

# SUBMARINUL

## OPERAȚIUNEA

Alternatorul care încarcă bateriile a fost deteriorat în coliziune. Nu există suficientă energie pentru pregătirea submarinului în modul obișnuit (electronic) și revenirea la suprafață. Astfel, va trebui să efectuați toate operațiunile manual!

### PARTEA 1: PREGĂTIREA SUBMARINULUI PENTRU REVENIREA LA SUPRAFAȚĂ

Ordinea cheilor este determinată de planul de urgență din manual:

- 1) Cartați manual peștera din adâncul mării
- 2) Utilizați sonarul
- 3) Pregătiți rezervoarele de balast
- 4) Verificați sistemul și reporniți motorul. Apoi verificați statusul.

#### MANUAL DE URGENȚĂ

##### Motorul – repornire

1. Cartografiază manual peștera din adâncul mării.
2. Folosește sonarul.
3. Pregătește rezervoarele de balast.
4. Verifică sistemul și repornește motorul. Apoi verifică ecranul de afișare a situației.

p 001



#### 1. Cartarea peșterii din adâncul mării – Cartarea peșterii

Umpleți căsuțele cu piatră (🪨) sau apă (💧), exact ca în exemplu. Numerele indică câte căsuțe adiacente sunt piatră. Astfel, cu un (4), colorați toate căsuțele din jur ca fiind piatră, iar în cazul unui (1), veți colora toate căsuțele ca apă etc. Încercați să găsiți o locație sigură pentru a reveni la suprafață odată ce toate căsuțele sunt completate și harta este complet vizibilă. Urmați nota de pe spate și aflați numărul exact de căsuțe de apă orizontal și/ sau vertical de la numerele roșii. Dacă veți încerca, veți observa că există un singur rezultat în care veți ajunge exact pe 1 căsuță de la toate cele trei numere. Soluția este: B6. Există 1 singură cheie care are un B și un 6.

**Cheie = B și 6**

55 min – INDICIU 1:

COMPLETEAZĂ HARTA PEȘTERII DIN ADÂNCUL MĂRII CU APĂ ȘI ROCI, APOI GĂSEȘTE LOCAȚIA SIGURĂ PENTRU RIDICAREA LA SUPRAFAȚĂ.

#### 2. Sonar – determinați poziția obiectivului final (VR)

Puneți partea pătrată cu 0 poziționat în sus, așa cum se poate vedea pe imaginea podului. Acum, puneți partea circulară deasupra acesteia, cu punctul la aproximativ 45 de grade, așa cum se poate vedea în mediul VR de pe sonar ca punct iluminat. Vor apărea mai multe cercuri verzi cu simboluri ce se referă la cheia corectă. Toate simbolurile pe care le vedeți corespund cheii de informații cu numărul 6.

**Cheie = 6.**

#### 3. Rezervoarele de balast – Pregătiți rezervoarele de balast (VR)

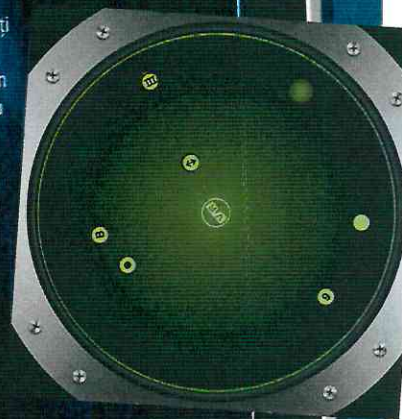
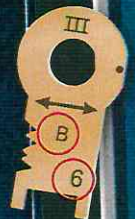
Glisiți cele trei benzi pe sloturile ghidului rapid și veți observa săgeți care indică procentul de aer sau apă. Verificați rezervoarele de balast din spatele submarinului în mediul VR.

Poziționare: În manualul de urgență, veți observa că rezervorul 2 este pe stânga, iar rezervorul 1 este pe dreapta. În mediul VR, puteți observa acest lucru și pe baza culorilor de pe rezervoare. Mov la stânga, alb în mijloc și portocaliu pe dreapta. Pe ecranele rezervoarelor, puteți observa că este aer în partea de sus și apă în partea inferioară. Acum poziționați benzile în rezervor în acest mod.

