

SPACE STATION

SOLUȚIE

SE VA CITI NUMAI DUPĂ AVENTURĂ!



CITIȚI URMĂTORUL PARAGRAF, NUMAI DUPĂ CE AȚI ÎNCHEIAT AVENTURA CU SUCCES!

Sunetul sirenelor devine din ce în ce mai puternic, oxigenul din ce în ce mai puțin. Capsula este atinsă, dar Komarov nu este de găsit. Dar nu mai puteți aștepta, altfel va fi prea târziu și pentru voi.

Tăieturile din ziare v-au indicat calea cea bună spre stele - au conținut codul corect pentru a lansa capsula de salvare. Bine procedat! Puneți-vă centurile de siguranță cu speranța ca drumul înapoi spre pământ să fie rapid și sigur. Capsula se desprinde de stația principală, priviți cu regret, pentru ultima oară, naveta spațială, lovită de explozie, înainte de a opărași, ca ultimi supraviețuitori.

Pe drumul spre Pământ constatați că unul dintre dosare nu se găsește la locul lui. Îl deschideți și găsiți în el o notă scrisă de mână.

Pentru cine citește această notă: Îmi pare rău. Această stație spațială avea o țintă rea. Oamenii răi voiau să facă lucruri rele. Și pentru că știam asta, m-au ignorat. Ei au vrut să-mi facă MIE rău. Un brav comandant nu poate accepta așa ceva. Nu regret niciuna din faptele mele.

Comandant, Igor Komarov

Deci Komarov a fost cel responsabil pentru această întrerupere spectaculoasă a misiunii...

Felicitări, ați rezolvat aventura și ați scăpat la timp cu capsula de salvare!

CITIȚI URMĂTORUL PARAGRAF, NUMAI DACĂ NU AȚI ÎNCHEIAT AVENTURA CU SUCCES!

Sunetul sirenelor devine din ce în ce mai puternic, oxigenul din ce în ce mai puțin. Ați reușit să intrați în capsula de salvare și ciocăniți cu sălbăticie pe panoul de introducere a codului - în zadar. Niciunul dintre codurile pe care le introduceți nu pornește capsula. Undeva, în aceste tăieturi din ziare, trebuie să fie ascuș acest cod neghiob...

Ați încercat totul, dar alimentarea cu oxigen se apropie prea repede de sfârșit. O privire rapidă spre locul accidentului nu vă ajută cu nimic - vedeți doar un cosmonaut mort, care plutește în lipsa gravitației. Și, de asemenea, când recunoașteți numele pe costumul din spațiu, vă dați seama, din nou, că aveți probleme grave: Igor Komarov.

Nimic nu mai ajută, este prea târziu. Decideți să vă acceptați destinul în pace, folosind ultimele momente pentru a vă bucura de priveliștea minunată a Pământului. Pentru că de acest privilegiu se pot bucura extrem de puțini oameni...

Din păcate, nu ați reușit în aventura voastră! Continuați să citiți pentru a afla cum ați fi putut rezolva problema!

SPACE STATION

SOLUȚIE

Ați fi putut să vă salvați la timp în capsula de salvare și să o porniți? Cu acești pași ar fost posibil în orice caz:

1. Găsiți codul pentru a vă putea loga în computer!!

Utilizați literele de pe tastatură pentru a descifra literele chirilice.

Decodați cu aceasta nota scrisă de mână de pe spatele cărții poștale și obțineți propoziția "Cod: Care lună? pagina 90, fig.10" (adresa "Casa Albă, Washington, SUA" este doar o capcană și nu este necesară). Pe spatele cardului lunar puteți descifra cu mijloace similare fraza "Figura 11".

Pe fața cărții poștale se vede un cer clar cu lună deasupra Moscovei. Dacă comparați această lună cu Figura 10, vă dați seama că este o lună în primul pătrar.

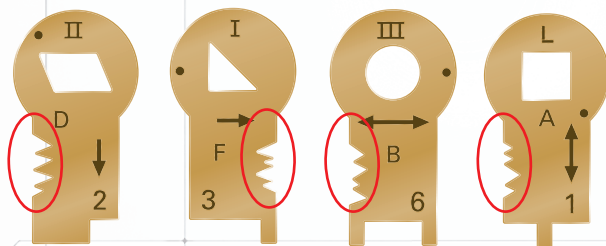
Plasați această lună pe harta lunii, astfel încât luna să fie în primul trimestru. Orientați culorile hărții conform celor din Figura 11. Dacă luna este corect suprapusă, veți recunoaște patru "munți". Puteți regăsi acești munți (dinți) din nou pe chei! Introduceți aceste 4 chei (de sus în jos) în decodorul crono, pentru a finaliza prima parte.

