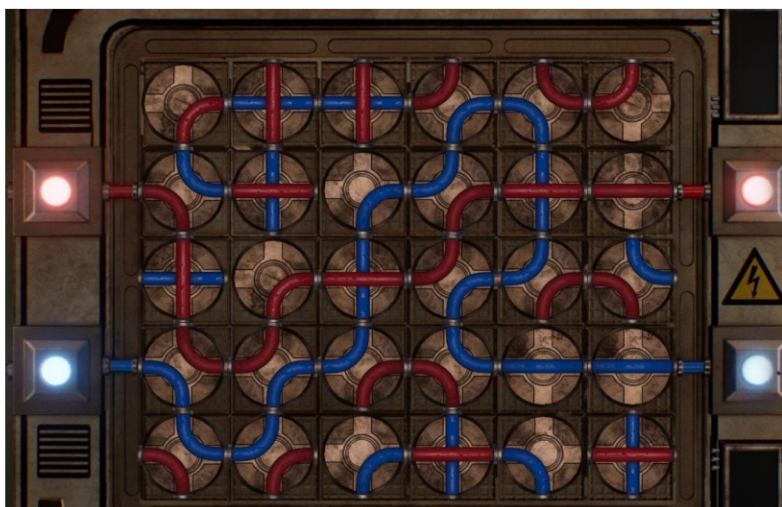


Meridian 157: Prologo

Dopo la intro sei senza elettricità. Esci dalla schermata fino a vedere la tua borsa appesa, prendila e prendi in alto la macchina fotografica. Esci e in alto a sinistra c'è la scatola elettrica. Torna indietro e vedi la tua auto e il capanno. Non puoi fare nulla perché ti mancano le chiavi dell'auto e nel capanno è buio. Vai a sinistra alla spiaggia e entra nella barca, sul tavolo a destra prendi le chiavi e nel mobile in fondo a sinistra la gomma. Torna alla casa e usa le chiavi sull'auto per entrarci, apri lo sportello e prendi il cacciavite, inserisci la chiave nel quadro, girala e hai la luce.

Entra nel capanno e prendi la tanica di carburante e la scala, usala sulla scatola elettrica al lato della casa, sali e togli le viti col cacciavite, hai un puzzle da risolvere per dare corrente. Disponi i tubi blu e rossi come sotto.



Scendi e entra in casa. Vai al computer, clicca l'anomalia rilevata che sta lampeggiando. Scatta una foto alle coordinate: Latitudine 51,1 Longitudine -157,3

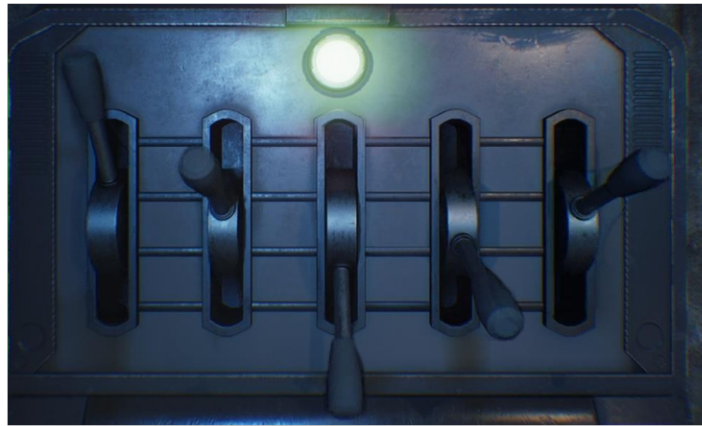
Esci e vai alla barca, entra e nel pannello centrale in fondo inserisci i dati e poi premi "Navigare". Esci dalla schermata, vai al timone e clicca per partire. Vai a letto.

Dopo esserti svegliato, scendi dalla barca, quindi prosegui lungo il molo. Esamina la barca a remi e prendi la corda. Vai avanti per vedere una porta meccanica di metallo che non puoi ancora aprire. Vai ancora avanti per raggiungere un bivio nel sentiero. Vai prima a sinistra e prendi il piede di porco dalle casse a destra e osserva il palo con un ingranaggio. Esci di nuovo, quindi avvicinarti alla casa a sinistra. Guarda l'ingresso del seminterrato sbarrato. Usa il piede di porco per rimuovere le assi, poi scendi nel seminterrato.

