza in alto, almeno 2 volte l'altezza dell'entrata. Torna alla casa e gira la ruota di un giro antiorario per far scendere l'albero(se non basta un giro per iniziare la discesa farne un altro), ritorna all'albero e appena la porta è a livello terra entra per scendere”.

Una volta che l'ascensore sull'albero ti porta nella stanza sotterranea, vai avanti e usa il libro di collegamento per andare a Channelwood Age.

Era di Channelwood

Quando arrivi a Channelwood Age, ti troverai su una passerella di legno sull'acqua con tubi che corrono lungo la parte superiore. Da dove inizi vai avanti per raggiungere il mulino a vento che vedi in lontananza. All'interno del mulino a vento gira il rubinetto sul pavimento per far scorrere l'acqua.

Poi torna alle passerelle di legno. Percorri le passerelle finché non trovi una valvola nei tubi. Assicurati che la valvola rossa **copra** la linea tratteggiata gialla che punta alla scala a chiocciola che puoi vedere in sulla destra.

Da lì vai a sinistra (prendi il sentiero che **non porta** alla scala a chiocciola). L'acqua dovrebbe scorrere attraverso il tubo su cui stai camminando. Al bivio successivo, assicurati che la valvola copra la linea tratteggiata gialla che punta a destra.

Poi vai a sinistra, camminando sui tubi attraverso i quali ora dovrebbe scorrere l'acqua. Raggiungerai un altro incrocio e a sinistra vedrai una passerella rotta. Assicurati che la valvola qui copra la linea tratteggiata gialla che punta alla passerella rotta.

Da lì vai a destra e poi a sinistra, dove vedi una macchina alla fine della passerella. Se hai sostituito correttamente le valvole, l'acqua dovrebbe fluire attraverso i tubi fino alla macchina. Vai alla macchina e tirate la leva per far emergere un ponte dall'acqua. Attraversa il ponte e segui il sentiero.

Alla fine raggiungi un ascensore sulla sinistra. Voltati, avanza e vai a sinistra e segui il percorso, vedrai una manovella alla fine del tubo. Gira la manovella per estendere il tubo dall'altro lato.

Torna indietro da dove sei venuto, attraversa il ponte, poi vai a destra quando il sentiero si biforca. Supera la valvola accanto alla passerella rotta, poi alla valvola successiva e cambiala.

Poi vai a sinistra, dove ora l'acqua dovrebbe scorrere nel tubo, fino a raggiungere un'altra valvola. Cambiala in modo che l'acqua scorra a destra, poi vai a destra e cambia questa valvola in modo che vada all'ascensore a destra. Devi sempre sentire l'acqua fino all'ascensore, se non la senti modifica le valvole. Entra in quell'ascensore, chiudi la porta e tira la leva per salire.

Prosegui dritto fino a una struttura in legno. Il sentiero a sinistra conduce ad un vicolo cieco, quindi vai a destra, attraverso un edificio rettangolare, poi trovi un altro edificio rettangolare. All'interno di questo edificio vai a destra e segui il percorso fino all'edificio rotondo e poi al prossimo rotondo dove troverai una leva. Tirala e vedrai una porta aperta in lontananza.

Torna indietro da dove sei venuto, poi nell'edificio rettangolare gira a destra, poi vai dritto. Nell'edificio rotondo (con il secchio appeso) vai a destra, prosegui dritto attraverso l'edificio rettangolare, poi continua seguendo il sentiero. Troverai un ascensore che non funziona e una porta che ti permette di scendere la scala a chiocciola. Scendi la scala a chiocciola.

Prosegui dritto sulla passerella fino a raggiungere la prima valvola (quella più vicina al mulino a vento). Cambia la valvola in modo che l'acqua scorra verso la scala a chiocciola. Alimenterà l'ascensore in cima alle scale, quindi sali le scale ed entra nell'ascensore, chiudi la porta e sali.

Dall'ascensore segui il sentiero a destra. Vedrai una porta di metallo. Entra per vedere una registrazione di Achenar. Attraversa la porta in fondo per andare attraverso il retro dell'edificio. Da lì vai a sinistra ed entra nell'edificio di legno.

