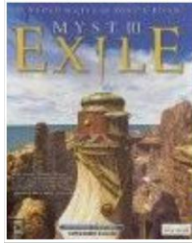


Myst 3 – Exile



Dopo il dialogo con Catherine entra nella porta davanti e vai verso il tavolo, leggi il foglio e poi vai verso la sfera in fondo, osservalo e parlerai con Atrus. Saavaedro ti ruberà il libro ma lascerà l'altro libro aperto: entra per il mondo di J'Nanin.

J'Nanin

Vedi Saavaedro fuggire, inutile inseguirlo. Dal punto dove sei avanza di una volta e ruota tutt'attorno: vedrai tre grandi corni dove sono custoditi i libri per gli altri mondi. Posizionati nel punto iniziale di arrivo, sulla dx vedrai una passerella e delle scale piantate nella roccia, scendi da queste e vai a dx, segui sempre la strada verso dx fino ad arrivare davanti a una roccia, avanza a dx verso un'altra roccia e sulla dx scendi la scala di roccia, segui la passerella per arrivare a una casa colorata nell'acqua. Entra e abbassa la leva per aprire un cancello, entra a sinistra premi il cilindro dorato, si aprirà un passaggio, avanza e osserva tutta la stanza: vedrai un cilindro grande che è un ascensore e un'amaca da dove devi prendere il libro, leggilo attentamente: c'è la soluzione per l'ascensore. Vai verso l'ascensore e giraci intorno a dx, tira la leva in fondo e vedrai che sale evidenziando uno scomparto in basso, tira di nuovo la leva per farlo scendere e entra, chiudi la porta e tira la leva a sx per salire: dall'oblò vedrai Saavaedro. Apri la porta dell'ascensore e vedrai che l'altra porta è bloccata, quindi devi trovare il modo di far ruotare l'ascensore per entrare nella stanza. Ritorna sotto premendo il pulsante verde a sx, appena sotto esci, vai a sx e sposta la leva per far salire l'ascensore, abbassa lo sguardo e vai nella cavità in basso, ruota intorno e vedrai 4 meccanismi da attivare come visto sul libro. Sotto hai le immagini delle posizioni.



Posiziona i pesi come in figura.



Guarda la candela cerchiata: ha 3 fascette sulla sx, due candele andranno così e una devi cliccare dove c'è la freccia per invertirla con le fascette all'interno e dovrai averla posizionata davanti.



Sposta la leva come in figura.

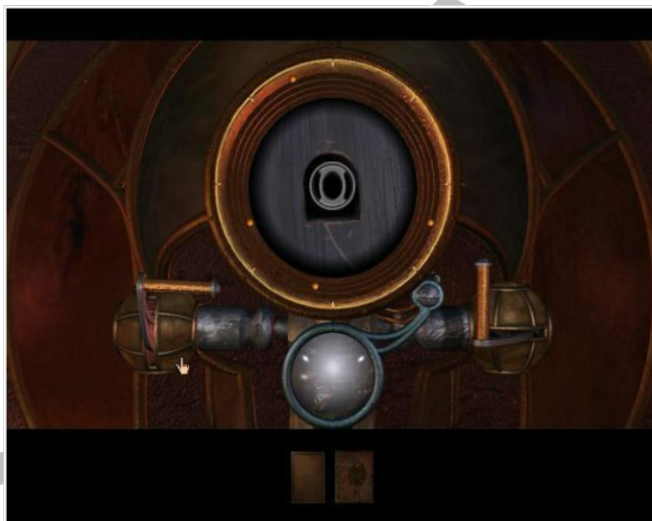
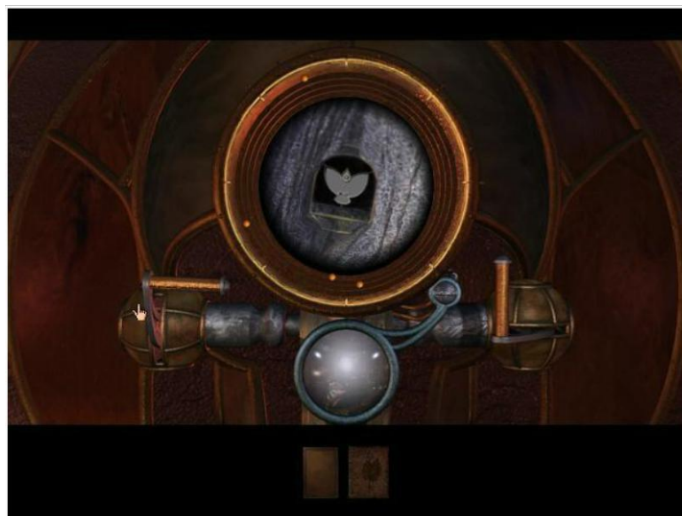


Combacia il dente mancante con il dente sotto.

Risali e abbassa la leva per fa scendere l'ascensore, entra e abbassa la leva: se vedrai l'ascensore ruotare a sx significa che hai fatto tutto giusto. Esci e stavolta sei nella sala, fatti un giro e raccogli i fogli da terra, posizionati vicino alla voragine centrale e premi il grande pulsante blu: si apriranno degli oblò e ascolta Atrus e Saavaedro.