Rezervor principal: În mediul VR, apăsați pe manometrul rezervorului principal și veți vedea că manometrul are 70% aer. Textul de pe rezervoare confirmă că rezervorul principal este cel mai mare. Glisați cea mai lungă bandă pe slotul mijlociu și setați-o la 70% aer.

Rezervoarele de balast 1 și 2: Acum, urmăriți informațiile despre rezervoarele de balast pentru revenirea la suprafață din manual.

Cele două rezervoare conțin mai multă apă decât aer, astfel că benzile trebuie, în orice caz, poziționate peste apă.

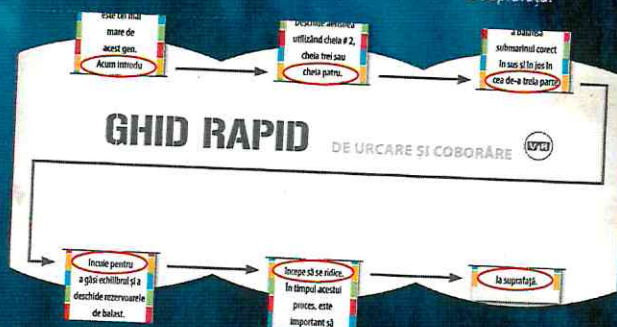


Rezervor 1	Rezervor 2	
10% apă	90% apă	Eliminat din cauză că diferența între rezervoare este mai mică decât 65%
20% apă	80% apă	
30% apă	70% apă	Eliminat din cauză că procentajul de aer în rezervorul principal este de 70%, astfel încât 70% apă într-un rezervor nu este permis
40% apă	60% apă	Eliminat deoarece 40% apă într-un rezervor nu este niciodată permis
50% apă	50% apă	Eliminat deoarece rezervorul 1 nu are mai puțină apă decât rezervorul 2
60% apă	40% apă	Eliminat deoarece 40% apă într-un rezervor nu este niciodată permis și deoarece rezervorul 1 nu are mai puțină apă decât rezervorul 2
70% apă	30% apă	Eliminat din cauză că procentajul de aer în rezervorul principal este de 70%, astfel încât 70% apă într-un rezervor nu este permis
80% apă	20% apă	Eliminat deoarece rezervorul 1 nu are mai puțină apă decât rezervorul 2
90% apă	10% apă	Eliminat din cauză că diferența între rezervoare este mai mică decât 65% și deoarece rezervorul 1 nu are mai puțină apă decât rezervorul 2

Puneți benzile pe singura opțiune rămasă: rezervorul 1 la 20% apă și rezervorul 2 la 80% apă.



Întoarceți manualul de urgență, urmăriți săgețile și citiți propoziția:  
Acum introduceți – cheia patru – în a treia – încuietoare pentru – a începe ascensiunea – la suprafață.



**Cheie = 4 (în al treilea slot a Chrono Decoderului)**

50 min – INDICIU 2:

GĂSEȘTE REZERVOARELE DE BALAST DIN SPATELE SUBMARINULUI. REȚINE: EȘTI ÎN CĂUTAREA UNOR CHEI PE CARE LE VEI INTRODUCE ÎN DECODORUL CHRONO.

45 min – INDICIU 3:

VERIFICĂ REZERVOARELE 1 ȘI 2. GLISEAZĂ CELE 3 BENZI ÎN POZIȚIA CORECTĂ ÎN REZERVOR ȘI CITEȘTE PARTEA DIN SPATE

#### 4. Repornire – Repornirea motorului (VR)

Pe pod veți vedea 3 butoane unul deasupra celuilalt (cu o iconiță) ce se referă la peștera din adâncul mării, sonar și rezervoare de balast, și un buton de repornire în spatele cârmei. Aceste butoane pot fi regăsite (fără iconițe) în mediul VR. De fiecare dată când apăsați unul dintre cele 3 butoane, culoarea celui buton se schimbă. Găsiți culorile în puzzle-urile rezolvate:



1. Harta peșterii din adâncul mării: soluția este B6, această căsuță se referă la culoarea albastră din coloana de pe dreapta.



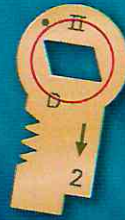
2. Sonar: poziția corectă a sonarului va afișa numai cercuri verzi. Astfel, soluția este verde.