C'è un dispositivo nell'angolo con quattro pulsanti e la pagina blu è sul tavolo lì vicino. È possibile premere tutti e quattro i pulsanti sul dispositivo per vedere diverse registrazioni. Il quarto pulsante mostra una registrazione da Sirrus.

Per ottenere la pagina rossa, torna indietro verso l'ascensore che ti ha portato su questo livello, ma invece di entrarci, vai invece a destra e segui il percorso fino all'edificio alla fine. Apri il cassetto della scrivania che ha i calamai e una penna in cima per trovare la pagina rossa. Inoltre, sul letto c'è un pezzo di carta strappato. Leggilo e scatta una foto.

Ora torna giù con l'ascensore. Scendi di nuovo la scala a chiocciola, poi vai alla valvola più vicina e cambiala in modo che l'acqua non scorra più verso l'ascensore da cui sei appena arrivato.

Quindi, prosegui lungo la passerella (utilizzando il percorso che non porta alla scala a chiocciola o al mulino a vento) e segui il percorso fino alla valvola successiva.

Assicurati che l'acqua scorra a destra, poi vai a destra e assicurati che l'acqua scorra a destra anche da qui. Vai a destra e questa volta assicurati che l'acqua scorra verso sinistra, se non scorre cambia la valvola appena superata con la leva rossa a destra. Vai avanti fino al tubo che hai raccordato prima per sentire l'acqua scorrere.

Poi girati, vai dritto, poi a destra, poi dritto, poi a sinistra, poi a destra, in modo da poter attraversare il ponte che hai sollevato prima (NON si deve sentire l'acqua scorrere). Da lì, segui il percorso fino al terzo ascensore dove si sente l'acqua scorrere.

Entra nell'ascensore, chiudi la porta, quindi tira la leva per salire. All'interno della stanza troverai un libro di collegamento con Myst.

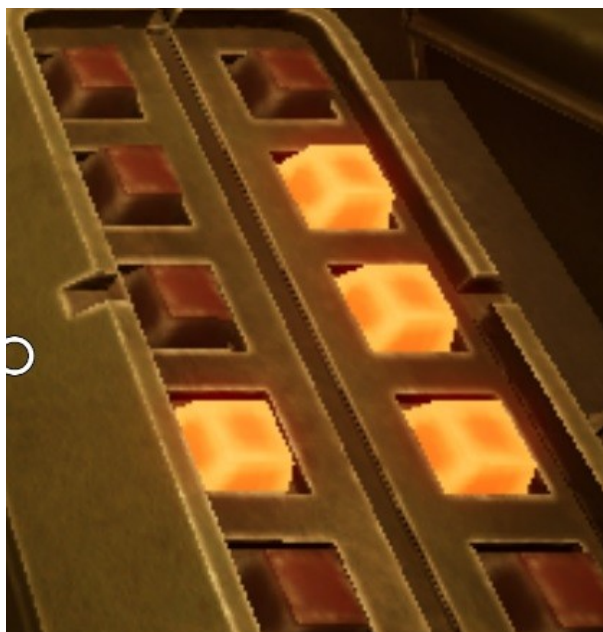
Myst L'astronave

Nella biblioteca di Myst vai al ritratto dell'isola e clicca e tieni premuto il pomello per ruotare la torre in modo che la linea rossa si fermi sull'astronave (immagine 4). Quindi fai clic sul ritratto nella biblioteca che mostra una scala, per trasformare la libreria in una scala. Sali, poi vai alla fine del corridoio e prendi l'ascensore fino alla torre. Guarda dietro la placca sotto la placca della chiave: accesso per l'astronave è: 59 VOLT.

Torna giù nella sala della biblioteca principale e fai clic sul ritratto della porta aperta per riaprire la porta della biblioteca. Esci e vai dritto. Supera la fontana con dentro la nave, poi entra nell'edificio di mattoni sulla destra.

