

# ÎNCHISOAREA DE PE INSULĂ

CITEȘTE DOAR DACĂ ESTI PREGĂTIT PENTRU SOLUȚIE!

Nouă ani lungi ai așteptat pentru acest moment. Ți-ai plănuit evadarea în cel mai mic detaliu. Simbolic, lovești primul obiect din planul de evadare și dai foc listei, folosind bricheta pe care ai luat-o de la un paznic inconștient. Sună alarma de incendiu. Evadarea ta a început! Ai reușit să duci la bun sfârșit planul și ai scăpat de pedeapsa cu închisoarea de pe insulă? Sau ai ratat ceva? Iată ce ar fi trebuit să faci pentru a evada.

## PARTEA 1: INCENDIUL - Accesează sistemul de ventilație.

După ce ai pornit alarma de incendiu dând foc planului tău de evadare în biroul gardianului, începi imediat etapa a doua: Folosind cardul de acces al gardianului pentru a deschide ușa spre sistemul de ventilație.

Există o încuietoare electronică la ușa spre sistemul de ventilație, care necesită un card de acces pentru a o deschide. Ai reușit să dai de cardul gardianului în biroul său, conform planului. Totuși, focul a provocat o întrerupere de curent, făcând încuietoarea nefuncțională. Pe spatele cartelei de acces spune că, în caz de întrerupere de curent, va trebui să introduci codul manual.

### Află codul și introdu-l manual pentru a deschide ușa

Pune capacul pe dispozitiv și treci cu cardul de acces de la stânga la dreapta printre ele. Mai întâi, poziționează cardul în așa fel încât prima săgeată de pe card să se potrivească cu săgeata de pe capacul de metal și citește codul de bare prin deschizătură: negru, alb, alb, negru. Repetă această mișcare de încă trei ori până ai patru seturi de coduri de bare. Acum întoarce cardul cu deschizătura pentru a obține o notă care conține codurile binare. Negru = 0, Alb = 1. →

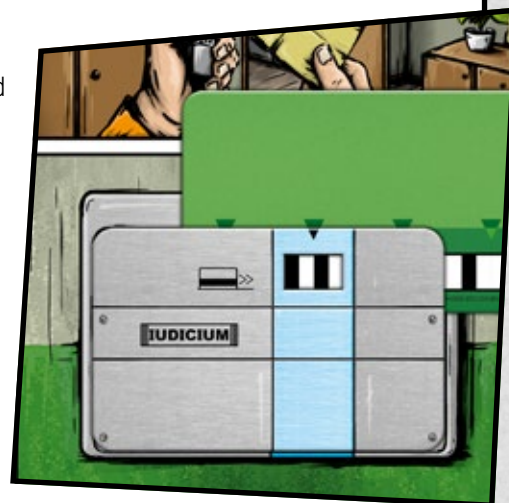
- 1) Negru, alb, alb, negru înseamnă 0110 = cheia 6.
- 2) Negru, negru, alb, negru înseamnă 0010 = cheia 2.
- 3) Negru, alb, negru, alb înseamnă 0101 = cheia 5.
- 4) Negru, negru, negru, alb înseamnă 0001 = cheia 1.

INDICIUL 1: Folosește cardul de acces împreună cu încuietoarea electronică și capacul metalic.

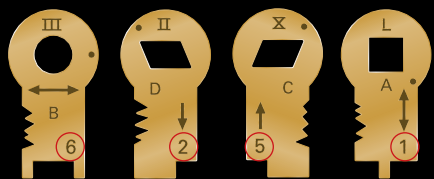
EXTRA INDICIUL 1: Codul este ascuns pe banda magnetică a cardului de acces.

INDICIUL 2: Pe capac, spune exact în ce direcție trebuie să treci cardul de acces.

EXTRA INDICIUL 2: Glisează cardul de acces de la stânga la dreapta prin dispozitiv și citește banda magnetică. Cele 4 chei sunt în sistem binar.



### CODUL 1:



## PARTEA 2: SISTEMUL DE VENTILAȚIE - Târăște-te prin cele 4 etaje ale puțului de ventilație pentru a ieși.

Grozav! Ai reușit să duci la bun sfârșit a doua etapă a planului tău de evadare. Te afli acum în camera de întreținere, cu acces la sistemul de ventilație de la etajul patru. Acum târăște-te prin trapa de acces și caută drumul spre lumea exterioară.

### Pasul 1: Care plan corespunde cărui etaj?

Al treilea etaj: Pe imaginea reprezentând al treilea etaj poți vedea strălucirea portocalie ale flăcărilor și nori negri de fum venind din cameră. Uită-te la computerul gardianului (în partea 1). Va arăta pe hartă unde este localizat focul. Aducându-ți aminte ce spunea unul din gardieni („Incendiu la etajul trei!”) știi că planul cu chenarul mov corespunde etajului trei.