Enigma degli Oblò

Hai 3 oblò: uno davanti in fondo e uno a sx e dx, vai su quello di sx, guarda dentro e vedrai il simbolo della “Colomba”. Hai due leve: quella di sx è lo zoom: spingila tutta avanti per avere una visuale più ampia; quella di dx è per la messa a fuoco. Tieni premuto il mouse dove c'è la colomba e vedrai che puoi ruotare fino a trovare una nicchia sulla parete a dx. Lo scopo è di far combaciare il simbolo che hai con quello nella nicchia, spostando le leve e l'oblò centrale si sposteranno delle palline, fai riferimento ai disegni sotto per tutte gli oblò e posizionale nello stesso punto. Nei disegni è indicativo in quanto non c'è una posizione specifica ma dovrebbe andar bene anche se non è nel punto esatto perché vedrai quando combacia bene.



Posiziona i pallini come nelle figure.

Vai all'ascensore e tira la leva a dx per farlo scendere, apri la porta, entra e sposta i cardini dell'altra porta, aprila e sei all'esterno. Avanza sulla passerella, scendi la scala in ferro, vai sulla passerella e poi scendi la scala in ferro, vai dx fin davanti alla roccia e poi voltati a dx, avanza e sposta la specie di timone finché non vedi un fascio di luce che illumina il faretto alla tua sx

Enigma dei faretti.

Dopo aver attivato il faretto col timone, voltati e vai verso il **faretto giallo**, guardaci dentro e vedrai il mare, esci dalla schermata, gira la ruota e guarda di nuovo dentro dove devi vedere il faretto blu: se non lo vedi ripeti sempre l'operazione.

Voltati a dx e avanza fino alle prime scale in ferro sulla roccia a sx per il **faretto blu**, ruotalo fino a vedere dentro il faretto verde, vedrai anche un fascio alla sx.

Scendi e vai a sx fino in fondo, passa sull'acqua tra le rocce, sali a sx e avanza fino alla scala in roccia davanti, non salire ma scendi sulle passerelle verdi sotto, vai sempre avanti e sali la scala in roccia e poi quella in metallo per il **faretto verde**: su questo faretto devi posizionarti davanti e ruotarlo fino a vedere il fascio di luce davanti a te. Scendi e poi sali la scala davanti per il **faretto rosso**, posizionati davanti fino a vedere il fascio di luce davanti a te. Scendi e riattraversa le passerelle, sali a sx per il **faretto giallo**, anche qui devi vedere il fascio di luce davanti a te che punti verso il faretto viola alle tue spalle. Scendi e vai al **faretto viola**, se guardi a dx vedrai il faretto in fondo dove sei arrivato all'inizio: il fascio dal faretto viola deve uscire verso di lui, infatti se ti posizioni davanti dovresti vederlo nell'oblò. Scendi e vai al faretto rosso iniziale, voltati a dx e vedrai il corno, posizionati dietro al faretto e ruotalo finché il fascio di luce non va verso dx, guarda nell'oblò e vedrai un fascio colorato. Scendi dalla scaletta in ferro e vai a dx, fai la stessa strada che hai fatto per la casa sull'acqua, ma invece di scendere la scala in roccia sali e sarai davanti alla porta illuminata del corno: il corno della colomba. La porta ha 5 pulsanti abbinati a un colore, vanno premuti secondo l'ordine dei faretti, quindi premi secondo questa sequenza: **Giallo, blu, verde, rosso, giallo, viola e rosso**, la porta si aprirà, entra e guarda il macchinario in fondo: ci sono delle palline che vanno messe come quelle dell'oblò, ma per ora lasciamo stare, prima attiviamo gli altri due corni e poi si andrà nei mondi.

Ritorna indietro fino in fondo e sali l'ultima scaletta a sx per la posizione iniziale di arrivo, voltati e vai verso il corno dell'ovale.

Corno dell'ovale e accesso al libro.

Avanza dietro il corno fino in fondo, sulla sx c'è un buco nella roccia, scendi, voltati completamente ma la porta è ostruita da una ruota, risali e voltati completamente, in fondo a sx vedi una piccola sporgenza sul bordo della scogliera, avanza e scendi la scaletta, voltati e hai davanti 2 leve che servono per alzare/abbassare le passerelle davanti, agisci in questo modo: leva sx una volta, dx una volta, sx una volta, dx una volta. Risali e scendi nel buco e apri la porta ma non puoi avanzare perché il pavimento è crollato, risali e ritorna al pannello delle leve, muovile in questo ordine: leva sx due volte, leva dx due volte, in questo modo hai rifatto il pavimento. Risali e scendi nel buco e stavolta avrai accesso al libro che vedremo dopo. Risali di nuovo e andiamo al terzo e ultimo corno.

Corno dell'ala e il ponte di spore.

