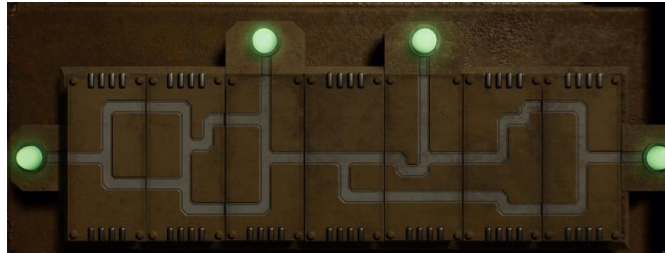


Soluzione Meridian 157 – Capitolo 2

Tunnel di miniera

Guarda il pannello di accesso sul muro di fronte e fai scorrere il portello verso l'alto. Apri il kit medico ed estrai la fasciatura e la sega a mano. Esci e guarda il tubo a terra, quindi usa la sega per tagliarlo. Raccogli il tubo tagliato. Guarda la finestra rotta, quindi usa il tubo per romperla in modo da uscire.

È troppo buio per andare avanti, quindi apri la scatola elettrica sulla parete destra. Scambia i pannelli qui in modo che tutte e 4 le luci verdi siano collegate.



Ora vai avanti attraverso il tunnel. Prendi il sentiero a sinistra, poi vai a sinistra nel magazzino 2. Entra nel contenitore blu e raccogli il grosso bastone. Esci e vai a destra per trovare una caverna aperta più grande con un pilastro centrale.

Prosegui lungo il tunnel all'estrema sinistra. C'è un generatore e un tunnel buio sulla destra. Prosegui avanti e attraversa la porta di legno per trovare un ufficio. Guarda l'armadietto sulla destra, che ha 4 numeri e 4 simboli (scudo + orologio, ingranaggio - luna). Quindi guarda il tavolo e prendi nota del labirinto e del progetto parzialmente nascosto in cui c'è un esagono, osserva la disposizione dei numeri. Torna alla caverna con il pilastro centrale. Vai nella parte destra di questa stanza ed entra sotto la struttura di legno. Raccogli il piccone da miniera. Esamina la scatola chiusa a chiave e poi il lucchetto. Devi trascinare i numeri per farli corrispondere al progetto come da esagono visto prima.



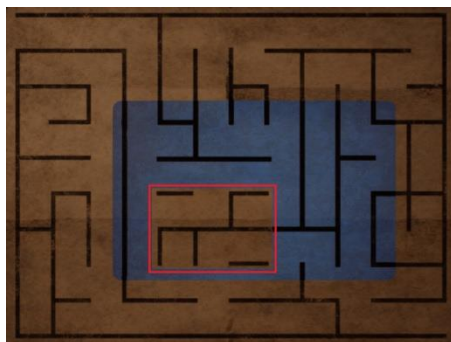
Prendi il lucchetto e prendi la vecchia chiave dall'interno della scatola. Esci due volte, poi guarda la porta chiusa del Deposito 1 a sinistra. Usa la vecchia chiave, poi attraversa la porta. La botola di destra non può essere aperta manualmente, richiede l'uso di argano e gancio. Esamina i comandi del verricello a sinistra: gira la ruota per abbassare il verricello il più lontano possibile. Ora guarda tavolo, raccogli le tronchesi e nota il motivo colorato sul muro.

Esci da questa stanza e torna indietro fino a vedere solo i 2 tunnel della miniera. Vai a destra questa volta ed esamina il grande ingranaggio sulla destra per vedere alcuni simboli di cui prendere nota. Continua oltre per trovare un carrello da miniera incatenato. Usa la tronchesi sulla catena, poi prendi la catena corta e il piede di porco. Torna allo Stoccaggio 1 per aprire la botola. Attacca la catena corta al gancio all'estremità del verricello, quindi utilizza il lucchetto all'estremità inferiore della catena. Usa i comandi

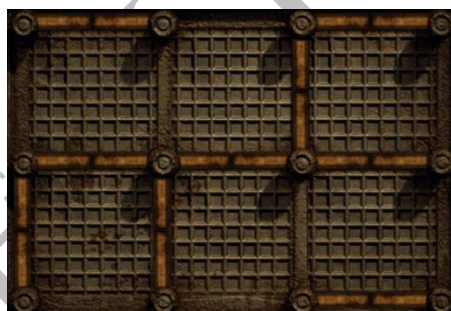
del verricello per sollevare il verricello e aprire la botola. Scendi nel seminterrato. Prendi la leva da destra. Guarda l'orologio per vedere che si è fermato alle 10.