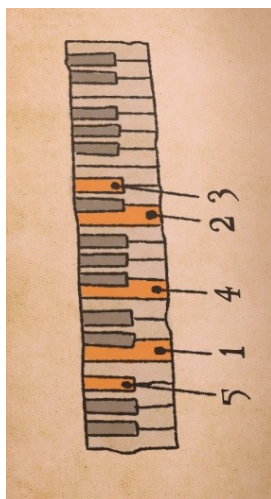
Scendi le scale e raggiungi la fine del percorso e premi il pulsante accanto alla porta di metallo per aprirla. Nella stanza più avanti ci sono dieci pulsanti e due oblò di misura a sinistra. Ciascun pulsante aggiunge un numero specifico di volt all'uscita di corrente. Il misuratore a sinistra mostra quanti volt vengono generati e il misuratore a destra mostra quanti volt sta ricevendo l'astronave.

Tieni presente che se superi i 59 volt, farai scattare gli interruttori automatici dell'astronave e il contatore sulla destra andrà a 0. Se ciò accade, devi uscire, voltarti verso l'edificio di mattoni da cui sei appena arrivato, uscire e andare a destra, dove c'è una torre di mattoni. Vai alla torre, sali la scala e aziona l'interruttore in cima. C'è una seconda torre che puoi trovare andando verso l'astronave e, invece di seguire il percorso verso l'astronave, vai alla torre di mattoni che puoi vedere nelle vicinanze a sinistra, sali la scala e aziona l'interruttore lì. Ciò ripristinerà i due interruttori automatici, permettendoti di provare a utilizzare nuovamente i generatori.



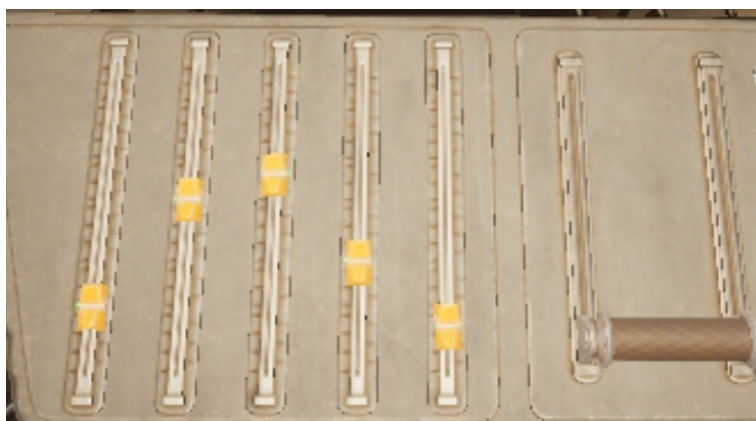
Premi i pulsanti illuminati per avere 59 volt. Non importa la sequenza.

Quando entrambi i contatori indicano 59, vai all'astronave e premi il pulsante per aprire lo sportello. All'interno vedrai un dispositivo contro una parete e un organo a canne contro l'altra. Il dispositivo ha cinque cursori e facendoli scorrere su e giù verranno riprodotte le note musicali che hai suonato sull'organo. L'indizio per questo puzzle è: nella biblioteca, nel libro blu nella parte sinistra dello scaffale centrale, ha un diagramma che mostra in quale ordine suonare i tasti, oppure guarda l'album fotografico se hai scattato una foto in precedenza.



Tasti per trovare i suoni sull'organo da riprodurre sul mixer

Devi riprodurre i suoni dell'organo sul mixer.



Tra la leva e apparirà un libro, cliccalo.

Età Selenitica

Lascia l'astronave premendo il pulsante per aprire lo sportello e segui il percorso. C'è un edificio di mattoni sulla destra, ma non hai abbastanza informazioni per risolvere il puzzle ed aprirlo, quindi continua a seguire il percorso.

Ci sono delle scale a sinistra e anche più avanti, sali quelle subito a sinistra e vai avanti sul ponte e sul sentiero. Ci sarà un'altra rampa di scale, avanza per raggiungere una zona boscosa. Alla fine del sentiero vedi un microfono che registra lo sgocciolamento dell'acqua. Premi il pulsante sul tavolo per illuminare il simbolo dell'acqua che gocciola e ascolta il suono di quella zona: rumore di acqua che gocciola. Prima di andare, a sinistra sull'altro tavolo prendi la pagina blu.

Ritorna indietro e sali le scale più in fondo a sinistra e trovi un'area con un microfono che registra il suono di una fessura infuocata nel terreno. Premi il pulsante per illuminare il simbolo della fessura e ascolta il suono della zona di un fuoco che arde, quindi scendi le scale.