Ritorna indietro e vai alla casa colorata sull'acqua, entra dal cancello aperto in precedenza ed esci dalla porta davanti, avanza sulla passerella fino in fondo, voltati completamente e avanza verso quella specie di piccola capanna, clicca sul fiore alla sua dx che si aprirà, ora clicca sul bulbo sopra la capanna e vedrai uscire un animaletto che con il suo grido farà crescere delle spore. Torna indietro e vai fino alle rocce in fondo, sali la scala a dx per una volta, voltati a sx e clicca sul grande fiore, voltati a sx e clicca sul suo pistillo per ingrandirlo: in realtà è un amplificatore di suoni, puntalo in direzione dell'animaletto e quando sentirai il suo suono clicca per vedere comparire un ponte di spore. Risali in cima e attraversa il ponte, entra nella porta per accedere al libro. Sei nel corno della "Colomba" quindi possiamo iniziare da qui. Avanza e evidenzia il cilindro in fondo e posiziona le palline come nell'oblò della **COLOMBA** che puoi vedere nel disegno sopra. Una volta posizionate esci dalla schermata e scenderà il libro, premilo per andare su Edanna.

Edanna

In questo mondo cercate di seguire bene le istruzioni perché è facile perdersi.

Osserva subito il grande fiore rosso alla tua dx, guardaci dentro e vedrai un libro, voltati a dx e passa attraverso il passaggio tra le due pareti piegate: (per farlo devi tornare indietro una volta e poi a sx). Avanza fino alla pianta che vedi a sx con le foglie a forma di scala a chiocciola, sali e sarai portato sopra, voltati completamente e vai verso il fiore che sbucca dalla roccia, vedrai un uccello volteggiare e andare nel nido. Avvicinati alla pianta guardaci dentro e lo vedrai nutrire il suo piccolo, voltati completamente e avanza verso la fenditura tonda da dove vedi il mare ma senza salire sulla pianta che ti ha portato sopra, avanza sempre e

sali a sx per una volta, voltati a sx osserva il grande bulbo tondo e vedrai l'uccello spiccare il volo e cadere in una fenditura. Riprendi il percorso verso l'alto e vai fino ad arrivare a una pianta con un bulbo azzurro e tanti rami verdi, clicca sul bulbo e i rami si alzeranno permettendo la sole di colpire il grande fiore rosso a sx, vai e guardaci dentro: vedrai il riflesso del sole come mirino, abbassalo fino a vedere un bulbo a forma di medusa e più sopra un bulbo ovale, puntaci il riflesso fino a farlo esplodere e far rivivere un'altra pianta ascensore.

Ritorna indietro verso quella pianta e la trovi a dx appena entri nella zona d'ombra, sali per farti portare sotto.

Vai per l'unica via accessibile dove vedi un alberello in fondo e sulla sx vedrai un pesce che nuota, avanza alla sx del pesce fin dove puoi andare e poi voltati a sx, avanza finché non vedrai un altro bulbo, cliccalo per catturare il pesce, voltati completamente, avanza e raccogli i fogli da terra, avanza verso la parete illuminata e poi a dx fino in fondo, vai a dx sul ponte dove ci sono delle spore, superalo e tieni sempre la destra per arrivare a un bulbo appeso che fa da lampada, tira il cordone appeso e si formerà un ponte di foglie. Avanza fino in fondo e in alto vedi una specie di trapezio, ruota lo sguardo a dx e vedrai una specie di trappola, prendi il trapezio e lanciati da questa parte, osserva: la trappola che puoi far salire o scendere con il meccanismo sulla dx e la pianta con i frutti rosa, quindi alza la gabbia, fai cadere un frutto rosa e spostalo, poi vai sull'apertura dietro al meccanismo, rifai lo stesso percorso per ritornare al trapezio e vedrai l'animaletto mangiare il frutto, abbassa lo sguardo e tira la leva per spaventarlo e farlo urlare facendo così crollare la barriera di spore.

Prendi il trapezio e vai da questa parte in direzione della "lingua" di roccia. Tira il cordone della lampada e si attiverà un altro ponte (serve solo per tornare indietro), voltati a dx e avanza sui ponti roccia fino in fondo, sulla sx vedrai un bulbo con l'uccello prigioniero. Vai a dx verso l'apertura triangolare verso il mare, voltati a sx e vai verso la parete illuminata, avanza fino a vedere sulla dx un "murales" dove sotto c'è un bulbo, premilo per risucchiare il pesce. Voltati completamente e avanza una volta e vedrai due passaggi: uno a sx e uno a dx, vai su quello di dx e vedrai dei fiori azzurri, lascia i primi due e vai nell'ultimo in fondo dopo l'arco di roccia, guardaci dentro e ruotando verso sx vedrai i due fiori che hai appena passato: con il mirino luminoso centra quello di sx, vai da questo fiore illuminato, guardaci dentro e a sx vedrai una foglia arrotolata, puntala con il mirino per creare un ponte. Ritorna al "murales", voltati completamente e prendi la strada a sx, avanza finché vedi una zona verde sulla dx, clicca sul bulbo per far arrivare il pesce.