Torna su e poi entra nella struttura di legno. Usa la leva sull'alloggiamento a sinistra, quindi tirala verso il basso per abbassare la scala. Esci e sali la scala. Guarda il tavolo. Leggi il diario e prendi la carta trasparente blu. Esci e guarda la bacheca. Guarda la tabella dei numeri di Babilonesi per capire che i simboli sull'ingranaggio rappresentano i numeri 18 più 5. Guarda anche la tabella della luna per notare che il simbolo della luna dall'armadietto corrisponde alla Luna 7.

Scendi di nuovo, poi prosegui lungo il tunnel all'estrema sinistra fino all'ufficio. Guarda il labirinto sulla scrivania e usa la tua carta blu trasparente su di esso. Allinealo con la parte centrale del labirinto e prendi nota dei muri evidenziati al centro.



Ora torna allo Stoccaggio 2. Esamina il lucchetto sul contenitore giallo e impostalo in modo che corrisponda al segmento del labirinto che hai appena rivelato:



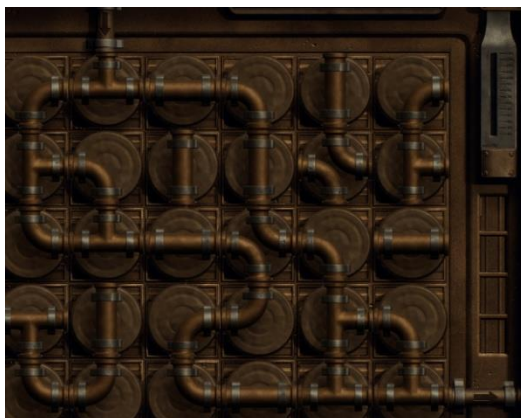
Raccogli il vecchio cacciavite dall'interno. Esci e torna alla caverna più grande con il pilastro centrale. Vai nella parte destra di questa stanza ed esamina i controlli del grande serbatoio di benzina. È necessario premere sui pannelli esagonali nell'ordine dei colori indicato nella stanza Stoccaggio 1:



Devi spegnere tutte gli esagoni numerati. Premi nell'ordine:



Ora apparirà un puzzle di tubi. Ruota i tubi per collegare l'ingresso e l'uscita, assicurandoti che non vi siano tubi aperti tra i due.



Avvolgi la benda medica attorno al bastone, quindi immergilo nella benzina a terra. Vai alla scatola elettrica nel tunnel davanti e usa il cacciavite su di esso. Metti la torcia spenta sul fondo della scatola elettrica, quindi tira la leva sul lato e una scintilla accenderà la torcia. Entra nel tunnel buio a destra, poi vai avanti. Guarda a sinistra e raccogli la miccia esplosiva. Esci e guarda a destra, quindi usa il piede di porco per rimuovere le assi dalla porta. Entra nella stanza degli esplosivi e guarda lo scudo con scritto Route 33. C'è una cassa di esplosivi sulla sinistra a cui manca qualcosa per permetterti di aprirla.

Torna fuori dal tunnel buio e al bivio vai a sinistra per l'ufficio. Ora puoi aprire l'armadietto con i numeri 4316 ($33 + 10 = 43$, $23 - 7 = 16$). Tira fuori i pezzi di legno ornamentali. Attraversa nuovamente il tunnel buio fino alla stanza degli esplosivi ed esamina la cassa a sinistra. Usa i pezzi di legno ornamentali e disponili per riempire la forma:



Prendi il barile di TNT. Torna indietro al primo ramo nei tunnel e prendi di nuovo la strada a destra. Vai avanti e poi a sinistra nel tunnel bloccato. Combina la miccia e il barile, quindi mettilo davanti alle

barricate. Esci una volta, quindi accendi la miccia con la torcia. Vai a sinistra e attraversa il passaggio appena aperto, poi gira verso il retro della stanza. Esamina il buco riempito e puliscilo usando il piccone. Raccogli la maschera antigas. Torna indietro, poi scendi le scale a sinistra (di fronte al grande ingranaggio). Prosegui avanti per utilizzare automaticamente la maschera antigas, quindi procedi attraverso la porta più avanti.