Raccogli la bombola gialla, poi sali le scale fino alla cabina. Esamina la scrivania a sinistra. Apri il cassetto in alto, quindi usa la gomma sul pezzo di carta per rivelare il numero 5416: nota esattamente come è scritto (scatta una foto). Esci e vai alla scatola chiusa nell'angolo più lontano della stanza. Aprila ricreando il numero 5416 allo stesso modo. Estrarre le tronchesi. Lascia la cabina (puoi usare la porta principale). Vai al cancello e usa le tronchesi sulla catena. Spingi il cancello e prosegui nel tunnel.

Osserva il bidone pieno di olio, avanza fino a vedere una cassa con una manovella, prendila. Torna fuori all'asta con l'ingranaggio appena fuori dal tunnel. Usa la tua nuova manovella sull'asta della bandiera a sinistra, quindi gira la manovella. Prendi la chiave e prendi nota della serie di frecce mostrate sulla bandiera abbassata. (Scatta foto).

Entra di nuovo nel tunnel e vai alla sala di controllo sulla destra. Esamina i controlli del ponte levatoio sulla destra e imposta le posizioni delle leve in base alle frecce sulla bandiera. Posizione come vedi sotto.



La luce diventerà verde quando le leve saranno corrette. Torna indietro fino al bivio del sentiero e prendi il bivio a destra. Attraversa il ponte levatoio e prendi la manichetta dalla recinzione sulla destra. Prosegui avanti e sali fino alla casa sull'albero. Guarda la scrivania sulla destra e prendi l'anello appeso. Attacca la corda al rampino, quindi raccoglilo. Leggi il diario. Prova a guardare attraverso il telescopio, ma la visione è sfocata.

Ritorna al bivio del sentiero e prendi nuovamente il bivio a sinistra. Attraversa il tunnel fino al lato opposto e avvicinarti al faro. Usa il rampino sulla finestra, poi sali dentro. Sali le scale e guarda il portello in alto: usa la chiave sul portello, poi attraversalo. Esci attraverso l'apertura per il balcone e prendi il grande anello. Scendi le scale fino alla base del faro ed esamina la scrivania, poi prendi la vecchia lente. Ora apri la porta e torna fuori.

Torna alla casa sull'albero e collega la vecchia lente al telescopio. Sfoglia e cerca una serie di tre numeri (rosso 9, blu 3 e giallo 2). Ora torna alla sala di controllo nel tunnel ed esamina la scatola chiusa a sinistra. In base ai numeri che hai visto attraverso il telescopio, cambia i colori fino a diventare da sinistra a destra rosso, blu e giallo, quindi inserisci il codice 932. Prendi la maschera subacquea e il piccolo anello dall'interno della scatola. Ritorna alla porta meccanica di metallo vicino al punto in cui hai iniziato sull'isola. Attacca tutti e 3 i tuoi anelli, quindi entra.

Bunker

Guarda gli scaffali a sinistra e prendi la torcia. Apri l'armadietto, quindi aggiungi la bombola e la maschera da sub alla muta. Ora prendi la muta. Prosegui ulteriormente lungo il corridoio ed entra in acqua. Vai avanti e a sinistra, poi prendi il grande trapano a mano dagli scaffali a destra. Esci e vai a destra.

Prova ad aprire il portello sulla parete sinistra, ma si è arrugginito. Entra nell'ascensore e usa l'interruttore, ma non funziona. Ritorna di nuovo fuori dal bunker.

Isola

Prendi il sentiero a sinistra dal bivio ed entra nel tunnel. Esamina il grande bidone di petrolio sulla destra. Posiziona la tanica a terra a destra. Utilizza il trapano a mano grande sul fusto, quindi collega il fusto e la tanica con il tubo. Ora prendi la tua tanica piena d'olio. Esci dal tunnel e torna al bunker.

Bunker

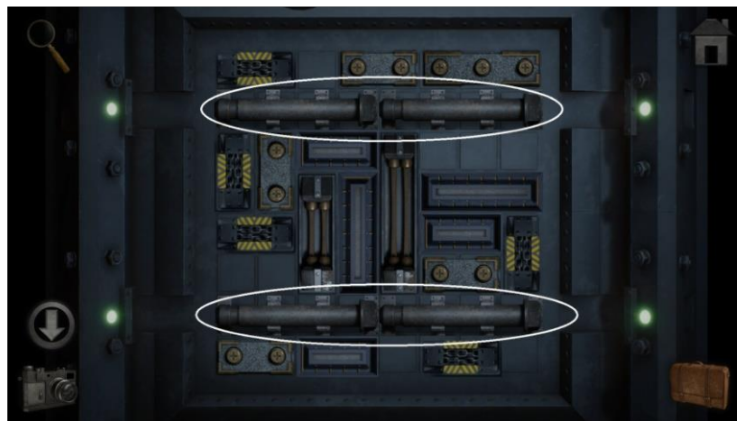
Attraversa il passaggio sottomarino verso l'ascensore. Esamina il portello a sinistra e usa l'olio su di esso, quindi forzalo ad aprirlo. Esamina il puzzle all'interno, dove devi far scorrere il blocco verde all'estrema destra. Esci ed entra di nuovo nell'ascensore. Usa l'interruttore all'interno.