Avanza finché il percorso non diventa verde, tieni sempre la destra e arriverai davanti a un macchinario, premi il pulsante grande centrale e ascolta Saavaedro. Voltati a sx e prendi il sentiero che vedi davanti, avanza e supera il ponte di foglia, sali e sei di nuovo al un bivio con un fiore arancione davanti, vai a sx e posizionati dietro al fiore, guarda dentro e vedrai un bulbo, ritorna indietro e vai a sx in cima fino a un fiore azzurro, guardaci dentro e inquadra il girasole. Torna indietro fino al "murales", voltati e vai per la strada di dx, vai all'ultimo fiore dopo l'arco, guardaci dentro e inquadra col mirino il fiore di dx in modo che illumini il fiore dietro al girasole facendo esplodere il bulbo e liberare l'uccello. Riposiziona la luce sul fiore di sx per avere il ponte di foglia. Vai verso il ponte di foglia, superalo e sali a dx per due volte alza lo sguardo e vedrai il tronco diviso in due parti, avanza una volta, voltati completamente e vai in alto a dx dentro il tronco, avanza finché vedrai una finestra con il mare, prosegui a dx e troverai un altro trapezio, agganciati e ti troverai sotto.

Abbassa lo sguardo e prosegui in avanti alla dx della piccola luce, segui l'unico percorso fino ad arrivare a un fiore azzurro, guardaci dentro e inquadra i pistilli del grande bulbo per raddrizzarli. Ritorna indietro e appena vedi una grande foglia alla sx fermati e voltati a dx, entra nel passaggio e avanza a dx fino a un bulbo marrone, premilo per vedere i rami aprirsi e poi prendi il percorso inverso fino a un tronco azzurro, avanza sempre fino in fondo e poi vai a dx verso la grande pianta blu, premi il bulbo per far scappare gli insetti, ritorna al tronco azzurro e entra nel buco, vai a sx prendi i fogli, avanza fino in fondo e poi in alto, clicca sulle strisce viola, voltati completamente e vai verso la gabbia di legno, abbassa una delle due leve arcuate e sarai tratto in salvo dall'uccello. Ora sei nella sua gabbia, salta giù e osserva il simbolo che si disegna, raddrizza lo sguardo a sx e vai verso il libro, aprilo e ritornerai a J'Nanin. Sei nella stanza degli oblò, vai verso il pulsante blu e nel contenitore a sx metti il foglio con il simbolo e guarda il filmato. Esci dall'ascensore per l'esterno, scendi e vai verso il buco nella roccia dietro il corno davanti a te. Qui devi disporre le palline secondo il disegno **DELL'OVALE**, esci dalla schermata e premi il libro per Amateria.

Amateria

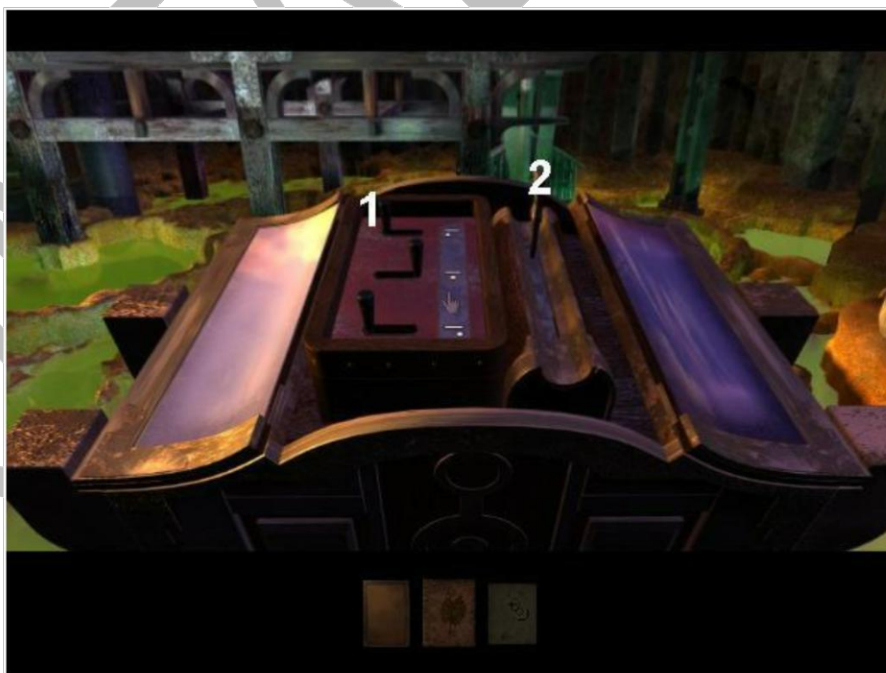
Appena arrivato voltati a dx e vedrai delle passerelle interrotte, ognuna alla sua sx ha dei pulsanti da premere secondo una certa sequenza che ancora non sappiamo, ritorna al punto di arrivo e avanza sulla passerella fino al gazebo rosso, voltati a dx e vedrai il libro per ritornare dopo a J'Nanin, avanza fin dentro la costruzione e scendi la scala alla dx delle catene, avanza sempre dritto tra le colonne con le luci fino a trovare l'ultima

davanti a te e un bivio. Vai a dx e sali sull'ascensore a sx, tira la leva per salire e sulla sx osserva la palla: noterai che 3 parti sono dello stesso colore e una è di colore diverso, ritorna sotto fino al bivio e vai nell'altro percorso, segui le passerelle e arrivi a un macchinario, tira la leva per salire e guarda in alto a dx la palla di prima ma stavolta dalla parte opposta e la vedrai di un unico colore. Sul pannello di controllo che hai davanti tira la leva a dx e vedrai una palla disintegrarsi: bisogna trovare il modo di farle fare un certo percorso. Tira la leva a sx e scendi, avanza verso la capanna, entra e vedrai una semisfera in legno e degli spicchi a sx, bisogna ricomporre la sfera. Osserva l'immagine sotto con la spiegazione.