Davanti a te vedi un orologio. Avvicinati e premi il pulsante per illuminare il simbolo dell'orologio e ascolta il suono del tic tac di quella zona.

Prosegui a sinistra verso i cristalli nell'acqua attraversando il ponte. Alla fine del percorso, premi il pulsante per illuminare il simbolo del cristallo, ascolta il suono della zona e prendi la pagina rossa.

Torna indietro e dopo il ponte vai a destra sull'altro ponte. Arrivi a una struttura con un ricevitore tipo satellitare, premi il pulsante per illuminare il simbolo e ascolta il suono del vento, quindi scendi la scala subito a sinistra. In fondo c'è un interruttore a leva. Cliccala per accendere le luci nel tunnel. Vai alla fine del tunnel dove c'è un'altra scala. Vai su.

Sali le scale e trovi una struttura con una porta di metallo. Aprila, quindi guarda il display. Utilizza i pulsanti freccia per spostarti sul display. Fai in modo che tutti e cinque i simboli puntino ai rispettivi suoni ascoltati premendo i pulsanti per spostarti nelle zone e trovare il punto massimo del rispettivo suono, quindi premi il pulsante Σ .



Dopo che il dispositivo ha ricevuto tutti i suoni e si preme Σ , il dispositivo riprodurrà i suoni , ascolta bene l'ordine (se qualche pulsante non si illumina durante la riproduzione vuol dire che non è posizionato bene sulle frequenze, trova il punto con l'onda più alta). Scendi la scala, attraversa il tunnel e torna al piccolo edificio di mattoni vicino all'astronave da cui sei arrivato. Premi i pulsanti e ruota la manopola in modo che riproducano i suoni nell'ordine in cui il dispositivo li ha riprodotti, andando da sinistra a destra. Quindi premere il pulsante a destra. Se inserisci i suoni nell'ordine corretto, la porta si aprirà. Cristalli, acqua, vento, fuoco, orologio.

Entra. Alla fine del percorso troverai una nave. (SALVA IL GIOCO). Premi il pulsante per aprire la porta. Vai ai comandi e fai clic sulla leva a sx per scendere. Ora ti trovi in un labirinto. È possibile fare clic su Avanti per andare avanti, fare clic sul pulsante freccia sinistra per ruotare in senso antiorario, fare clic sul pulsante freccia destra per ruotare in senso orario e fare clic sulla leva a sinistra per tornare indietro o per avanzare. Un indizio per superare il labirinto è ascoltare il suono riprodotto dall'altoparlante ogni volta che ti fermi. Puoi riprodurre questo suono premendo il pulsante rosso sull'altoparlante. Il suono ti dice la direzione corretta da seguire e corrisponde ai suoni emessi quando si esegue la rotazione della fortezza nell'Era Meccanica. All'inizio del labirinto c'è solo una strada corretta da percorrere, quindi puoi provare a memorizzare (o scrivere una descrizione) i suoni che corrispondono alle direzioni corrette.

Se questo risulta troppo difficile il percorso corretto attraverso il labirinto è:

N, O, N, E, E, S, S, O, SO, O, NO, NE, N, SE (posizionati sul punto cardinale e poi vai avanti)

