

LENT A MÉLYBEN

VÉGIGJÁTSZÁS

BEVEZETŐ JÁTÉK

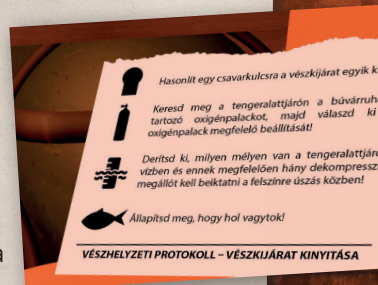
Még fel sem ocsúdtál a döbbenetből, hogy az a gazember képes volt bezárni és a víz alá süllyeszteni benneteket ebbe az öreg, rozsdás tengeralattjáróba, hogy így szabaduljon meg tőletek, amikor hirtelen rádöbben, hogy most nincs idő ezen elmélkedni. Ha meg akartok menekülni, akkor azonnal ki kell nyitni a vészkijáratot! Igen ám, de ehhez először rá kell jönnötök az ajtó kinyitásához szükséges kódra.

Kétségbeesetten szétnézel, hátha találsz valami utalást rá, amikor az egyik széken megpillantod a vészhelyzeti protokoll egy kitépelt oldalát...

Ha a játéktáblán figyelmesen elolvasod a vészhelyzeti protokollt, akkor láthatod, hogy ez pont a vészkijáratra vonatkozó rész. Ha követed a rajta lévő utasításokat, akkor minden esélyed meg van arra, hogy megfejtsd a vészkijáratot nyitó kódot.

A kódhoz tartozó kulcsok helyes sorrendjét a vészkijáraton lévő ikonokból tudhatod meg:

1. Hal = Helymeghatározás – Hol vagytok?
2. Oxigénpalack = Állítsd össze a búvárfelszerelést és állítsd be az oxigénpalackot!
3. Mélység = Dekompressziós megállók száma.
4. Kulcs = Egy csavarkulcs, ami maga a kulcs!



Helymeghatározás – Hol vagytok? (VR)

Ahhoz, hogy pontosan meg tud határozni, hol is lettetek elsüllyesztve a tengeralattjáróval, lépj be a VR környezetbe és figyelj meg az ott úszkáló halakat! Őt különböző halat figyelhatsz meg. Azonosítsd be őket a halfajtaikat ismertető kis kártya segítségével, majd az élőhelyükre vonatkozó információk alapján zárd ki egymás után a térképen lévő lehetséges helyszíneket!

- A **Flouviatalis** nem található meg korallban gazdag területeken, ami azt jelenti, hogy biztos nem a Színes-zátonymnál vagytok, tehát az „A” helyszín kizárható.
- A **Redleria** nem található meg olyan területeken, ahol sok, hallal táplálkozó madár van, vagyis biztos nem a Pelikánosnál süllyesztettek el benneteket, tehát a „B” helyszín kizárható.
- A **Picassolatus** kerüli az olyan területeket, ahol erős áramlatok vannak. Ez azt jelenti, hogy A szem, vagyis az „E” helyszín kizárható.
- A **Xipolatus** nem kedveli a sekély vizű területeket, tehát biztos, hogy nem a Sekélyesnél vagytok, így az „F” helyszín kizárható.
- A **Winchilus** nem él meg meleg vizű területeken, tehát nem lehettek a Vulkanikus forrópontnál, vagyis a „C” helyszín kizárható.

MÉLYTENGERI HALAK

és természetes élőhelyeik



Flouviatalis

Nem található meg korallban gazdag területeken.



Redleria

Nem található meg olyan területeken, ahol sok, hallal táplálkozó madár van.



Picassolatus

Kerüli az olyan területeket, ahol erős áramlatok vannak.



Xipolatus

Nem kedveli a sekély vizű területeket.



Protogeilare

Kerüli a nyílt vizet.



Winchilus

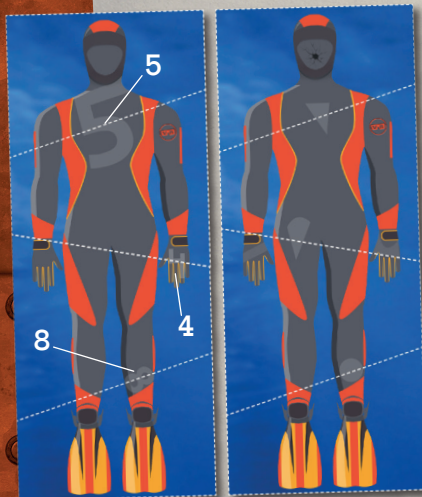
Nem él meg meleg vizű területeken.

Ha ennek megfelelően egymás után kizáród a helyszíneket, akkor nem marad más, mint hogy „A nyílt tenger kapuja” az ahol elsüllyesztettek benneteket a tengeralattjáróval, vagyis a megoldás a „D” helyszín. Ezt egyébként az is megerősíti, hogy a tengeralattjáró ablaka előtt egyetlen Protogeilare-t sem látsz úszkálni, hiszen ez a fajta hal kerüli a nyílt vizet. Tehát a kódhoz tartozó első kulcsan egy D betű van.

1. kulcs = D

Állítsd össze a búvárfelszerelést és állítsd be az oxigénpalackot! (VR)

Nézd meg jól a 8 db búváruha-részletet, majd rakj össze belőlük két búváruhát úgy, hogy a világosszürke területek a megfelelő módon illeszkedjenek! Ha jól csináltad, akkor láthatod, hogy az egyiknek be van törve a maszkja és el van szakadva a ruha. Nyilván ezt nem használhatod, tehát tedd félre és fókuszálj a másikra!



Az épp búváruhán van egy 5-ös, egy 4-es és egy 8-as szám, valamint egy VR logó. Ez utóbbi azt jelenti, hogy a feladat megoldásához be kell lépned a VR környezetbe.