Fine Prologo

Meridian 157: Capitolo 1

Tunnel di accesso

Sei dentro l'ascensore. Prova a girare la leva ma l'ascensore non funzionerà. Apri il portello sul soffitto dell'ascensore e sali fino alla porta in alto. Raccogli la piccola moneta dalla sporgenza. Esamina il piccolo pannello di accesso e usa la moneta per rimuovere entrambe le viti. Apri il pannello per trovare un puzzle scorrevole: devi solo far scorrere le 4 grandi aste dai lati verso il centro per trasformare le luci dal rosso al verde.



Prosegui nella passerella più avanti, uno sfiato del vapore blocca l'accesso a sinistra. Apri la porta alla fine del corridoio ed attraversala.

Qui troverai un incrocio con le indicazioni per diverse nuove aree. Inizia andando a destra verso la sala macchine, quindi entra nella Sala di controllo a destra.

Sala di controllo

Guarda verso la bacheca e prendi la spazzola appena sotto di essa. Esci da questa stanza per ora.

Tunnel di accesso

Ritorna all'incrocio e questa volta vai a sinistra. Guarda a destra verso la cassa e prendi delle pinze rosse. Guarda la grande scatola e usa il pennello per pulirla: questo rivelerà un'immagine con 3 quadranti sopra che vanno letti rovesciati (scatta una foto). Esci indietro e prosegui lungo il tunnel. Prendi una prolunga gialla dalla cassa a destra e torna alla sala di controllo.

Sala di controllo

Guarda il grande schedario in fondo e regola i 3 quadranti in modo che corrispondano all'immagine sulla cassa che hai appena visto: sinistra, destra, in basso a destra.



All'interno del cassetto prendi le pinzette, poi guarda i 3 documenti nella cartella gialla. In particolare nota i simboli trasparenti sullo sfondo dei documenti.

Vai alla scrivania e apri il cassetto a sinistra, quindi esamina il piccolo dispositivo all'interno. È necessario trascinare le aste per collegare le coppie di simboli viste sui documenti:



Torna indietro e prendi la chiave dall'aspetto piuttosto vecchio. Lascia di nuovo questa stanza.

Tunnel di accesso

Torna indietro fino al punto in cui c'è uno sfiato del vapore attivo. Usa la tua chiave sull'armadietto blu sulla parete sinistra. Apri l'armadietto e prendi il coltello sullo sportello a sinistra. Guarda la lunga cassa sul pavimento. Rimuovi i chiodi con le pinze, quindi apri la scatola ed estrai la lampadina. Vai avanti fino all'incrocio e vai a sinistra. Avanza verso una porta blu chiusa a chiave. Guarda nella gabbia a destra e usa le pinzette per prendere un cordoncino. Ritorna alla sala di controllo.

Sala di controllo

Avvicinati alla bacheca, poi guarda la finestra a sinistra. Attacca il cordoncino alle tende, quindi tira il cordoncino e gira l'asta a sinistra. Da notare il disegno sulle persiane (scatta una foto). Mentre sei nella stanza, guarda il dipinto sulla parete opposta. Usa il coltello sul dipinto per rivelare un altro disegno (scatta una foto). Esci di nuovo dalla stanza.

Tunnel di accesso

Vai a sinistra dalla sala di controllo e verso la porta della sala macchine. Esamina la lampada a destra e inserisci la lampadina per rivelare un disegno (scatta una foto). Torna all'armadietto blu che hai sbloccato di recente dove c'era lo sfiato di vapore ed esamina il meccanismo all'interno. In base ai 3 disegni che hai appena trovato, premi questi pulsanti: Cerchio interno: sinistra e destra - Cerchio centrale: in alto a sinistra e in alto a destra - Cerchio esterno: in alto, a sinistra e a destra.



Con il vapore disabilitato, puoi entrare nella stanza laterale e prendere alcuni libri. Torna alla sala di controllo.