Al doilea etaj: Auzi ce spune alt gardian: „Blocul de celule este localizat la nivelul imediat mai jos”, adică celulele se află la al doilea etaj. Acest lucru reiese și din imagine, unde pot fi văzute ușile celulelor pe al doilea etaj. Din introducere știi că există în total 12 deținuți (tu și alți 11).

Planul cu chenarul albastru este singurul care arată 12 camere aproximativ identice, deci acestea trebuie să fie celulele.

Etajul 0: Există o barcă pe apa de la etajul 0. Etajul cu chenar portocaliu arată apa reprezentată de linii șerpuite. Deci acesta trebuie să fie nivelul de la parter.

Primul etaj: De aici deduci că planul rămas- cel cu chenar galben- trebuie să aparțină primului etaj.



**INDICIUL 3:** Determină ordinea planurilor și aranjează-le de la 4 la 1.

**EXTRA INDICIUL 3:** Folosește informațiile pe care le-ai auzit de la gardieni. Potrivește-le cu ce știi despre etaje.

### Pasul 2: Care puț de ventilație corespunde cărui plan?

Citind manualul de întreținere, ai aflat că fiecare cameră are un grilaj de ventilație. Compară puțurile de ventilație cu fiecare din planuri. Dacă suprapui diagrama cu puțurile de ventilație exact peste fiecare plan corect, fiecare cameră are un grilaj de ventilație dedicat. Alternativ, ai putea compara numărul de grilaje per puț de ventilație cu numărul de camere per etaj pentru a afla care diagramă se potrivește cu planul.

Există un indicator de avertizare pe monitorul computerului (în partea 2) marcând trapa de acces cu un pătrat galben. Pe diagrama de la etajul 3, există un pătrat negru exact în același punct ca pătratul galben: Acesta este punctul de acces la puțurile de ventilație.

### Pasul 3: Desenează cea mai rapidă cale prin puțurile de ventilație

Pe diagrama puțurilor de ventilație, vei vedea o iconiță pentru tipărire. Ia un creion și desenează calea pe care o vei urma prin toate cele patru etaje ale sistemului de ventilație. Ai grijă să nu treci peste grilele de ventilație - așa cum e specificat în manual.

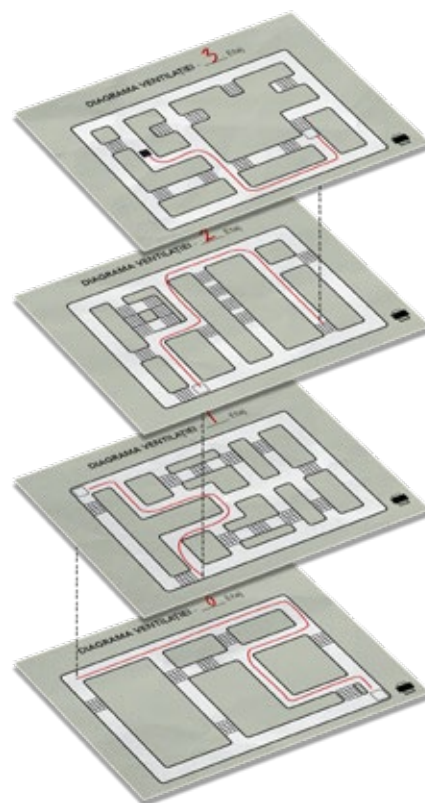
Pornind de la punctul de acces la sistemul de ventilație de la etajul al treilea, trage o linie spre puțul vertical. Acesta este indicat de un pătrat alb pe fiecare diagramă. Aceasta este calea ta pentru coborârea la un nivel inferior. Du-te la etajul 2 pentru a vedea unde te duce și începe să desenezi o linie la următorul puț vertical. Repetă acest proces la primul etaj și la parter.

Fii atent la formele făcute de cele patru căi pe care le-ai desenat. Acestea corespund cu jumătățile inferioare ale celor patru chei. De la etajul 3 la parter, acestea sunt cheile: 5, 2, 1 și 6.

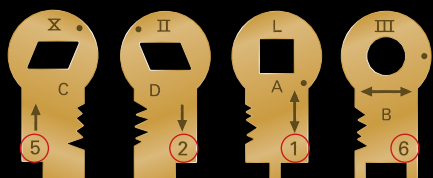
INDICIUL 4: Determină care plan corespunde cărui sistem de ventilație  
EXTRA INDICIUL 4: Trapa de acces marcată cu un pătrat galben se potrivește cu pătratul negru în unul din puțurile de ventilație.

INDICIUL 5: Trapa de acces este intrarea în puțurile de ventilație.  
EXTRA INDICIUL 5: Numărul de camere din planul etajului trebuie să se potrivească cu numărul de grilaje de ventilație.