Ahhoz, hogy a vészkijárat ajtó kinyitása után fel tudj úszni a felszínre, a búvárfelszerelésednek egy nagyon fontos része, az oxigénpalack még hiányzik. Ha a VR környezetben alaposan szétnézel, akkor a tengeralattjáró bal és jobb felső részében találsz négy szekrényt, melyek mindegyike egy-egy oxigénpalackot rejt. Ezek közül azt kell kiválasztanod, amelyiken ugyanaz a három szám van, mint a ruhádon! A helyes választás a kék színű palack, hiszen ezen található meg az 5-ös, a 4-es és a 8-as szám is.



Most a játéktáblán, a vészkijárat mellett lévő ábra alapján „állítsd be” az oxigénpalackod! Mivel a felszerelésedhez tartozó palack kék színű, ezért az „F” betű tartozik hozzá, ami egyben azt is jelenti, hogy a kódhoz tartozó második kulcsan egy F betű van.

2. kulcs = F

Határozd meg a mélységeket és a dekompresziós megállók számát! (VR)

A dekompresziós táblázatból megtudhatod, hogy hány dekompresziós megállót kell tartanod ahhoz, hogy biztonságosan a felszínre tudj emelkedni. Minél mélyebben vagy, annál több megállóra lesz szükséged, hogy el tud kerülni a dekompresziós vagy más néven keszonbetegséget.

VÍZSZÍN / VÍZMÉLYSÉG JELZŐ SKÁLA ÉS DEKOMPRESSZIÓS TÁBLAZAT	
50 m	20 méteres mélység = nincs dekompresziós megálló
60 m	30 méteres mélység = 1 dekompresziós megálló
70 m	40 méteres mélység = 2 dekompresziós megálló
80 m	50 méteres mélység = 3 dekompresziós megálló
90 m	60 méteres mélység = 4 dekompresziós megálló
100 m	70 méteres mélység = 5 dekompresziós megálló
110 m	80 méteres mélység = 6 dekompresziós megálló
120 m	90 méteres mélység = 7 dekompresziós megálló
130 m	100 méteres mélység = 8 dekompresziós megálló
140 m	110 méteres mélység és alatta = 9 dekompresziós megálló

Ehhez először is meg kell határozni, hogy milyen mélyen vagytok. Ezt a táblázat két szélén lévő vízszín / vízmélység jelző skála segítségével tudod megtenni.

Ha alaposan megnézed, akkor láthatod, hogy a táblázat alján két időszáv van meghatározva. Mivel a játékot bevezető kerettörténetből kiderül, hogy amikor az órára ránézel, pontosan **két óra tizenhét perc** van, ezért az már biztos, hogy a mélységeket meghatározásához a bal oldali vízszín skálát kell használnod, hiszen ez tartozik a 2 és 3 óra közötti időszávhoz.

A víz színét kétféle módon is meghatározhatod: 1. a VR környezetben, 2. a tengeralattjáró belsejét ábrázoló játéktábla segítségével.

1. Ha a VR környezetben megnézed a tengeralattjáró irányítóközpontjának bal oldalán lévő kék színskálát, akkor láthatod, hogy fölülről a negyedik meg van jelölve egy fehér ponttal. Ha ezt összeveted a táblázat 2 és 3 óra közötti időszávjá fölött lévő oszloppal, akkor le tudod róla olvasni, hogy 80 méter mélyen vagytok.
2. Ugyanerre a megoldásra juthatsz akkor is, ha a vészkijáraton lévő kerek ablakban látható víz színét veted össze a táblázat bal oldalán lévő színskálával.

Most már csak ki kell keresned a táblázatból, hogy ha 80 méter mélyen vagytok, akkor hány dekompresziós megállót kell tartanotok a biztonságos felemelkedés érdekében:

80 méteres mélység = 6 dekompresziós megálló

Ez tehát azt jelenti, hogy a kódhoz tartozó harmadik kulcson egy 6-os szám van.

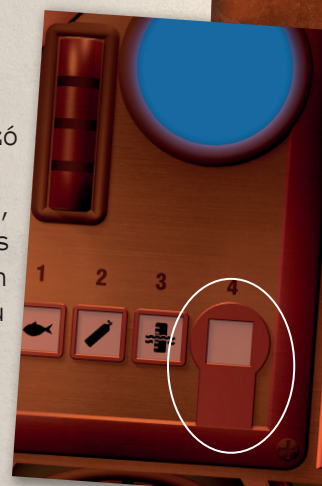
3. kulcs = 6

Vedd észre a 4. kulcsot!

Ha elég szemfüles vagy, akkor szinte tálcán nyújtjuk át neked a kódhoz tartozó 4. kulcsot!

Ha alaposan megnézed a vészkijárat ajtaján lévő ikonok közül a negyediket, akkor láthatod, hogy bár az ikon maga üres, körülötte az egyik kulcs részlete látható, csavarkulcsnak álcázva. Ha ezt észreveszed, akkor innen már egyértelmű, hogy a kódhoz tartozó negyedik kulcson egy négyzet alakú lyuk van.

4. kulcs = □



10 PERC – 1. TIPP: KERESD MEG A BÚVÁRRUHÁHOZ TARTOZÓ OXIGÉNPALACKOT A VR KÖRNYEZETBEN!

5 PERC – 2. TIPP: AZONOSÍTSD BE MELYIK 5 HALFAJTÁT LÁTOD ÉS AZ ÉLŐHELYÜK ALAPJÁN ZÁRD KI A TÉRKÉPEN LÉVŐ HELYSZÍNEKET! OTT VAGY, AMIT ELKERÜL AZ A HAL, AMIT NEM LÁTSZ!

A kód: DF6□