Sala di controllo

Guarda gli scaffali a destra e inserisci qui i tuoi nuovi libri. Vai ad esaminare l'elenco delle voci in bacheca, poi torna ai libri e ordinali in base a questo elenco:

Faro: volume 25
Acqua: volume 42
Fuoco: volume 16
Barca: volume 03
Pellicola: volume 59

Notare i numeri neri su questi libri. Esamina l'armadietto verde chiuso a destra e usa la tastiera. Tieni presente che il cursore per ciascuna cifra della combinazione sarà nero o bianco; la combinazione è composta dai numeri dei volumi dei 5 libri, utilizzando il numero bianco o nero a seconda del cursore (24609). Ritira la chiave della residenza dall'interno. Esci.

Tunnel di accesso

Torna all'incrocio e vai a sinistra. Vai alla porta blu chiusa alla fine e usa la tua nuova chiave su di essa, quindi attraversala.

Zona di residenza

La porta a destra conduce ad un'area allagata, quindi prosegui dritto. Vai avanti nell'atrio principale e prendi il cubo di legno rosso dagli scaffali. Apri il cestino per vedere una ricetta per il carburante fai-da-te. Esci e vai alla TV. Apri l'armadietto sottostante ed estrai le freccette. Vai verso il bar e guarda la lavagna che mostra i punteggi di una gara di freccette. Prosegui verso la cucina e prendi la pentola da destra. Cerca negli scaffali a destra per trovare un cilindro di legno blu. Torna all'inizio di questo corridoio e vai a destra nella sala giochi.

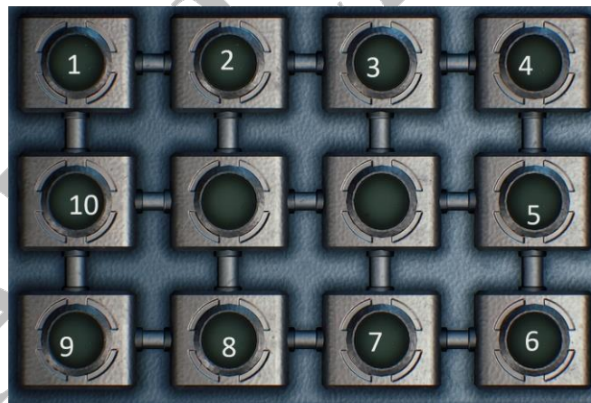
Raccogli il triangolo da sotto il biliardo. Leggi l'avviso sul muro su come prepararti per una partita a biliardo (in particolare nota i numeri delle palline). Ora esamina l'armadietto di legno sul muro. Metti le freccette su questo armadietto, quindi devi riorganizzare le freccette in base ai punteggi che hai visto prima:



Prendi la piccola chiave e annota i numeri attorno al bersaglio per le freccette colorate (scatta una foto).

Dirigiti di nuovo verso la cucina e usa la piccola chiave sul frigorifero chiuso con lucchetto. Apri il frigorifero ed esamina le uova, prendendo la pallina bianca. Torna nella sala giochi ed esamina il tavolo da biliardo. Posiziona la pallina bianca nella zona semisferica a sinistra e il triangolo del biliardo sul tavolo a destra. Una volta aperto lo scomparto sul lato del tavolo, estrai la chiave esagonale.

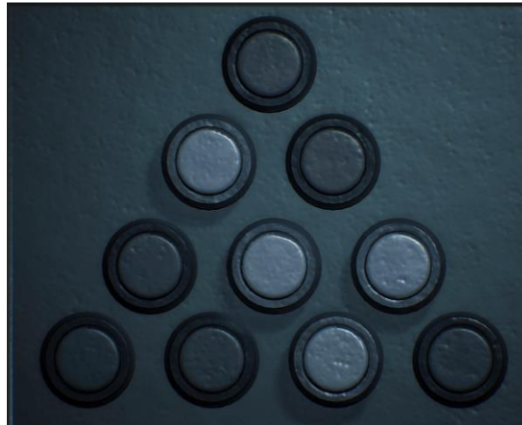
Ritorna nella lobby principale ed esamina nuovamente la TV. Guarda i controlli della TV e usa la chiave esagonale per rimuovere il pannello, quindi prendi il fusibile. Torna indietro lungo il corridoio e prendi le scale a sinistra verso il seminterrato, davanti alla sala giochi. Nota la porta chiusa qui, poi prosegui per una schermata scendendo altre scale. Esamina il pannello sulla parete sinistra: l'obiettivo qui è accendere tutte le luci. Puoi farlo premendo i pulsanti attorno al bordo. Premi secondo la sequenza da 1 a 10.