55 min – INDICIU 1: Culorile din fotografia 11 îți arată orientarea corectă a lunii.

50 min – INDICIU 2: Un cer fără nori peste Moscova. Perfect pentru a te uita la luna! Poți forma aceeași lună cu cardul-lună și luna? Uită-te la semnele de pe lună!



Codul 1: 2361



2. Găsiți drumul spre capsula de salvare!!

Ați urmat întotdeauna instrucțiunile de evacuare? Dacă da, nimic nu s-ar mai putea întâmpla greșit! Să parcurgem fiecare pas:

1) Localizați lămpile stinse și aprindeți-le din nou

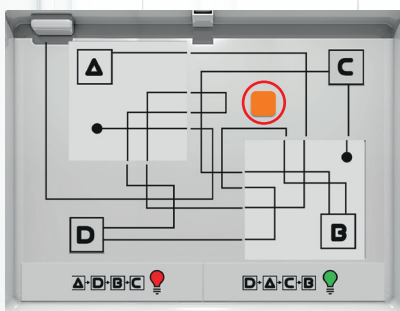
Pe planul stației spațiale se poate vedea că trei lămpi sunt stinse: una în coridorul portocaliu, una în cel albastru și una în coridorul verde. Pe acestea trebuie să le puneți în funcțiune cu ajutorul panourilor de comandă; la aprindere luminează din nou roșu sau verde.

Coridorul portocaliu: Luați panoul de control, care are pe el un punct portocaliu și plasați legăturile celor două cabluri pe cele două câmpuri potrivite. Pentru ca cele patru litere să fie conectate, există o singură posibilitate.

Dacă urmați literele, veți primi următoarea ordine:

A, D, B, C. Sub panou veți putea vedea că aceasta corespunde lămpii roșii.

Deci lampa din coridorul portocaliu este roșie.

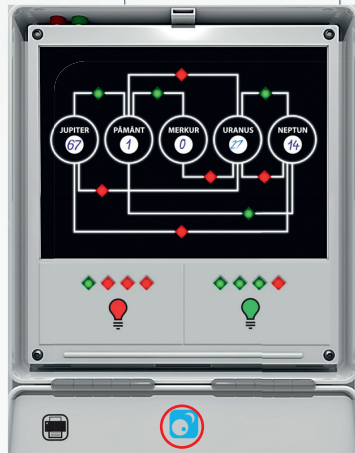


EVACUARE

1. Verificați dacă funcționează lămpile pe toate coridoarele. Trebuie să aprindeți lămpile care nu merg cu ajutorul panoului de control corespunzător.
2. Toate lămpile care funcționează au fie lumină roșie, fie verde. După culoarea luminii vă dați seama dacă puteți trece pe coridorul respectiv.
3. Completați planul de evacuare desenând lămpile.
4. Găsiți o cale pentru a ajunge la capsula de evacuare!

ATENȚIE: trebuie să intrați în **toate** camerele pentru a căuta alți supraviețuitori. După ce ieșiți dintr-o cameră trebuie să o închideți ermetic și nu mai puteți să intrați din nou în ea!

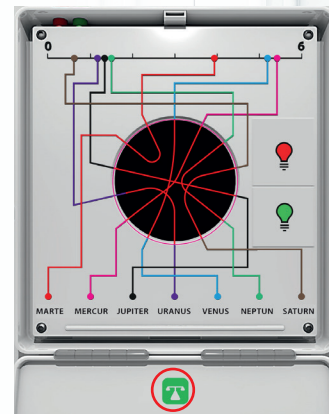
IMPORTANT!



Coridorul albastru: Puteți recunoaște panoul de comandă corespunzător prin punctul albastru cu imaginea planetei. Aceeași figură poate fi găsită și pe hartă cu vederea de ansamblu a planetelor - indică numărul de sateliți. Folosiți numerele respective (Jupiter: 67, Pământ: 1, Mercur: 0, Neptun: 14). Parcurgeți căile de la mic la mare.

- Culoarele parcurse sunt verde, verde, verde, roșu - acestea sunt culorile care se potrivesc cu lampa verde. Deci lampa din coridorul albastru este verde.

Coridorul verde: Panoul de control asociat este cel cu punctul verde. Dacă comparați simbolul cu cele de pe planul jocului, veți observa că acesta se referă la densitatea planetelor respective. Densitatea se situează între 0 și 6, pentru fiecare în parte: Saturn: 0,69, Neptun: 1,64, Venus: 5,24, Uranus: 1,27, Jupiter: 1,33, Mercur: 5,43, Marte: 3,93.



Plasați discul cu conexiunile roșu și verde în centrul panoului de control, în așa fel încât planetele să fie conectate la densitățile corecte. Există o singură modalitate de a face acest lucru - și aceasta conține exact legăturile roșii. Deci lampa din coridorul verde este roșie.