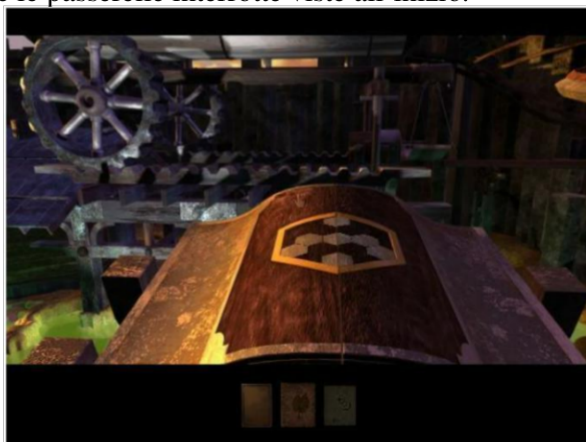
Metti gli spicchi sul contrappeso secondo la sequenza: 1-2-3

Esci e ritorna al pannello di controllo, tira la leva per salire e sulla consolle sposta le leve come indicato in figura sotto.



Sposta la leva "1" verso dx e poi tira la leva "2"

La palla farà il suo percorso e il pannello si chiuderà mostrandoti una disposizione di esagoni come da figura sotto che sono codici per alzare le passerelle interrotte viste all'inizio.



Ritorna indietro fino all'ascensore ma non salirci, avanza e dopo la grotta illuminata di azzurro vedrai una scala scavata nella roccia, sali e poi scendi dalla passerella, vai fino in fondo e poi vai a sx verso il pannello di controllo, tira la leva a sx per salire e vedrai sul mare una postazione centrale e 5 laterali, tira la leva a sx e vedrai un palla scendere e disintegrarsi in quelle postazioni che si accenderanno. Le postazioni hanno degli scudi sonori che bisogna modificare per far in modo che la palla faccia tutto il percorso. Scendi e ritorna indietro fin sotto le scale nella roccia, voltati a dx, avanza seguendo le passerelle e le rocce sull'acqua, avanza sempre e sali sulla passerella, voltati a sx e sei davanti alla costruzione centrale, posizionati al centro dove vedi l'intersezione delle vie e quella sarà la **posizione iniziale**.

Enigma dei pannelli sonori.

Da questa posizione avete una via davanti e due a sx e dx, proseguendo per ognuna vedrete una piattaforma con un quadrante che dovrà essere impostato come da disegni sotto. Di quadranti ce ne sono 5 e siccome tre sono azzurri, quindi simili, fate riferimento al bordo esterno, due sono gialli e devi fare riferimento allo sfondo che ho cerchiato. Dopo ogni piattaforma ritorna alla **posizione iniziale** per prendere un'altra via.

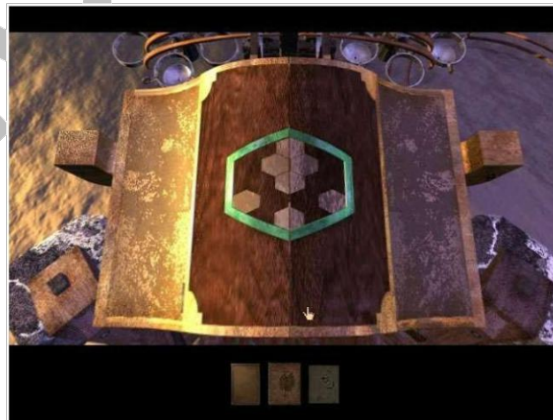


Disponi le lancette come nelle figure.

Ritorna indietro e scendi da dove sei salito, ritorna alla scala nella roccia per il pannello di controllo, tira la leva a sx per salire e poi quella sul pannello: se i quadranti sono stati disposti bene vedrai la palla fare tutto il percorso e il pannello richiudersi mostrando i simboli come da disegno sotto.



Ritorna indietro al centro della costruzione centrale, voltati a sx e prendi la prima via dove in fondo vedi una zona verde, avanza su quest'ultima e sulla sx in corrispondenza del macchinario sull'acqua vedi un cancello, entra e vai verso il pannello di controllo, tira la leva a sx per salire, prendi i perni rossi e inseriscili come in figura sotto.



Inserisci i perni rossi e sposta la leva "A" e vedrai dei nuovi simboli.