Prendi il martello. Torna di sopra e vai al bar. Guarda le vetrine e rompine una con il martello, poi tira fuori le palline da biliardo. Ritorna nella sala giochi e metti le palline da biliardo all'interno del triangolo, quindi disponili secondo le istruzioni della piscina sul muro. Una volta messe scatta una foto.



Torna nel seminterrato e guarda la porta blu chiusa a chiave. È necessario premere i pulsanti in base alla disposizione delle palline sul tavolo da biliardo, dove il colore della pallina corrisponde al colore del bersaglio per le freccette colorate. Premi i pulsanti più scuri.



Ti ritrovi in un ripostiglio. Guarda negli scaffali a sinistra e prendi il fertilizzante, poi guarda il tavolo in fondo e prendi la chiave inglese. Esamina la lavagna bianca sulla destra per vedere un puzzle in sequenza. Esci e poi prosegui scendendo le scale a destra, dopo i bidoni. Avanza fino al pannello di controllo della pompa sul muro. Apri il pannello dei fusibili e inserisci il fusibile. Collega la prolunga che hai in inventario alla presa, quindi abbassa la leva grande: non funziona ancora. Prendi il triangolo di legno verde dalla parte superiore del pannello di controllo della pompa.

Torna al piano di sopra fino all'atrio principale. Guarda il divano a sinistra davanti alla tv e sposta il cuscino per trovare una scatola di legno. Inserisci i 3 blocchi di legno colorati che hai trovato e vedrai una serie di 3 tessere del domino (scatta una foto). Entra in cucina e vai al frigorifero, sulla sinistra vi è un pannello. Posiziona qui le tessere del domino in modo che corrispondano a quelle che hai appena visto.



Prendi lo zucchero di canna. Torna alla prima stanza da cui sei entrato nell'area residenza. Esamina la presa d'aria a sinistra. Usa la chiave inglese per rimuovere il coperchio dello sfiato, quindi prendi le pale della ventola e la cinghia di distribuzione. Attraversa la porta a destra e riempi la pentola con acqua. Vai nella lobby principale ed esamina la parte anteriore del bar per vedere una griglia di quadrati. Devi elaborare lo schema successivo nella sequenza dal seminterrato: le immagini nella colonna di destra sono la somma di quelle nelle colonne di sinistra e di mezzo. Inserisci questo modello alla barra, premi quelle scure:



Prendi la bottiglia di superalcolico. Ora entra in cucina. Metti la pentola con l'acqua sul fuoco. Aggiungi lo zucchero di canna, il superalcolico e il fertilizzante. Clicca il pulsante davanti per far bollire l'acqua, quindi prendi la pentola del carburante fai-da-te. Scendi nel seminterrato e versa il carburante nel generatore arancione. Utilizza la cinghia di distribuzione sulla pompa a sinistra. Ora gira la grande leva sul pannello di controllo della pompa. Torna al punto in cui sei entrato nell'area di residenza e attraversa la porta a destra. Dato che l'area non è più allagata, puoi proseguire.

Alloggi

Entra nella prima camera da letto a sinistra, la porta chiusa. Avvicinati alla scrivania e prendi la scopa di metallo. Cerca nel cassetto in alto per trovare un proiettore. Leggi il diario sulla scrivania. Lascia questa stanza e ignora la seconda camera da letto, quindi continua a destra. Prova ad aprire la porta del bagno, ma è bloccata. Usa la scopa di metallo sulla porta per forzarne l'apertura. Vai alla porta bianca del gabinetto a destra per trovare uno sturalavandini. Esamina i lavandini a sinistra e usa lo stantuffo per svuotare quello a destra. Notare la scritta in essi (A:529, B:810). Nota anche i 3 quadrati rossi sul lato sinistro dello specchio, che si allineano con i quadrati all'interno delle porte della toilette: prendi nota di come si allineano su ciascuna porta.

Esci dal bagno ed entra nella seconda camera da letto, porta aperta. Guarda la custodia chiusa sul tavolo e aprila utilizzando le informazioni delle porte del bagno:



Esamina lo spartito strappato all'interno. Mentre sei qui, nota l'equazione sul tabellone sulla parete destra. Esci da qui e ritorna alla zona di residenza.

Zona di residenza

Vai nella lobby principale ed esamina la custodia blu sul tavolo a destra. Sblocca le due serrature qui con le informazioni del bagno (codice sinistro A:529, codice destro B:810). Estrai il grande magnete. Torna agli alloggi.

Alloggi

Entra di nuovo nel bagno. Guarda nel box doccia sulla destra e guarda in basso attraverso la grata del pavimento. Usa il tuo magnete per recuperare una maniglia di metallo. Torna alla zona di residenza.

Zona di residenza

Entra nel seminterrato e attraversa la porta blu aperta. Avvicinati al tavolo e usa la maniglia di metallo sulla morsa in modo da poter prendere il seghetto. Ancora una volta vai verso gli alloggi.

Alloggi

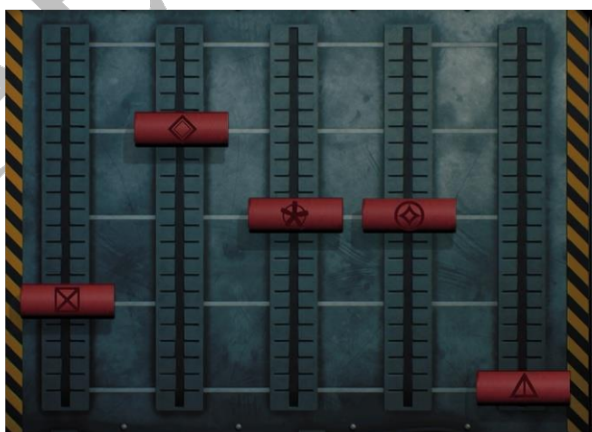
Entra nella prima camera da letto ed esamina i letti a castello. Usa il seghetto per rimuovere la scala, quindi raccoglila. Vai in bagno e usa la scala nel box doccia. Sali e apri la presa d'aria sul soffitto, quindi usa il proiettore su di essa.

Ventilazione

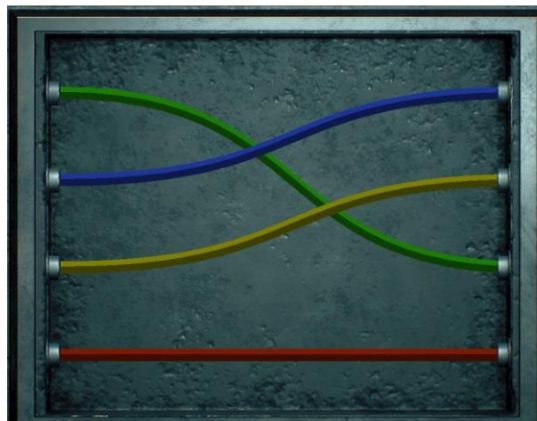
Vai avanti e attraversa la ventola ferma e prendi la strada a destra, quindi apri la grata ed entra nella stanza. Raccogli la batteria rossa sul tavolo a sinistra. Guarda la porta rotta sul pavimento e prendi la chiave magnetica. Esci e raccogli il piede di porco dalla cassa gialla, quindi arrampicati di nuovo nelle prese d'aria. La tua torcia si scaricherà: aprila ed estrai la batteria, quindi inseriscine una nuova. Attraversa i condotti di ventilazione a destra ed entra in una nuova stanza.

Sala del potere

Attraversa la porta a destra per essere appena fuori dall'ingresso della sala elettrica. Esamina il pannello blu sul muro e forzalo ad aprirlo con il piede di porco. Prendi 4 fili colorati dall'interno. Torna dentro e vai avanti due volte. Prova la leva grande a sinistra, ma non funziona ancora. Esamina il pannello a destra in fondo, che ha cinque simboli sulle leve arancioni che corrispondono allo spartito strappato che hai visto. Disponi il pannello in modo che le posizioni dei cursori corrispondano alle posizioni relative delle note con gli stessi simboli:



Se corretto, la luce nella parte superiore della macchina diventerà verde appena clicchi per tornare indietro. Nota la piccola cassaforte blu qui, che è chiusa. Esci e guarda la grande area della console all'estrema sinistra in fondo. Guarda ciascuna delle finestre per vedere i percorsi dei fili colorati. Ricordando l'equazione che hai visto prima in camera da letto, devi copiare la disposizione dei 4 fili nelle apposite finestrelle (rosso A, blu B, giallo C, verde D). Vai alla finestra "E" e inserisci i cavi, quindi regola i loro attacchi sinistro e destro come segue:



Torna alla leva grande e accendila. Ritorna alla piccola cassaforte blu nell'angolo e prendi i tronchesi. Torna nelle prese d'aria.