Passerelle metalliche

Sali 2 rampe di scale ed entra in una stanza sulla destra. Prendi la sega per legno dal muro di fondo. Guarda la gabbia a destra e traccia uno schema su ciascun simbolo in un unico passaggio tenendo premuto il pulsante del mouse per oscurare i tasselli più chiari..



Sinistra



Centrale



Destra

Prendi la chiave inglese, poi esci da questa stanza e sali altre scale. Prosegui nella sala caldaie sulla destra ed esamina la serie di valvole di pressione. Guarda il tubo rotto e rimuovilo con la chiave inglese. Prendi la chiave ornamentale. Usala sul cassetto chiuso a chiave nella parte destra di questa stanza. Apri il cassetto e tira fuori il nastro adesivo. Mentre chiudi il cassetto, prendi nota dei colori delle luci sul piano del tavolo.

Esci dalla stanza e scendi entrambe le rampe di scale, poi esamina la porta in ferro a sinistra. Fai clic sulla griglia di pulsanti per cambiarne i colori in modo che corrispondano a quelli che hai appena visto nella Boiler Room.



Ora attraversa la porta. Vai a sinistra e prendi il vecchio straccio dalla ringhiera. Esci e ora attraversa la porta all'estrema destra in fondo. In questa stanza, guarda il cavo di alimentazione sul pavimento e riparalo con il nastro adesivo. Prova a pulire la finestra, ma lo straccio da solo non basta. Guarda negli scaffali e prendi il piccolo ingranaggio (1/4). Esci da questa stanza e scendi la scala fino al livello sottostante. Vai al cancello barricato e usa la sega per tagliare la tavola di legno. Spingi il cancello ed attraversalo. La stanza è piuttosto buia, ma puoi vedere una serie di 3 simboli sulla scatola di legno a destra.

Esci da questa stanza e guarda la piccola scatola sul pilastro a destra. In base alle forme che hai appena visto sulla scatola di legno, seleziona le linee.



Prendi il flacone spray contenente una soluzione detergente. Torna su per la scala ed entra nella stanza all'estrema destra in fondo. Guarda la finestra e usa la soluzione detergente, quindi usa lo straccio. Scendi la scala e attraversa di nuovo il cancello aperto. Ora che c'è luce sali attraverso la finestra rotta a sinistra, poi attraversa la porta successiva. Prendi il pezzo di tubo e torna alla caldaia in cima alle scale.

Vai di nuovo alle valvole di pressione e collega il pezzo di tubo. Ora devi usare le valvole per portare la pressione nella zona verde. Evidenzi in chiaro le valvole come segue.



L'indicatore ora dovrebbe essere nella zona verde, quindi esci dalla sala caldaie e avvicinarti alla porta blu. Premi il pulsante verde sul muro e attraversa la porta.

Inizia andando a sinistra per trovare un semaforo e un bivio. Da qui vai a destra ed entra nel gabbiotto di controllo alla fine. Esamina il pannello di controllo sulla scrivania e premi il pulsante Sequenza. Ora premi i pulsanti del quadrante nell'ordine in cui si illuminano:

A sinistra in alto
In alto a destra
In basso a destra
In alto a destra
In basso a destra

Premere nuovamente il pulsante Sequenza, quindi premere i pulsanti quadrante:

A sinistra in alto
In basso a destra
A sinistra in alto
In basso a sinistra
In alto a destra
In basso a destra

Premere nuovamente il pulsante Sequenza, quindi premere i pulsanti quadrante:

In basso a sinistra
In basso a destra
A sinistra in alto
In alto a destra
In basso a destra
A sinistra in alto
In basso a sinistra

Torna al bivio e osserva il semaforo, notando i simboli rivelati in ciascuna delle luci. Torna al punto iniziale di questa zona: davanti ai 2 piloni di cemento, e questa volta vai a destra. Guarda il pannello di controllo in fondo a sinistra. Ora devi spostare i tre segnalini colorati tra coppie di simboli che possono essere sommati per creare i simboli che hai visto nel semaforo.



Ora dirigiti nel tunnel più avanti. Alla fine, raccogli il secchio arrugginito. Guarda il grande escavatore e prendi le chiavi dall'interno. Torna indietro finché non vedi la gabbia chiusa a destra. Usa le chiavi sul lucchetto, quindi prendi il binocolo dalla gabbia.

Esci e vai sul lato sinistro, prendendo la strada a destra al bivio dove c'è il semaforo. Usa il secchio arrugginito sulla destra per raccogliere il petrolio dal tubo rotto. Torna indietro e al bivio prendi il sentiero a sinistra. Vai alla fine e usa il binocolo per guardare il camion blu per vedere la targa che dice BUGGY.