INDICIUL 6: Fiecare rută prin sistemul de ventilație oferă o cheie.  
EXTRA INDICIUL 6: Desenează cel mai rapid traseu prin puțurile de ventilație spre parter. Fiecare formă a fiecărei rute corespunde cu jumătatea inferioară a unei anumite chei.



### Codul 2:



PARTEA 3: BARCA CU MOTOR - fură barca cu motor și scapă de judecată.

*Odată ce ai ajuns afară, începi ultima etapă a planului de evadare: furtul bărcii prețioase a gardianului! După toți acești ani în închisoare, se pare că vei reuși să pornești spre libertate.*

Uitându-te la bordul navei, observi că în afara unei chei, ai nevoie și de un cod de trei cifre pentru a porni motorul.

#### 1) Cheia.

Încă mai ai cheia din biroul gardianului în buzunar. Crestăturile - sau „dinții” - indică de ce cheie ai nevoie pentru a o introduce în Decodorul Chrono.

Cheia 1: ▲▲▲

Indicii despre cum să găsești codul de trei cifre pot fi găsite pe eticheta atașată brelocului. Poate fi găsită între panourile debarcaderului. Există un ajutor mnemonic creat pe breloc: „luni”. Aceasta înseamnă că acel cod constă în numere ce corespund lunilor.



Codul de trei cifre - clasificarea inițialelor de pe breloc de la bătrân la tânăr.

O fotografie de la bord arată familia gardianului. Pe breloc, vei găsi o referință la codul de trei cifre pentru pornirea motorului: „de la bătrân la tânăr MW - BW - BW”. Vei observa că inițialele gardianului de pe cardul de acces: J.W. Poți presupune că literele de pe breloc sunt inițialele membrilor familiei gardianului. Deoarece scrie „de la bătrân la tânăr”, știi că se referă la datele lor de naștere.

Examinând portretul de familie, vezi că gardianul Wilson are o soție și trei copii. La bordul navei, găsești ursulețul fetiței cu o etichetă pe care scrie „Anna”. Cea mai tânără și singura fată se numește Anna. Inițialele ei (A.W.) nu se găsesc pe breloc.

## 2) Cine este M.W.?

Pe cartea poștală, vei găsi numele soției gardianului J. Wilson: Maria Wilson. Pe un calendar separat, spune că data ei de naștere este 17 ianuarie. Ianuarie este luna 1. Evident, Maria este cea mai în vârstă, ceea ce înseamnă că numărul lunii ei de naștere este prima cifră din codul de activare al bărcii.

Cheia 2: 1

INDICIUL 7: Brelocul are inițialele scrise pe el.

EXTRA INDICIUL 7: Inițialele formează ordinea în care trebuie să introduci cheile.

## 3) Cine este B.W.?

În partea 2, gardianul Wilson spune: „Cineva mi-a lovit fiul?!” În poveste, ai aflat că Brent este numele gardianului lovit. De tine! Asta înseamnă că Brent este unul din fiii gardianului, cu inițialele B.W. Calendarul de pe computer spune că data lui de naștere este 22 mai. Mai este luna 5. Totuși, nu știi dacă el este primul sau al doilea B.W.

## 4) Cine este celălalt B.W.?

Fotografia arată pe copilul mijlociu - un băiat - care ține o pensulă. Când te aflai în biroul gardianului, ai văzut două picturi pe perete, ambele semnate de „Björn”. Inițialele celui mai mic fiu sunt B.W: Calendarul de pe computer spune că data de naștere a lui Björn este 29 iunie. Iunie este luna 6. Acesta este cel de-al treilea număr al codului de activare.

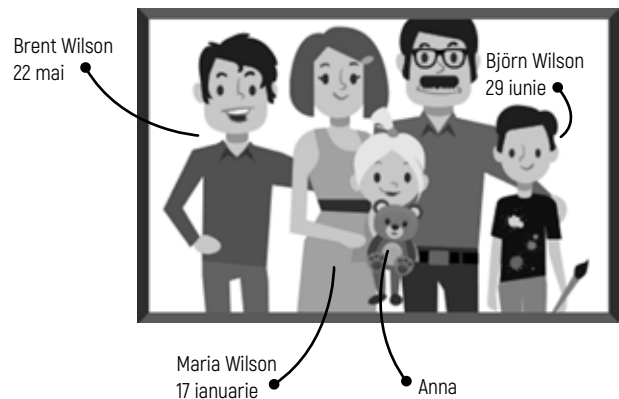
Aceasta înseamnă că Brent este fiul cel mare al gardianului și că numărul care corespunde lunii sale de naștere (5) este al doilea număr din codul de activare al bărcii.

Cheia 3: 5

Cheia 4: 6

INDICIUL 8: Care sunt numele membrilor familiei din fotografia de la bordul bărcii?

EXTRA INDICIUL 8: Află care este luna de naștere corectă a fiecărui membru al familiei.



### Codul 3:

