

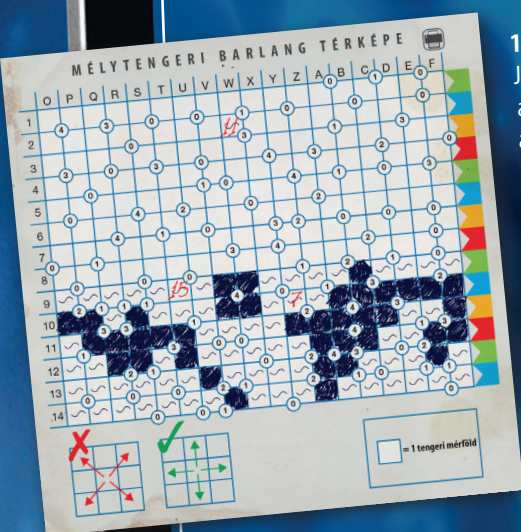
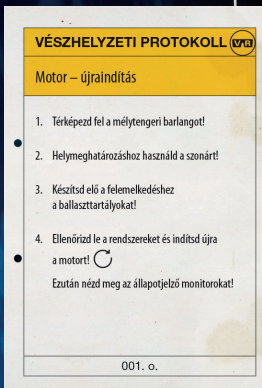
VÉGIGJÁTSZÁS

Az ütközésben megsérült az akkumulátorokat töltő generátor és ezért leállt minden rendszer. Csak annyi energiátok van, ami a létfenntartó rendszerek egy órányi működtetésére elegendő. Ahhoz, hogy megmeneküljete, mindent manuálisan kell megoldanotok, a navigálástól kezdve a helymeghatározáson és a motor újra indításán keresztül egészen a felszínre emelkedésig!

1. RÉSZ: KÉSZÍTSD FEL A TENGERALATTJÁRÓT A FELSZÍNRE EMELKEDÉSHEZ!

A kódhoz tartozó kulcsok helyes sorrendjét a vészhelyzeti protokoll motor – újraindítás része határozza meg:

1. Térképezd fel a mélytengeri barlangot!
2. Helymeghatározáshoz használd a szonárt!
3. Készítsd elő a felemelkedéshez a ballaszttartályokat!
4. Ellenőrizd le a rendszereket és indítsd újra a motort! Ezután nézd meg az állapotjelző monitorokat!



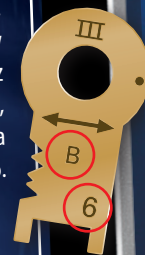
1. Térképezd fel a mélytengeri barlangot!

Jelöld be a barlang térképén a sziklás és a vizes területeket a térkép már kitöltött alsó egyharmadát alapul véve! Ha alaposan megnézed a már feltérképezett részt, akkor láthatod, hogy a számok mindig azt jelzik, hogy a körülöttük lévő négyzetekből hányban található szikla. Például 4 esetén a szám körüli összes négyzetet sziklás területnek kell megjelölni, ha viszont a szám 0, akkor a körülötte lévő négyzetek mindegyikébe a vizet jelképező hullámvonalat kell berajzolni.

Miután feltérképezted az egész barlangot és minden négyzetbe egyértelműen beírtad, hogy sziklás vagy vizes, a térkép hátulján lévő megjegyzések segítségével keresd meg azt a helyet, ahol biztonságosan fel tudtok emelkedni! A piros számok azt jelölik, hogy az adott helytől hány kockányira van ez a hely. A barlangon belül csak vízszintesen vagy függőlegesen mozoghatok (átlósan nem) és természetesen csak olyan kockára léphetsz, ahol víz van. Ha ügyesen próbálgatsz, akkor hamar rá fogsz jönni, hogy az egyetlen olyan helynek a „koordinátája”, ami mind a három helytől a megfelelő távolságra van és ahol biztonságosan fel tudtok emelkedni a B6.

Csak egyetlen olyan kulcs van, amin a B és a 6 is megtalálható.

1. kulcs = B és 6



55 PERC – 1. TIPP:

JELÖLD BE A MÉLYTENGERI BARLANG TÉRKÉPÉN A SZIKLÁS ÉS A VIZES TERÜLETEKET!
KERESD MEG A BIZTONSÁGOS FELSZÍNRE EMELKEDÉS HELYÉT!

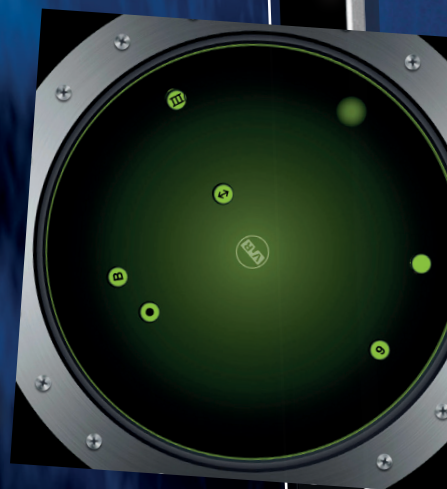
2. Helymeghatározáshoz használd a szonárt! (VR)

Tedd magad elé a szonár képét úgy, ahogy az a tengeralattjáróban is látható, vagyis a nulla legyen fölül! Most figyelj meg a VR környezetben a szonáron villogó pont pontos elhelyezkedését, majd helyezd rá a szonár képére a kör alakú szonártárcsát úgy, hogy a rajta lévő fénypont ugyanoda (a 45° közelébe) kerüljön!

Ha jól helyezted rá a szonártárcsát a szonárra, akkor a lyukakban, zöld körben lévő szimbólumok fognak megjelenni, melyek egy adott kulcsra utalnak.

Az egyetlen olyan kulcs, amin ezek a szimbólumok szerepelnek az a 6-os számú kulcs.

2. kulcs = 6



3. Készítsd elő a felemelkedéshez a ballaszttartályokat! (VR)

A ballaszttartályokban lévő levegő és víz százalékos arányának beállításához először is **dugd át megfelelő sorrendben és megfelelő módon a három tartályt** jelképező csíkot a **gyors útmutató nyílásain!** Ehhez vizsgálj meg a tengeralattjáró hátuljába lévő ballaszttartályokat és használd a vészhelyzeti protokoll 1. és 2. ballaszttartály – felszínre emelkedés részét!

A tartályok elhelyezkedése: A vészhelyzeti protokollban lévő ábráról leolvasható, hogy bal oldalt van a 2. tartály, jobb oldalt az 1. tartály, középen pedig a főtartály. Ha a VR környezetben megvizsgálod a tengeralattjáró hátuljában lévő ballaszttartályokat, akkor az is kiderül, hogy a bal oldali 2. tartály lila, a középen lévő főtartály fehér, míg a jobb oldali 1. tartály narancssárga színnel van megjelölve, valamint az is jól látszik, hogy a tartályokban felül van a levegő és alul van a víz.

Ezt követően **határozd meg a tartályokban lévő levegő és víz százalékos arányát** és állítsd be a csíkokat a következőképpen:

Főtartály: Ha a VR környezetben rákattintasz a főtartály mérőórájára, akkor könnyen le tudod olvasni róla, hogy a főtartályban 70% levegő van, a tartályokat jelképező csíkok hátulján lévő szövegből pedig egyértelműen kiderül, hogy a fehér színnel jelölt legnagyobb tartály a főtartály. Most dugd át ezt a gyors útmutató középső nyílásán és a rajta lévő kis fehér nyílak segítségével állítsd be úgy, hogy a levegő értéke 70% legyen!

1. és 2. ballaszttartály: Ezek beállításához kövesd a vészhelyzeti protokoll ide vonatkozó részének utasításait!

Mivel az 1. pont alapján mindkét tartályban több víz van, mint levegő, ezért a víz szintjét jelölő kis fehér nyílak mindenképpen a nulla fölött kell lennie a jobb oldali skálán, mindkét tartály esetében.

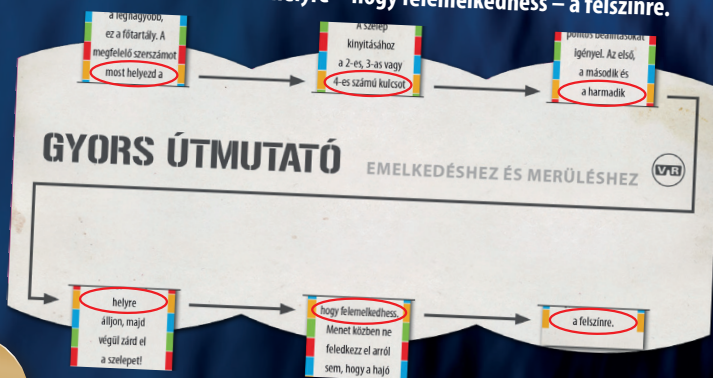
1. tartály	2. tartály	
10% víz	90% víz	Kizárt, mert az 1. és a 2. ballaszttartály közötti különbség kevesebb 65%-nál.
20% víz	80% víz	
30% víz	70% víz	Kizárt, mert a ballaszttartályok %-a nem lehet ugyanannyi, mint a főtartály %-a és a főtartályban a levegő aránya 70%.
40% víz	60% víz	Kizárt, mert a víz mennyisége soha nem lehet 40%.
50% víz	50% víz	Kizárt, mert az 1. tartályban mindig kevesebb víz van, mint a 2-ban.
60% víz	40% víz	Kizárt, mert az 1. tartályban mindig kevesebb víz van, mint a 2-ban, valamint a víz mennyisége soha nem lehet 40%.
70% víz	30% víz	Kizárt, mert az 1. tartályban mindig kevesebb víz van, mint a 2-ban, valamint a ballaszttartályok %-a nem lehet ugyanannyi, mint a főtartály %-a.
80% víz	20% víz	Kizárt, mert az 1. tartályban mindig kevesebb víz van, mint a 2-ban.
90% víz	10% víz	Kizárt, mert az 1. tartályban mindig kevesebb víz van, mint a 2-ban, valamint az 1. és a 2. ballaszttartály közötti különbség kevesebb 65%-nál.

Ha végig veszed az összes lehetőséget, akkor kiderül, hogy csak egyetlen olyan megoldás van, ami minden kritériumnak megfelel, ez pedig nem más, mint hogy 20% víz van az 1. tartályban és 80% víz van a 2. tartályban.



Most, hogy megfelelően beállítottad mind a három tartályban a víz és a levegő arányát, ha megfordítod a gyors útmutatót, akkor a fekete nyílakat követve az alábbi mondatot olvashatod össze:

most helyezd a – 4-es számú kulcsot – a harmadik – helyre – hogy felemelkedhess – a felszínre.



3. kulcs = 4



50 PERC – 2. TIPP:
NÉZD MEG A TENGERALATTJÁRÓ HÁTULJÁBAN LÉVŐ BALLASZTTARTÁLYOKAT!
FIGYELJ A HELYES SORRENDRE!

45 PERC – 3. TIPP:
DUGD BE A TARTÁLYOKAT A HELYÜKRE, ÁLLÍTSD ÖKET A MEGFELELŐ POZÍCIÓBA, MAJD OLVASD EL A HÁTOLDALT!

4. Ellenőrizd le a rendszereket és indítsd újra a motort! Ezután nézd meg az állapotjelző monitorokat! (VR)

A tengeralattjáró irányítóközpontját ábrázoló játéktábla bal oldalán 3 db, különböző ikonnal ellátott gomb látható. Ezek a mélytengeri barlang térképére, a szonárra és a ballaszttartályokra utalnak. Ezekon kívül a kormány mögött is van egy gomb, ami az újraindító gomb.

Ez a négy gomb a VR környezetben is megtalálható, de ikonok nélkül.

Ha a VR környezetben megnyomod a baloldali 3 gomb valamelyikét, akkor minden alkalommal, amikor megnyomod azt, más színnel fog világítani. Ahhoz, hogy újra tud indítani a motort, rá kell jönnöd, hogy melyik gombnak milyen színnel kell világítania. Ennek a megfejtését a már megoldott feladványokban kell keresned.



1. A **mélytengeri barlang térképének** jobb oldalán az egyes sorok különböző színnel vannak jelölve. Mivel a feladvány megoldása B6 és ehhez a sorhoz a kék szín tartozik, ezért az első **gombnak kéken kell világítania**.



2. A helyes kulcsra utaló szimbólumok zöld körökben jelennek meg a **szonártárcsán** lévő lyukakban, ezért a második **gombnak zölden kell világítania**.



3. A helyesen beállított **ballaszttartályok** hátulján olvasható mondat minden mondatrésze mellett sárga négyzetek vannak, ezért a harmadik **gombnak sárgán kell világítania**.

Most a VR környezetben nyomd meg a gombokat úgy, hogy a megfelelő színnel világítsanak, majd ezt követően nyomd meg a kormány mögött lévő újraindító gombot! Miután a motor újraindul, visszatér a világítás, bekapcsolnak a műszerek és a **középső állapotjelző monitoron megjelenik egy paralelogramma, ami azt jelenti, hogy a még keresett utolsó kulcson egy ilyen alakzat van.**

4. kulcs = 




Most, hogy már a kódhoz tartozó mind a négy kulcs megvan, helyezd be azokat a Chrono dekóderbe a vészhelyzeti protokoll motor – újraindítás részben meghatározott sorrendben:

1. Mélytengeri barlang térképe: B és 6-os kulcs

2. Szonár: 6-os kulcs

3. Ballaszttartályok: 4-es kulcs

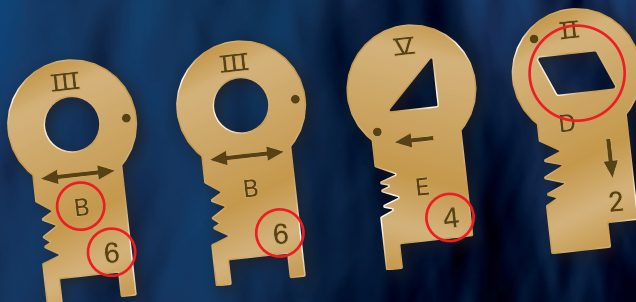
4. Motor újraindítása:  (2-es) kulcs

40 PERC – 4. TIPP:

A KULCSOK HELYES SORRENDJÉT A VÉSZHELYZETI PROTOKOLL HATÁROZZA MEG.

MIND A 3 FELADAT MEGOLDÁSA EGY KULCS ÉS EGY SZÍN.

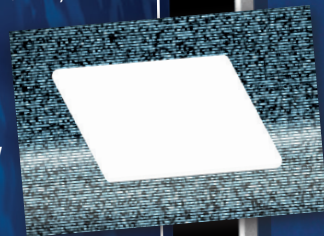
1. kód:



30 PERC – 5. TIPP:

A MOTOR ÚJRAINDÍTÁSA UTÁN NÉZD MEG AZ ÁLLAPOTJELZŐ MONITOROKAT!

HELYEZD BE A KULCSOKAT A CHRONO DEKÓDERBE, HOGY TOVÁBBLÉPHESS A 2. RÉSZHEZ!



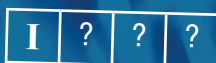
Gratulálunk, sikerült felkészíteni a tengeralattjárót a felszínre emelkedéshez és újraindítani a motort! Most haladéktalanul fel kell emelkednie a felszínre! Kapcsold be a tartalék akkumulátort, ellenőrizd a kabinnyomást és irányítsd a hajót a felszín felé! A mentőcsapattól szerezd meg a belső fedélzeti ajtó zárjának kinyitásához szükséges információt! Vajon rájössz a kód helyes sorrendjére? Siess, az óra ketyeg... az időd rohamosan fogy!

2. RÉSZ: EMELKEDJ FEL A FELSZÍNRE!

1. Kapcsold be a tartalék akkumulátort! (VR)

Ha alaposan megnézed a 4 db tartalék akkumulátor-részletet, akkor láthatod, hogy rajta van a VR logó, amit azt jelenti, hogy a feladat megoldásához be kell lépned a virtuális környezetbe. A VR környezetben bal oldalt a falon található a tartalék akkumulátor. Nézd meg jól és a közepén lévő ábra segítségével rakd össze a tartalék akkumulátor részleteket! Ezt követően állítsd be az összerakott akkumulátor oldalain lévő színkombinációkat a VR környezetben lévő akkumulátoron! A lámpák beállításához mindig az ellentétes oldalon lévő gombot kell használni, vagyis a felső lámpák beállításához az alsó lámpák között lévő gombot, az alsó lámpákhoz a felsőt, a jobb oldalhoz a bal oldalon lévő, míg a bal oldalhoz a jobb oldali gombot kell többször egymás után megnyomni mindaddig, amíg a helyes színkombinációt meg nem kapod. Ha sikerül jól beállítani az összes lámpát, akkor középen megjelenik egy római I-es és három kérdőjel. Ebből már tudhatod, hogy a kódhoz tartozó 1. kulcs **egy római „I”-es szám van.**

1. kulcs = I



2. Kormányozd a tengeralattjárót a felszín felé! (VR)

A vészhelyzeti protokoll kormányzás részében lévő ábra jól mutatja, hogy hogyan kell irányítani a tengeralattjárót. Ha azonban elég szemfüles vagy, akkor nem csak ezt tudhatod meg az ábrából. A lemerülést és felemelkedést szemléltető nyíl egyben egy utalás is arra, hogy egy olyan kulcsot kell keresned, amin egy függőlegesen álló kétirányú nyíl van.

A megfelelő kulcsot másképp is megtalálhatod. Nézd meg a kormányt a vészhelyzeti protokollban, a játéktáblán vagy a VR környezetben! Láthatod, hogy a közepén minden esetben egy négyzet van, ami azt jelenti, hogy egy olyan kulcsot kell keresned, amin négyzet alakú lyuk van. VR környezetben ezt két helyen is láthatod, egyrészt magán a kormányon, másrészt a piros kormányvezérlési kézikönyv elején lévő képen. Ha ez utóbbira rákattintasz, akkor a mappa kinyílik és az itt látható ábrából már tudhatod, hogy a kódhoz tartozó 2. kulcs **egy négyzet alakú lyuk és egy függőleges kétirányú nyíl van.**

2. kulcs = 

20 PERC – 6. TIPP:

KERESD MEG A KORMÁNYVEZÉRLÉSI KÉZIKÖNYVET A VR KÖRNYEZETBEN!

3. Ellenőrizd a kabinnyomást!

Felemelkedés közben végig szemmel kell tartanod a kabinnyomást! Ehhez először is vizsgálj meg alaposan a kabinnyomásra vonatkozó feljegyzést, a nyomásmérő órákat és a nyomás szabályozókat! Láthatod, hogy a feljegyzések egy-egy nyomásmérő órára, illetve a szabályozó bizonyos részeire vonatkoznak. Most helyettesítsd be ezeket a megfelelő nyomásértékekkel és oldd meg az egyenleteket a következőképpen: RPRO – VNT 1 vagyis $6 - 2 = 4$, LPRO – VNT 2 vagyis $1 - 1 = 0$, VNT 3 + VNT 4 vagyis $2 + 5 = 7$. Ha az egyenletek eredményeként kapott számokat egymás mellé teszed, akkor az így létrejövő szám a 407. Most nézd meg a vészhelyzeti protokoll kabinnyomás részét! A 407 a 3. oszlopban található és egy kör van mellette, ebből már tudhatod, hogy a kódhoz tartozó 3. kulcs **egy kör alakú lyuk van.**

3. kulcs = 

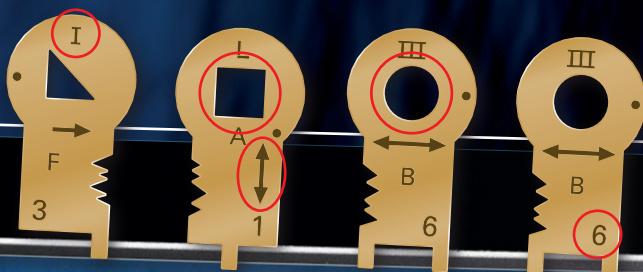
10 PERC – 7. TIPP:

OLDD MEG A FELJEGYZÉSEN LÉVŐ EGYENLETEKET! A MEGOLDÁSHOZ HASZNÁLD A KABINNYOMÁSMÉRŐ ÓRÁKAT ÉS A SZABÁLYZÓKAT!

4. Nézz szét a periszkóppal!

A belső fedélzeti ajtó zárjához még hiányzó információt a mentőcsapattól szerezheted meg. Ehhez lépj be a VR környezetbe, kattints rá a periszkópra és nézz körül a felszínen, ahol a mentőcsapat várakozik! Négy embert fogsz látni, zászlókkal a kezükben. Figyeld meg alaposan, hogyan tartják a zászlókat, majd a kétféle zászlós szemaforjelek segítségével fejtsd meg az üzenetet! A 0°-nál álló ember zászlójelének jelentése „VÁLASZT”, a 90°-nál lévőnek „KULCS”, a 180°-nál lévőnek „SZÁMJEGY”, a 270°-nál lévőnek pedig 6/F. Ennek megfelelően, ha összeolvasod 0°-tól 270°-ig, akkor az alábbi üzenetet kapod: VÁLASZT KULCS SZÁMJEGY 6/F. Mivel a dekódolt szavak között szerepel a számjegy szó, ezért nyilván nem az „F” betű az amire szükség van, hanem a 6-os szám. Tehát azt már tudjuk, hogy a 6-os számú kulcsra lesz szükség, a kérdés már csak annyi, hogy a Chrono dekóderben hova való. Tekintettel arra, hogy a 4. (270°-nál álló) ember mutatja a 6-os számot jelentő zászlójelet, így már egyértelmű, hogy a kódhoz tartozó 4. kulcs **egy 6-os szám van.**

2. kód:



VÉSZHELYZETI PROTOKOLL				
Kabinnyomás				
1	2	3	4	
200	300	400	500	
201	301	401	501	
202	302	402	502	
203	303	403	503	
204	304	404	504	
205	305	405	505	
206	306	406	506	
207	307	407	507	
208	308	408	508	
209	309	409	509	
210	310	410	510	

026. o.



Hirtelen megszólal a vészjelző, ami azt jelzi, hogy a CO₂ mértéke elérte a kritikus szintet. Megfeszül az egész tested, hiszen tudod, hogy már csak néhány percek van hátra... Kinyitod a belső fedélzeti ajtót, de ekkor észreveszed, hogy a hajóba kezd betörni a víz. Gyorsan lemászol a létrán és próbálsz menteni a menthetőt, de az ütközés során a külső fedélzeti ajtó kinyitásához szükséges kódot tartalmazó műanyag tok is megsérült... Csak remélni tudod, hogy így nedvesen is olvasható...

3. RÉSZ: NYISD KI A KÜLSŐ FEDÉLZETI AJTÓT!

Ha figyelmesen olvasod a hajónapló szövegét, akkor láthatod, hogy a „helyesen” szó alá van húzva benne. Ugyanez a szó szerepel a jobb alsó részben, alatta a következő felirattal: 6. o. / 5 / 10. Legalul pedig azt is láthatod, hogy ez a hajónapló 6. oldala. Ez egy utalás arra, hogy hogyan kell helyesen megoldani ezt a feladatot, hiszen a „helyesen” szó a hajónapló 6. oldalán, a szöveg 5. sorában a 10. szó.

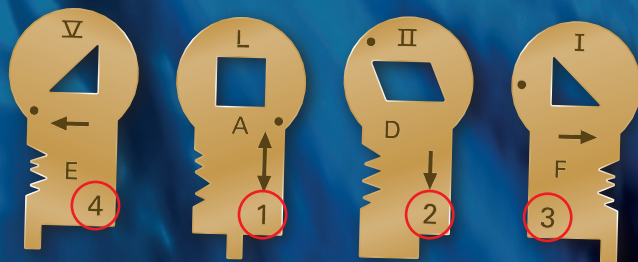
Ennek megfelelően dekódold a bal oldalon lévő feladványokat!

001 o. / 2 / 3 – 001. oldal (vészhelyzeti protokoll motor – újraindítás), 2. sor, 3. szó = A
 326. o. / 1 / 6 – 326. oldal (vészhelyzeti protokoll 1. és 2. ballaszttartály – felszínre emelkedés), 1. sor, 6. szó = A
 326. o. / 8 / 2 – 326. oldal (vészhelyzeti protokoll 1. és 2. ballaszttartály – felszínre emelkedés), 8. sor, 2. szó = VÍZ

1. A
2. MEGOLDÁS
3. A
4. VÍZ

A MEGOLDÁS A VÍZ, ami arra utal, hogy ha egy kicsit benedvesíted a hajónapló alján lévő „vízcseppet”, akkor láthatóvá válik a 3. részhez tartozó helyes kód: 4123

3. kód: 4123



5 PERC – 8. TIPP:
 OLDAL / SOR / SZÓ. MOST MÁR BIZTOSAN MEGTUDOD CSINÁLNI!