Esci e prova ad aprire la porta di metallo a sinistra. Usa il secchio d'olio, poi apri la porta. Apri l'armadietto a destra con la combinazione BUGGY. Prendi una lampadina nera e un altro piccolo ingranaggio (2/4) da qui. Guarda la scrivania e prendi il magnete e la lampadina dalla lampada, poi metti la lampadina nera nella lampada. Guarda i simboli UV sulla mappa e leggi le informazioni negli appunti.

Esci da questa stanza e guarda il pannello metallico più piccolo proprio a destra della porta. Usa il magnete sulla chiusura di metallo per trascinarla verso l'alto, quindi apri il pannello. Prendi il piccolo ingranaggio (3/4) e prendi nota dei tubi blu e rossi numerati. Esci, torna al bivio iniziale e vai a destra fino al grande escavatore. Guarda il pannello sul lato per vedere un puzzle che ricorda i tubi che hai appena visto. Se pensi solo ai numeri in gruppi di 3, puoi regolare i numeri sul pannello come segue:



Prendi il piccolo ingranaggio (4/4). Ritorna al bivio e vai a sinistra e poi al semaforo a destra fino al capannone di controllo. Guarda il meccanismo degli ingranaggi a sinistra. Inserisci i piccoli ingranaggi blu come segue:



Premi il pulsante verde per aprire il cancello esterno. Esci e attraversa il cancello, poi guarda il tombino. Devi regolare i 4 controlli nell'angolo in modo che corrispondano ai simboli UV che hai visto in precedenza (rendendoti conto che è ruotato di 180 gradi):



Scendi attraverso il tombino.

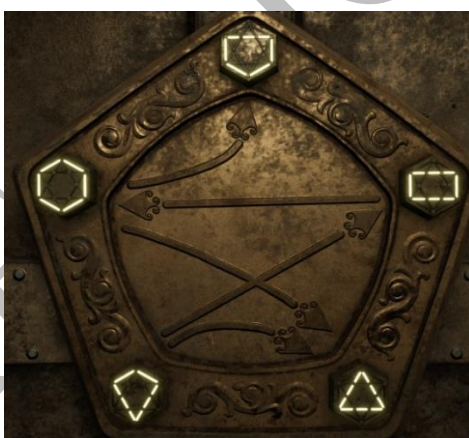
Vie navigabili

Avanza per vedere un lucchetto arrugginito sulla porta a destra. Segui il percorso verso una grande stanza rotonda. Vai alla fine del corridoio a sinistra e vedi i simboli sulla porta chiusa Valvola II. Esci due volte e sollevate la leva per alzare la porta, ma non rimarrà lì. Esci ancora e prosegui nel corridoio di destra. Guarda il puzzle sulla parete destra. Devi spostare i numeri in modo che quando premi il pulsante verde, tutte le barre possano ritirarsi in ordine:



Premi il pulsante verde.

Prendi il martello ed esamina il libro verde. Vai alla porta in fondo della VALVOLA I e regola i simboli in base alle informazioni del libro verde e della porta della valvola di scarico II. Dall'alto, procedendo in senso orario, impostare i simboli come segue:



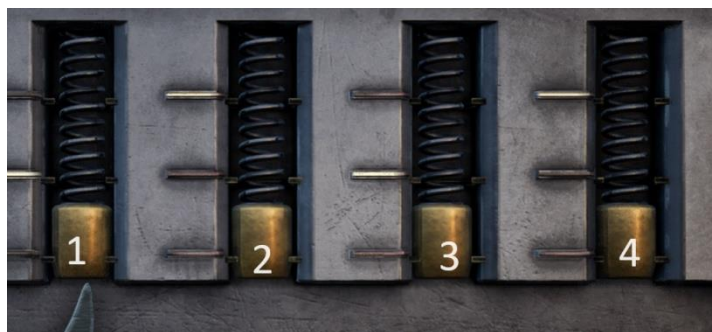
Attraversa la porta e raccogli lo scalpello arrugginito, quindi gira la valvola. Torna indietro al lucchetto arrugginito: usa lo scalpello e colpiscilo con il martello. Apri la serratura ed entra nella stanza, poi prendi la scala rotta. Lascia questa stanza e vai nel corridoio a sinistra dalla stanza rotonda. Usa la scala rotta per tenere sollevata la leva sul muro. Ora solleva la leva e vai avanti attraverso la porta aperta. Gira la valvola. Torna nella stanza rotonda, che ora è piena d'acqua. Passa dal balcone rotto alle casse galleggianti, poi verso il corridoio di uscita. Continua fuori.