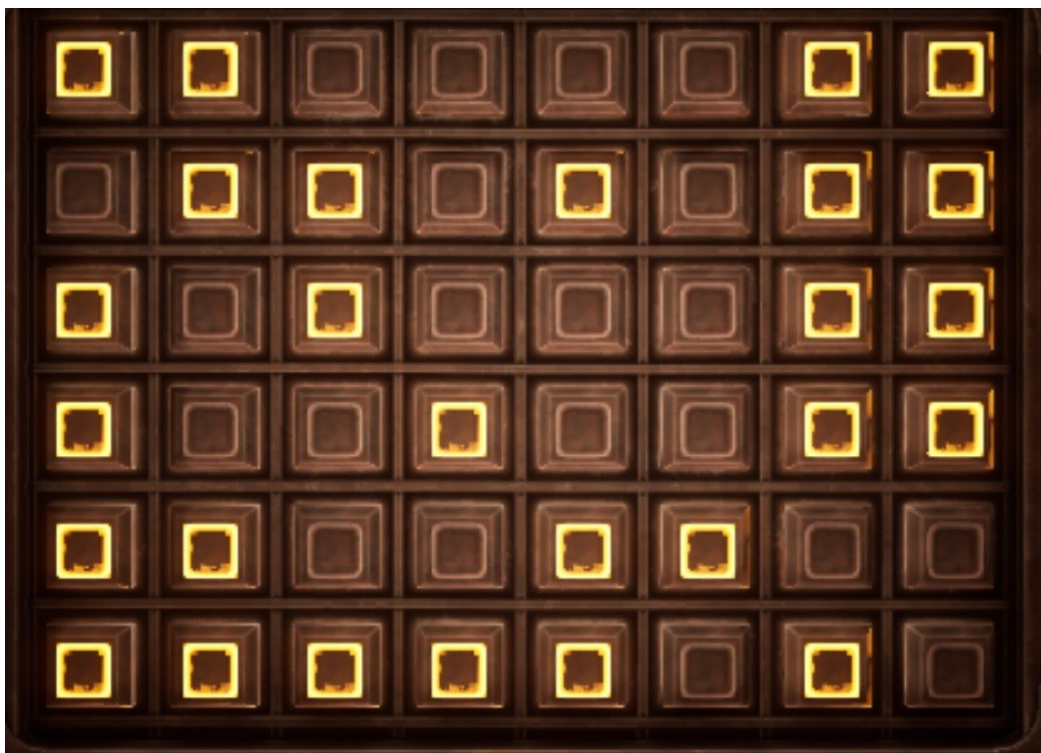
Quando raggiungi la fine del labirinto, esci dalla nave e vai alla fine del percorso, dove troverai il libro di collegamento Myst. Usalo per tornare alla libreria su Myst.

Myst Pagine blu e rosse

Se hai preso tutte le pagine rosse e/o blu delle Ere accessibili da Myst vai ai 2 libri dove saranno inserite in automatico le pagine blu e rosse ma in ogni libro ne manca una, sono solo 4 per libro. Clicca le pagine rosse e blu per inserirle nei libri. Clicca entrambi i libri per ascoltare i prigionieri e ti viene detto di cercare nell'ultimo libro sullo scaffale centrale della biblioteca e trovare lo schema 158. Dicono che se lo fai, ti condurrà all'ultima pagina rossa, all'ultima pagina blu e a un libro verde, che ti avvertono di non toccare, perché ti imprigionerà.

Vai allo scaffale con i libri e clicca l'ultimo in basso a destra, cerca la pagina 158 e scatta una foto.

Entra nel camino della biblioteca, voltati e premi il pulsante rosso a sinistra per chiudere la porta. Inserisci quanto segue, quindi premi il pulsante rosso:



Volta e vedi la pagina rossa, blu e il libro verde. SALVA IL GIOCO!

Una volta fatto ciò, potrai scegliere se prendere la pagina rossa, la pagina blu oppure ignorare gli avvertimenti e aprire il libro verde. **Il completamento del libro rosso o blu farà sì che Sirrus o Achenar scappino dal rispettivo libro, scambiandosi di posto con te e imprigionandoti. Quindi rimuoveranno le pagine dal tuo libro e da quello del loro fratello. Game Over.**

Se apri il libro verde, assicurati di **non toccare** l'immagine, altrimenti rimarrai intrappolato lì. **Invece ascolta il messaggio di Atrus.** Successivamente devi trovare la pagina che Sirrus e Achenar hanno rimosso dal libro di collegamento a Myst di Atrus.

Spegni tutti i quadrati accesi e premi il pulsante rosso per uscire.

Se ricordi avevi trovato 2 pagine strappate nel mondo di Channelwood e nell'era della pietra. Torna giù alla nave e tira su la leva della colonna appena scese le scale, apparirà una pagina. Prendila. Entra nel camino della biblioteca, clicca di nuovo i pulsanti e stavolta entra nel libro. Avanza verso Atrus, inserisci la pagina nel libro, aspetta che termini tutta la sequenza e poi clicca il libro per ritornare a Myst e esplorare di nuovo le ere.

Soluzione di Giuseppe