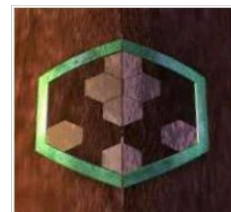
Ritorna indietro sul percorso e avanza a sx seguendo le passerelle, sali la scala in corda e sarai nel punto di arrivo nel mondo. Voltati a dx , avanza e nel pannello a sx devi premere gli esagoni corrispondenti a quelli trovati. Una volta premuti si alzerà la passerella, avanza e fai la stessa cosa con gli altri due. Di seguito i disegni con gli esagoni da premere nei 3 pannelli.



Pannello 1

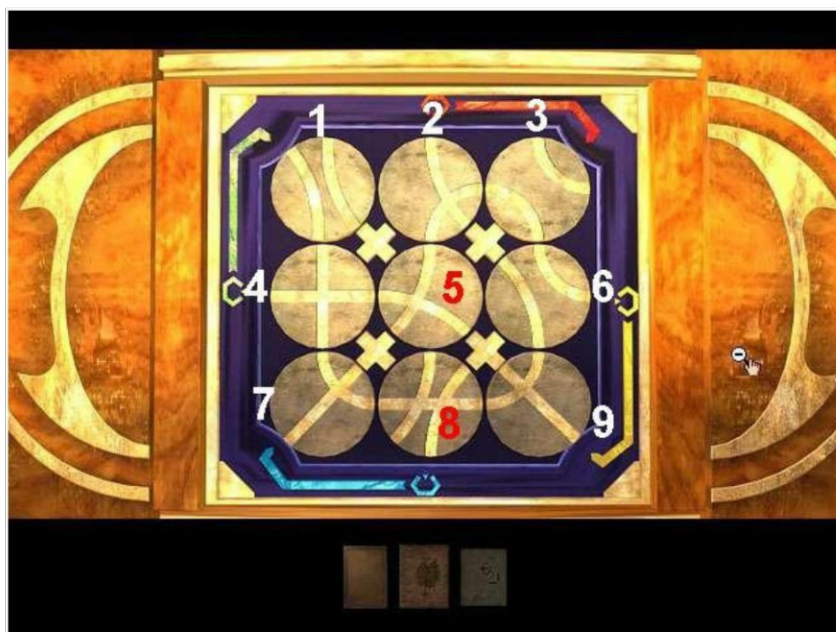


Pannello 2



Pannello 3

Una volta fatto salire l'ultimo ponte avanza e entra nel portellone davanti, sali le scale e siediti sulla poltrona, premi il pulsante davanti e guarda il filmato. Alza lo sguardo e tira la maniglia: devi ricomporre i simboli premendoli fino a formare un percorso, sotto c'è l'immagine con la sequenza giusta.



Premi secondo la sequenza: 2-3-5-5-7-8-9

Esci dalla schermata, alza lo sguardo e premi la lampada con la luce blu. Osserva lo splendido filmato per avere il secondo simbolo da usare a J'Nanin. Scendi in basso e entra nel libro per J'Nanin.

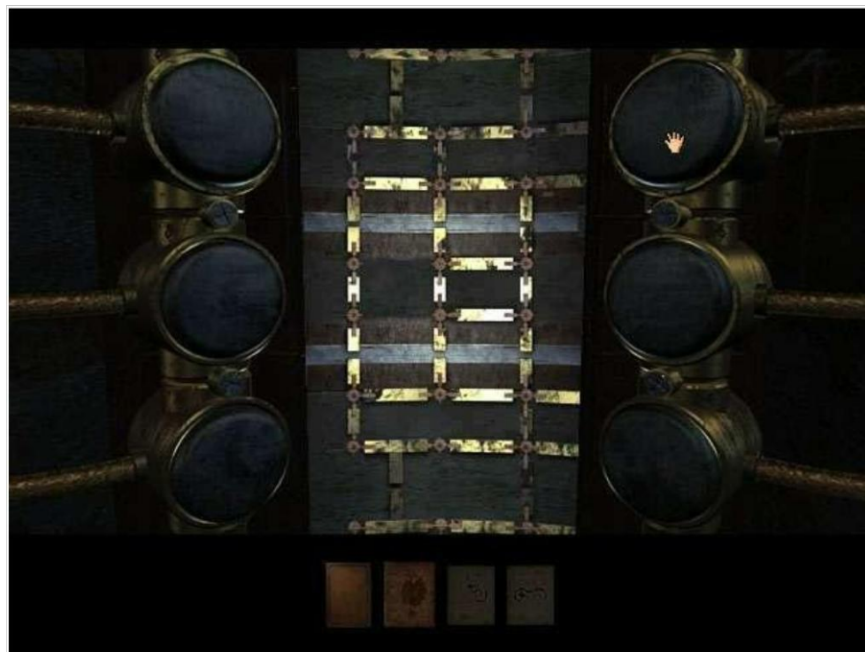
J'Nanin

Metti il secondo simbolo nel contenitore blu, guarda il filmato e vai all'esterno attraverso l'ascensore per l'ultimo corno: quello della porta colorata, entra e metti le palline come da disegno riferito al corno dell'ala per andare a Voltaic.

Voltaic

Arrivi davanti a una costruzione in pietra, avanza, prova a aprire la porta ma è chiusa, a sx vai verso la sfera di metallo, aprila e trovi il libro per J'Nanin che servirà alla fine. Voltati completamente e segui la passerella fin dentro la grotta, entra nel primo passaggio a dx (una grotta illuminata di rosso) raccogli i fogli in terra, avanza fino a vedere una porta in metallo chiusa, vai nel percorso a dx (grotta illuminata di azzurro), prima delle scale in metallo guarda il pannello di controllo a dx e la scala a sx, sali questa scala fino in cima e gira la ruota per aprire la diga, scendi e sali la scaletta fino alla porta circolare che non puoi aprire, voltati a dx e scendi nel tubo con la scaletta, premi il pulsante rosso e nell'altra stanza gira la manovella.

Risali e ripercorri il tunnel per tornare indietro ma senza scendere la scaletta, voltati a dx e guarda dentro l'oblò: vedrai una ruota ma è ferma: premila e si muoverà creando energia, voltati a dx e ritorna verso la porta circolare che stavolta si aprirà, entra e scendi la scaletta, alza lo sguardo e premi il pulsante del solito visore per vedere il filmato. Voltati a dx e avanza nel corridoio fino a una stanza con un grande contenitore cilindrico, giraci intorno e vedrai dei pannelli con dei simboli, aprili e dentro vedrai dei contatti che vanno risistemati, puoi farlo da uno qualsiasi ma ti consiglio di usare quello del punto di arrivo con la scaletta alle tue spalle dove il pannello ha in "3" romano: (Ⅲ). Osserva la base del pannello che si aprirà mostrandoti i contatti sfasati e 6 enormi pulsanti. Sotto c'è il disegno della posizione finale dei contatti.



Premendo i pulsanti posiziona i contatti come in figura.

Al termine il pannello si richiuderà e sentire l'energia arrivare. Ritorna indietro fino al passaggio colorato di rosso e al bivio vai a sx, al prossimo bivio vai a dx all'aperto e segui la passerella fino a una piattaforma con una scala in ferro, scendi e avanza fin dentro una cabina con delle manopole rosse, oltrepassala e sali la scala in ferro, sali sulla piattaforma e apri il portellone a semisfera, entra e percorri il lungo tubo che va dall'altra parte della montagna, entra nel cilindro sulla dx e vai fino in fondo: prima della fine in basso c'è un'apertura illuminata, scendi e voltati completamente: dalla finestra vedi la sala della lava.

Sala della lava.

Dalla finestra vedi una ruota dentata, un meccanismo con dei perni e una ventola ferma, abbassa lo sguardo e vedi un meccanismo con una manopola rossa, tienila premuta e spostala in senso antiorario, di conseguenza il meccanismo si abbasserà. Voltati e scendi la scaletta, apri il portellone, (potevi già farlo prima ma c'era la lava che ora non c'è più), entra e vai a sx sulla passerella ai piedi del meccanismo dove vedrai un altro meccanismo con la pallina rossa, tienila premuta e falla passare per il taglio centrale per spostare la ruota a sx, tienila premuta, abbassala e ruota antiorario, ti alzerai di un livello, fai passare la pallina per il taglio centrale per spostare il meccanismo a dx, tienila abbassata e falla ruotare in senso orario per alzarci ancora di un livello, avanza e nell'oblò gira l'interruttore per far girare la ventola.

Per scendere spostala nel taglio, poi in senso orario, spostala nel taglio e poi in senso antiorario, spostala nel taglio verso sx per spostare il meccanismo a sx e risali.

Vai verso la pallina rossa e ruotala in senso antiorario per far ritornare la lava nella stanza, te ne accorgi perché la stanza cambia il colore: diventa rossa. Ritorna indietro fino alla cabina delle valvole rosse per dosare la giusta pressione, nota a sx una leva per i vari piani, spingendola a sx scendi, spingendola a dx sali.

Fai in questo modo:

Chiudi le valvole e spingi la leva per salire alle prossime valvole.

Chiudi le valvole e spingi la leva per salire alle prossime valvole.

Chiudi una valvola e spingi la leva per scendere di un livello.

Apri due valvole e spingi la leva per scendere di un livello.

Apri 3 valvole.

Esci dalla cabina a dx e gira la ruota rossa per far arrivare la nave volante.