Boschi

Attraversa il ponte e prendi il sentiero a destra. Raccogli la pala a sinistra, poi prosegui avanti. Gira intorno alla veranda della capanna di legno e prendi la canna da pesca. Ritorna al ramo dei 2 sentieri e prendi il sentiero a sinistra. Prosegui fino al molo ed esamina la scatola blu. Risolvi il puzzle facendo clic su due pezzi qualsiasi per farli scambiare di posto e ricostruire l'immagine. Una volta aperta la scatola, prendi la lenza e uniscila alla canna da pesca. Aggiungi il magnete alla canna da pesca, quindi usalo sulla chiave nell'acqua. Raccogli la chiave molto arrugginita.

Vai alla capanna di legno con la veranda e usa la chiave molto arrugginita sulla porta, quindi entra. Dormi sul letto. Alzati e guarda lo specchio sporco nell'angolo della stanza.

Dopo esserti svegliato, sali la scala nell'angolo per raggiungere la soffitta. Guarda nella scatola aperta e prendi i guanti e il cappotto. Guarda le 3 foto a destra e prendi il pezzo di carta strappato (1/4). Ora vai al tavolo per prendere un grimaldello e leggere un diario. Torna fuori e sali sulla collina. Usa il piede di porco sulla scatola di legno e prendi della legna da ardere. Prosegui più in alto sulla collina e usa il grimaldello sulla porta:

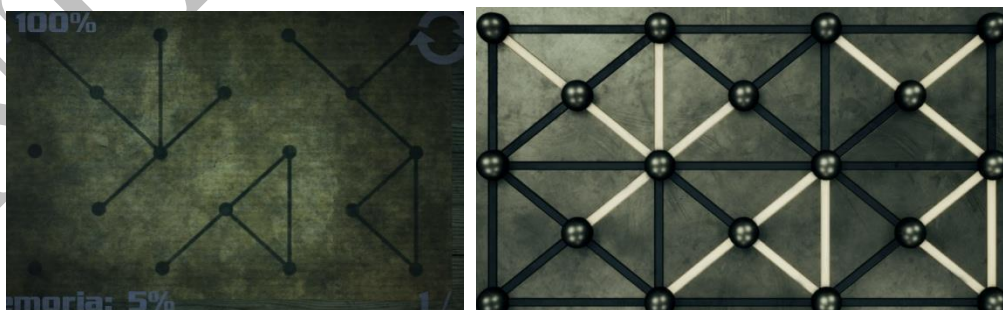


Usa il grimaldello in questo ordine: 2, 1, 3, 2, 4, 4.

All'interno prendi il liquido per accendini a destra. Guarda la scrivania e prendi un altro pezzo di carta strappato (2/4).

Torna nuovamente fuori, torna al molo, poi prosegui attraverso il lago ghiacciato. Vai a destra verso un piccolo accampamento. Entra nella tenda e guarda negli stivali per trovare una scatola di fiammiferi. Abbassa la coperta per rivelare il successivo pezzo di carta strappata (3/4). Torna fuori, guarda il piccolo fornello da campo. Metti la legna sul fondo, usa il liquido per accendini sul legno, quindi accendilo con i fiammiferi. Guarda nell'acqua dopo che si è sciolta e prendi la manopola metallica. Esci una volta e guardate la base dell'albero sulla destra. Usa la pala sulla neve qui per rivelare una scatola metallica. Usa la manopola qui, quindi ruota le manopole finché non saranno evidenziate solo 2 linee. Una volta aperta la scatola, prendi l'ultimo pezzo di carta strappato (4/4).

Torna indietro fino alla capanna di legno ed entra. Avvicinati al tavolo in fondo e disponi i tuoi pezzi di carta strappati con quello esistente per creare uno schema completo. Torna fuori e sali la collina nell'altro edificio. Guarda il pannello di controllo qui e ricrea il modello facendo clic sul segmento appropriato.