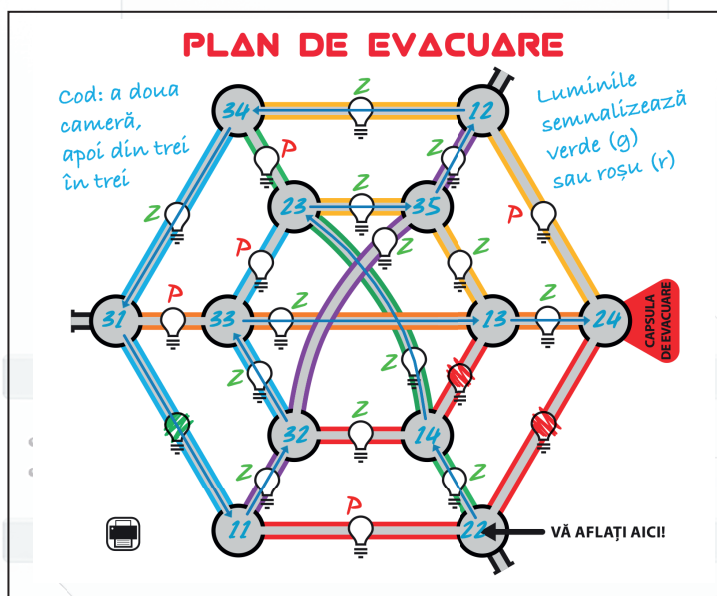
- 45 min – INDICIU 3:** Trei becuri de pe planșa de joc nu mai funcționează. Folosește panoul de control pentru a afla dacă trebuiau să lumineze roșu sau verde. Panourile de control sunt colorate cu portocaliu, albastru și verde.
- 40 min – INDICIU 4:** Portocaliu: realizează conexiunile la panoul de control astfel încât punctele negre să fie vizibile!
- 30 min – INDICIU 5:** Albastru: Uită-te la câte linii sunt. Urmărește linia de la cea mai mică spre cea mai mare. Verde: Uită-te la densitate. Conectează planetele cu densitatea corespunzătoare.

2) Găsiți calea către capsula de salvare și intrați în toate încăperile exact o singură dată!

Pentru că toate luminile funcționează din nou, acum este momentul să găsim calea cea bună. Utilizați planul de evacuare și desemnați lămpile: g pentru verde, r pentru roșu. Acum trebuie să găsiți o cale care să pornească de la camera dvs. până la capsula de salvare, trecând doar prin coridoare verzi și vizitând toate camerele.

Există o singură posibilitate. Aceasta poate fi găsită, fie prin încercări, fie prin deducere logică. Dacă o cameră poate fi accesată numai în două moduri, unul dintre ele trebuie să fie intrarea și celălalt dintre ele ieșirea, astfel încât posibilitatea străbaterii este clară. Deci, se poate găsi rapid singura cale posibilă. De asemenea, încercarea de a găsi drumul, parcurgându-l din spate în față, este puțin mai ușor de realizat, decât de a încerca traseul de la intrare la ieșire.

Pe planul de salvare, vedeți un indiciu al codului: "Cod: a doua cameră, apoi din trei în trei". Vă uitați la numerele de pe cabine (după cum sunt trecute pe planul de joc), veți obține secvența numerelor 14, 12, 11, 13.

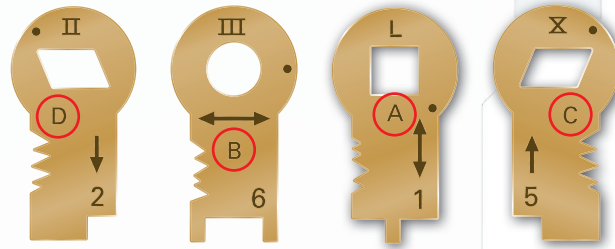




Ați observat pictograma mare cu simbolul-ER de pe planul de joc? Pentru că acest lucru vă spune cum puteți transforma aceste numere. Dacă utilizați pătratul-polybius pe decodorul crono, obțineți 14 = D, 12 = B, 11 = A, 13 = C. Codul corect este DBAC

20 min – INDICIU 6: Va trebui să intri în cele 12 camere o singură dată. Ai găsit iconița “ER” pe tabla de joc?

Codul 2: DBAC



3. Găsiți codul, pentru a porni capsula de salvare

În interior, chiar lângă capsula de salvare, veți găsi un dosar cu inscripția “Nikolas Komarov”. Tot ceea ce puteți spera este că acesta conține indicii importante, pentru a vă ajuta să aflați codul pentru capsula de salvare.