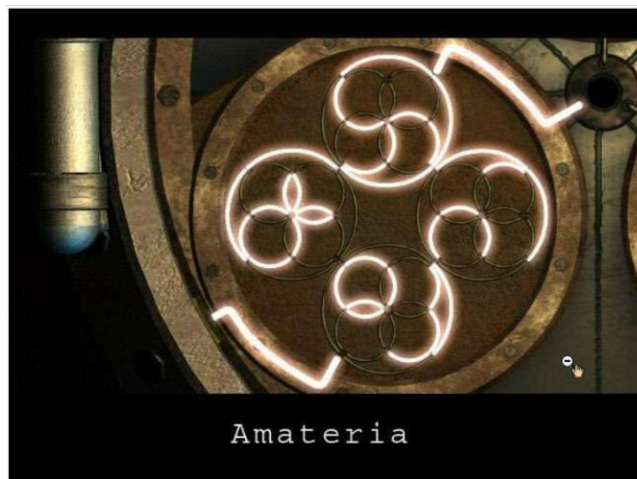
Ritorna indietro, sali scala e avanza sulla passerella fino prima dell'entrata della grotta, vai a sx e avanza fino a un ascensore, entra e tira la leva per scendere, avanza e sulla piattaforma in fondo tira la leva per far arrivare la nave volante, sali e abbassa la leva per partire. Sei al punto di arrivo a questo mondo, scendi e tira la leva che vedi in fondo e osserva la scena. Risali sulla nave e tira la leva, scendi e apri la porta rotonda, entra e scendi nel tunnel, apri l'altra porta e avrai il terzo simbolo. Raddrizza lo sguardo e ruota cercando uno sportello alla dx di quello verde dove troverai il libro per J'Nanin.

J'Nanin

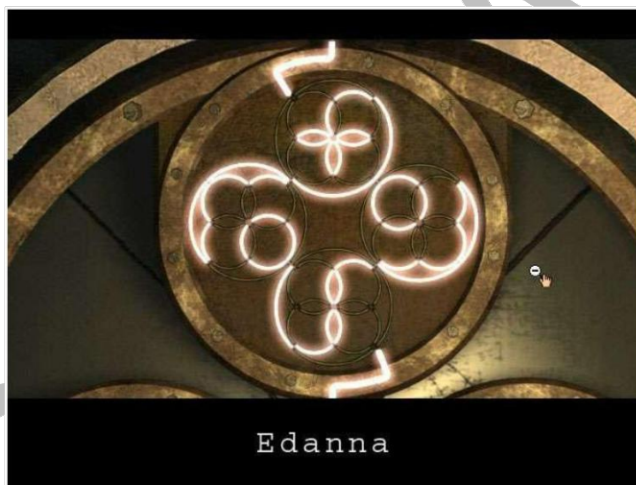
Metti il terzo foglio nel contenitore blu e ascolta Atrus. Scendi nella passerella sotto apri il libro e vai a Narayan.

Narayan

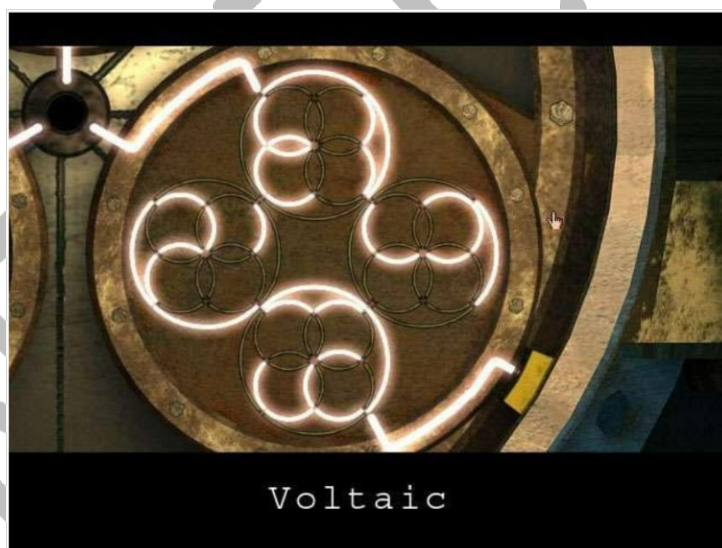
Sali le scale verdi, avanza e poi quelle a dx dove Saavaedro ti parlerà, voltati completamente in basso a dx sposta la leva per dare energia, scendi e vai dritto verso i due cilindri dove la centro hai una maniglia verde spostata verso il cilindro alla sua dx, aprilo e cliccaci dentro, vedrai dei simboli da tracciare. Ritorna alla maniglia e spostala a sx, apri il cilindro corrispondente e all'interno vedrai 3 cerchi: sx, alto e dx: premendo sulle curve devi ricomporre un disegno come da figure sotto.



SX



ALTO



DX

Una volta fatto si disattiverà una barriera magnetica, avanza e scendi le scale, a sx prendi il libro per Tomahna e osserva gli arazzi, ritorna sopra e sposta la leva verso il cilindro a dx, aprilo e anche qui crea un disegno come da immagine sotto.



Cilindro a dx

Arriverà Saavaedro che ti chiederà collaborazione per andar via.

Ci sono diversi finali possibili, alcuni vedranno la tua fine, in altri tornerai da Atrus con il libro ma sarà triste per la fine di Saavaedro.

Ecco il finale che accontenta tutti:

Risali sopra e sposta la leva dell'energia, in questo modo Saavaedro sarà bloccato, scendi e parlaci, ti darà il libro, sposta la maniglia verde tra i due cilindri e risali sopra per spostare quella dell'energia: lo vedrai partire felice. Nell'inventario in basso clicca sul libro di Tomahna, apri la porta e sarai da Atrus che si complimenterà.

Soluzione di Giuseppe