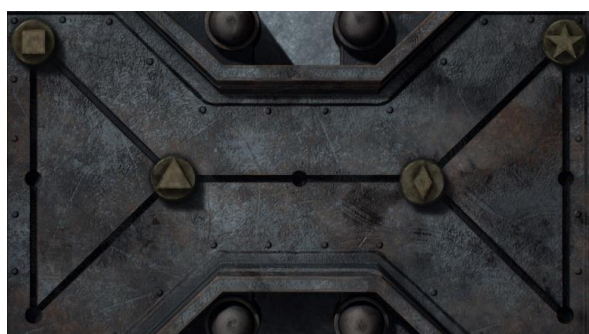


Una volta finito, puoi attraversare la porta a sinistra. Prendi la manovella dal lato destro della stanza. Attraversa nuovamente il lago ghiacciato e questa volta vai a sinistra sull'altro lato. Nella piccola capanna, attacca la manovella a sinistra, quindi girala in senso orario per portare la piattaforma verso di te. Ora sali per attraversare il baratro.

Vai avanti due volte, poi segui il sentiero a sinistra. Prendi il sentiero successivo a destra e sali le scale (ignora il portello chiuso per ora). Guarda nella scatola sul tavolo ed estrai la chiave esagonale. Esci e prendi nota della forma (1/6) incisa sul muro a sinistra.

Torna al bivio precedente e vai a sinistra, poi gira a destra al bivio successivo e prendi nota della forma (2/6) scolpita nell'albero vicino alla recinzione. Esci di nuovo e gira a sinistra per trovare un bunker chiamato Settore C. Guarda il pannello sulla parete sinistra e rimuovi il coperchio usando la chiave esagonale. Adesso è necessario creare un unico percorso in tutti i punti senza ripassare nessuna LINEA due volte. Dopo che la porta si sarà aperta, entra.

Vai a sinistra e guarda il tavolo per trovare una chiave. Qui c'è un armadietto chiuso a chiave che richiede una combinazione e c'è un poster sulla parete destra con alcune figure importanti da annotare. Torna al punto in cui hai salito le scale prima. Guarda il portello chiuso a destra. Devi posizionare le forme in base al poster dall'interno del bunker:



Scendi attraverso il portello, prendi la balestra. Prendi nota anche della forma (3/6) a sinistra e dell'altra forma (4/6) a destra. Torna fuori e torna indietro finché non vedi la scatola del cacciatore chiusa a sinistra. Aprila con la chiave e prendi le frecce e la corda. Ora torna al lago e avvicinarti al suo bordo. Combina la balestra, la corda e le frecce, quindi usala per sparare alla corda che tiene la borsa. Guarda all'interno della borsa per vedere il numero 3914.

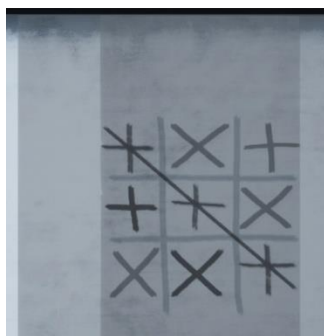
Recati al bunker del Settore C e sblocca l'armadietto con la combinazione 3914. Una volta aperto l'armadietto prendi nota della sagoma (5/6) a sinistra e della sagoma (6/6) a destra. Prendi anche il pezzo di carta trasparente. Esci da questa stanza e vai a destra per vedere una grande porta con 6 simboli. Devi ruotarli per abbinare le 6 forme che hai visto.



Attraversa la porta aperta. Nota l'auto chiusa e i controlli sul muro, quindi prosegui attraverso la porta successiva.

Entra nella tenda medica a destra e prendi un altro pezzo di carta trasparente appesa al letto. Prendi anche la bombola del gas dallo scaffale. Torna indietro nella stanza a sinistra all'interno del bunker e aggiungi i

tuoi 2 pezzi di carta trasparente alla finestra luminosa, posizionandoli sopra la griglia esistente. Prendi nota dei simboli in ciascuna posizione.



Ora torna indietro attraverso l'edificio e oltre la tenda medica, guardando la serratura dell'edificio successivo. Ruota i quadranti in modo che corrispondano alla griglia sulla scatola luminosa:



All'interno, prendi le chiavi della macchina e prendi nota del calendario sul muro. Torna alla macchina e guarda i controlli sul muro. Regola le barre rosse in modo che ciascuna rappresenti una data del calendario come indicato dai numeri in alto:



La porta del garage ora si aprirà. Apri il tappo del serbatoio dell'auto e riempilo con la bombola. Usa le chiavi sulla portiera dell'auto, quindi usa il volante per guidare.

Soluzione di Giuseppe