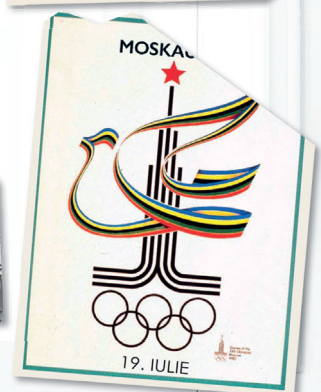
În dosar veți găsi șapte tăieturi din ziare și un calendar stelar.

Tăieturile de ziar:

Ordonăți tăieturile de ziar cronologic (după an, nu după lună!).

1. Prima secțiune se referă la revoluția din Rusia - începând cu 8 noiembrie, în timpul primului război mondial, adică între 1914 și 1918.
2. Cea de-a doua secțiune se referă la sfârșitul celui de-al doilea război mondial și este datată 8 mai 1945.
3. A treia secțiune prezintă portretul lui Yuri Gagarin, primul om din spațiu, din 12 aprilie 1961.
4. A patra secțiune se referă la Jocurile Olimpice de la Moscova și datează din iulie 1980.
5. Cea de-a cincea secțiune se referă la atacul asupra World Trade Center în septembrie 2001.
6. A șasea secțiune se referă la urmașii familiei regale britanice în decembrie, care s-au născut în jurul anului 2013.
7. Și, în final, ieșirea britanicilor din UE, care a avut loc în 2016, în iunie 2016.

Aveți nevoie de patru chei, deci este logic că doar patru din aceste șapte tăieturi sunt necesare. Pe care dintre aceste patru le-ar alege Komarov, cel mai probabil, pentru a transmite un mesaj ascuns? Bineînțeles că pe cele care, au o legătură cu Rusia, într-o formă sau alta - și acestea sunt exact primele patru mesaje. Lunile indică ordinea corectă a cheilor: noiembrie, mai, aprilie, iulie.



Calendarul stelar

Dar, desigur, nu puteți introduce în aceste luni, în această formă, în decodorul crono. Pentru fiecare dintre aceste luni trebuie să găsiți o cheie. Plasați discul acoperitor pe calendarul stea, astfel încât numai luna respectivă să rămână vizibilă.

Acum concentrați-vă pe tabel. Numerele 28, 30 și 31 sunt pentru zilele din lună.

Mai întâi, examinați cu atenție secțiunea din noiembrie. Luna noiembrie are 30 de zile - tabelul vă spune că nu trebuie decât să vă uitați la punctele violet și verde. Dacă vă uitați foarte atent, vă dați seama că există un cerc vizibil. Deci prima cheie este cu un cerc. Procedați la fel, de asemenea, cu lunile mai, aprilie și iulie, pentru a obține cele patru chei și pentru a porni capsula de salvare!

Noiembrie



Mai



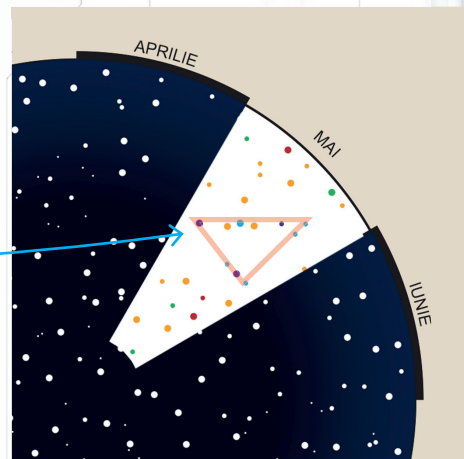
Aprilie



Iulie



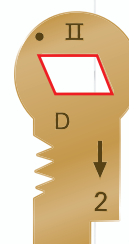
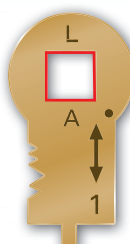
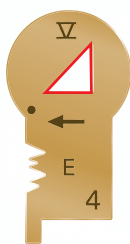
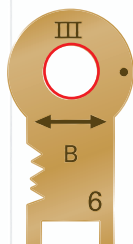
	●	●	●	●	●
28	X	X	X	✓	✓
30	X	✓	✓	X	X
31	X	✓	X	✓	X



10 min - INDICIU 7: Ce fac numerele 28, 30 și 31? Poți vedea formele din stele?

5 min - INDICIU 8: Komarov era interesat numai de știri despre Rusia.

Codul 3: ○ △ □ ▱



A i sc pat la timp? Sau a i c zut victima sabotajului lui Komarov?

Aveți chef de mai multe aventuri? Încercați și:



ESCAPE ROOM - JOCUL se întâlnește cu REALITATEA VIRTUALĂ! Cu ajutorul ochelarilor VR și al aplicației gratuite puteți să vă scufundați în lumi virtuale și să experimentați două aventuri interesante, în dimensiuni complet noi.