Ventilazione

Avanza e vai a sinistra della ventola che gira ed entra nella stanza più avanti. Vai al piccolo pannello verde e usa i tronchesi per tagliare il filo alla sua sinistra. Torna nelle prese d'aria e gira a sinistra, attraversa il ventilatore fisso per tornare all'area precedente. Continua fino alla sala di controllo (il cartello Sala Macchine).

Sala di controllo

Usa il computer per sbloccare la cassaforte e prendi nota dell'immagine JPG dei pianeti (scatta foto). Esci e guarda la piccola cassaforte sulla parete destra, vicino allo scaffale dei libri. Prendi il floppy disk dall'interno. Torna al computer e inserisci il floppy disk nell'unità disco. Utilizza l'unità per decrittografare la cartella di posta cliccando su messaggi. Ora devi risolvere una serie di enigmi logici:

Livello 1: Su 3 volte, a destra 4 volte

Livello 2: Giù due volte, due volte a sinistra, due volte su, destra, su

Livello 3: sinistra, su due volte, destra, su, destra, su, sinistra

Livello 4: Giù, sinistra, giù, destra, giù, destra, su, destra 3 volte, giù, destra, su, sinistra, giù, destra due volte

Livello 5: Su, sinistra 3 volte, su, sinistra due volte, giù due volte, sinistra, giù

Ora leggi le e-mail per vedere la password aggiornata della sala macchine. Lascia la stanza.

Tunnel di accesso

Vai verso la porta blu chiusa a chiave in lontananza. Esamina la tastiera a destra. Inserisci la tua chiave magnetica, quindi inserisci il codice 51413 (dalle e-mail) e premi il pulsante freccia destra. Attraversa la porta.

Sala macchine

Esamina l'armadietto. Il meccanismo di blocco corrisponde all'immagine dei pianeti sul computer. Partendo dal pianeta in alto (il più piccolo) e procedendo in senso orario, spostali su questi anelli:



Prendi il rubinetto. Sali le scale e usa il rubinetto sul grande barile. Muovi il barile, apri il cancello ed attraversalo. Ci sono 8 leve qui e devi usare tentativi ed errori per trovare l'ordine corretto per girarle in modo che rimangano tutte abbassate, la N°1 è già verde e non toccarla. Segui la numerazione.



Torna all'ascensore all'inizio del gioco e gira la leva per far muovere nuovamente l'ascensore. Lascia l'ascensore una volta aperte le porte.
Lobby inferiore

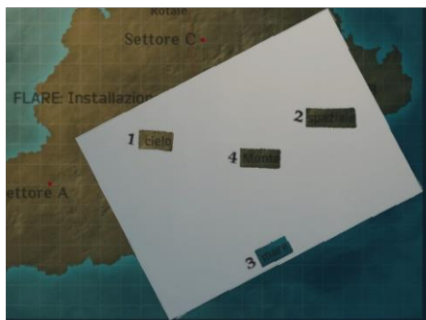
Nota la ventola mancante qui a destra. Sposta le scatole di cartone sul pavimento in modo da poter raccogliere una piccola manopola di metallo. Entra nella stanza a sinistra e guarda il piccolo cassetto: attacca la manopola di metallo e apri il cassetto e prendi il cacciavite, quindi esamina il piccolo puzzle scorrevole. Sposta i pezzi in modo da poter vedere piccoli simboli in ogni angolo.

Lascia questa stanza e torna indietro per esaminare il ventilatore mancante. Utilizza il cacciavite per rimuovere il coperchio, quindi estrai il lato sinistro dalla maniglia e inserisci le pale della ventola. Chiudi, esci dalla schermata e raccogli la carta forata da terra.

Avanza ed entrate di nuovo nella stanza laterale a sinistra. Esamina la mappa sulla scrivania e posizionali sopra il foglio forato. Fallo scorrere finché non vengono visualizzate le seguenti parole:

- 1 Cielo
- 2 Spaziale
- 3 Mare

4 Monta



Guarda la fotografia sulla scrivania e nota le altezze relative di questi 4 oggetti nell'immagine. Lascia di nuovo questa stanza e dirigiti verso le valvole rosse nell'angolo più lontano. Guarda il pannello sul muro e premi i pulsanti agli angoli in base al piccolo puzzle scorrevole nel cassetto dalla stanza laterale:



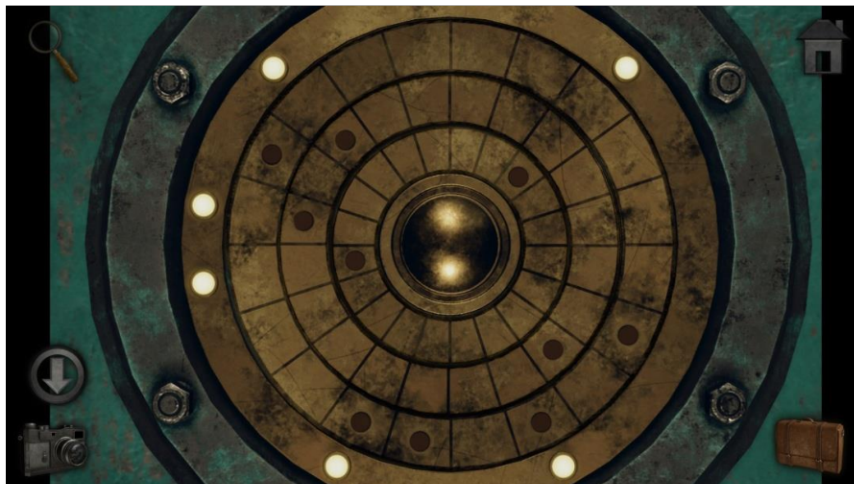
Ruota il quadrante centrale, quindi prendi la chiave inglese. Attaccalo dove manca una valvola rossa sui tubi a sinistra. Ora regola le valvole e la chiave per tubi per impostare i livelli del fluido in modo che corrispondano all'ordine dalla stanza laterale:



Attraversa la grande porta di metallo sopra i 4 scalini che ora è aperta.

Stazione ferroviaria

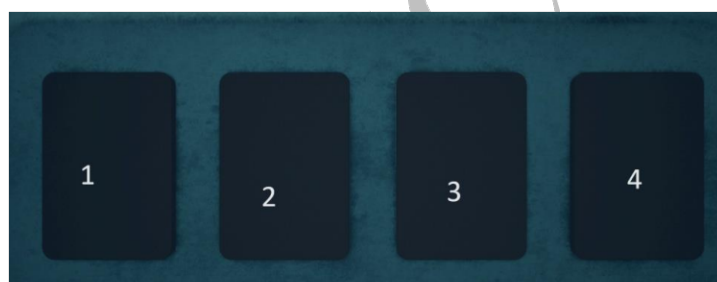
La porta del treno è bloccata, quindi attraversa la porta a sinistra in un breve corridoio. Prosegui verso la stanza della fornace. Scendi le scale e prendi il telecomando, notando la nota sul canale 8392. Torna nel corridoio e guarda la porta a destra, sala dei treni, per vedere un meccanismo di serratura rotante. Devi solo assicurarti che un cerchio di ciascun anello sia allineato con ciascuna luce attorno al bordo.



All'interno della stanza del treno guarda gli schermi TV e imposta con il telecomando i canali su 8, 3, 9 e 2 da sinistra a destra (ad ogni trascinalimento del telecomando sul tv il canale aumenta). Esci e osserva l'ordine in cui gli schermi TV si spengono. Esci da qui e ritorna all'area precedente alle manopole rosse.

Lobby inferiore

Entra nella stanza a sinistra ed esamina la porta a destra. Premili nel seguente ordine, in base allo sfarfallio degli schermi TV: 343231 in base all'immagine sotto.



Sei in un piccolo magazzino. Prendi la chiave e il cric da destra. Nota il poster del poker sul muro, e in particolare le 3 carte. Esci e vai di nuovo alla stazione ferroviaria.

Stazione ferroviaria

Entra nella sala dei treni ed esamina l'orologio sulla parete sinistra (scatta foto). Imposta le lancette dell'orologio in base al poster del poker:

- Lancetta delle ore (Picche): 10
- Lancetta dei minuti (Fiori): 3
- Lancetta dei secondi (Quadri): 7

Prendi il grande ingranaggio. Esci al treno ed usate il cric sulla porta, cliccalo e poi entra. Prendi l'estintore da destra. Guarda il forno a sinistra e prendi la vanga. Lascia il treno e dirigiti verso la stanza della fornace. Apri le porte della fornace, usa l'estintore sui carboni, quindi usa la vanga per prendere i carboni. Ora torna di nuovo al treno. Metti i carboni nel forno a sinistra. Avvicinati alla parte anteriore del treno e inserisci il grande ingranaggio a sinistra. Ora inserisci la chiave nell'accensione sul pannello davanti e usa la leva appena a sinistra.

Soluzione di Giuseppe