3. Rezervoarele de balast: există numai căsuțe portocalii lângă textul corect. Astfel, soluția este portocaliu.

Apăsați butoanele în mediul VR la aceste culori, apoi apăsați butonul de "repornire motor" din spatele cârmei. După ce pornește motorul, se aprinde lumina și apare un paralelogram pe ecranul principal pe fereastră. Aceasta este ultima cheie pe care o căutați.

**Cheie =**



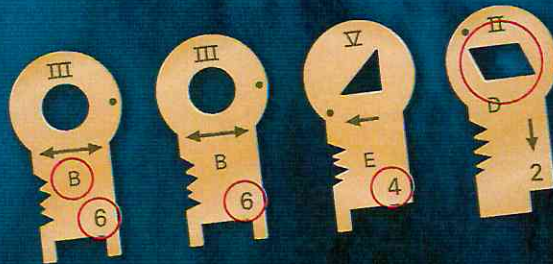
Acum puneti cheile în Chrono Decoder, în ordinea indicată în capitolul "Repornire Motor" din manual.

- 1) Peștera din adâncul mării: cheia 6
- 2) Sonar: cheia 6
- 3) Rezervoare de balast: cheia 4
- 4) Repornire motor: cheia 4

40 min – INDICIU 4:

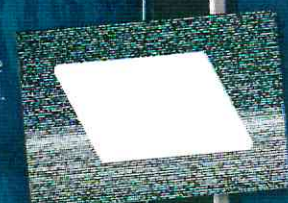
SECVENȚA SE AFLĂ ÎN MANUALUL DE URGENȚĂ. FIECARE DINTRE CELE 3 PUZZLE-URI OFERĂ O CHEIE ȘI O CULOARE

**Cod 1:**



30 min – INDICIU 5:

VERIFICĂ ECRANUL DE AFIȘARE A SITUAȚIEI DUPĂ REPOZNIREA MOTORULUI! APOI INTRODUCHEILE ÎN DECODORUL CHRONO PENTRU A CONTINUA LA PARTEA 2.



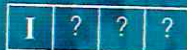
## PĂRTEA 2 – REVENIREA LA SUPRAFĂȚĂ A SUBMARINULUI

Felicitări, ați pregătit cu succes submarinul pentru revenirea la suprafață, și ați repornit motorul! Acum, trebuie să revenim la suprafață cât mai rapid posibil. Activați bateria de urgență și amintiți-vă să verificați continuu presiunea, direcția și să vă consultați cu colegii de pe bărcile de salvare, precum și să deschideți manual încuietorea de pe interiorul trapei. Timpul se scurge...

### 1. Activarea bateriei de urgență (VR)

Verificați cele 4 părți de puzzle ale bateriei de urgență și veți găsi logo-ul VR. Acum verificați bateria de urgență din stânga dvs. în mediul VR. Veți descoperi cum trebuie asamblată bateria de urgență. Dacă puzzle-ul este completat corect, secvența luminilor colorate devine clară. Apăsăți în mod repetat cele patru butoane, astfel încât să fie luminate cu luminile corecte. Rețineți că butonul stâng este pentru luminile din dreapta, iar butonul de sus este pentru luminile de jos, și vice-versa. După ce luminile colorate luminează corect, va apărea I roman pe prima dintre cele patru poziții. Aceasta este prima cheie.

Cheie = I



### 2. Direcție – Cum să controlați submarinul în timpul revenirii la suprafață (VR)

Această pagină din manualul de urgență conține instrucțiuni privind menținerea direcției în timpul revenirii la suprafață. Pentru a merge în sus (sau jos), trageți cârma spre dvs. (sau o împingeți). Săgeata pe care o vedeți pe cârmă este un indiciu ce vă sugerează de ce cheie aveți nevoie, la fel ca forma cârmei în care vedeți cheia corectă. După revenirea la suprafață, puteți apăsa pe folderul cu iconița cârmei în mediul VR pentru a vedea în ce poziție trebuie pusă cheia în Chrono Decoder. Este marcată a doua căsuță.


Cheie = 

10 min – INDICIU 7:

GĂSIȚI MANUALUL DE CONTROL ÎN MEDIUL VR.

### 3. Verificarea manometrelor de presiune

În timpul revenirii la suprafață, presiunea trebuie monitorizată îndeaproape. Pentru a face acest lucru, aveți nevoie de 3 manometre de presiune, nota și manualul de urgență. Nota constă în abrevieri care se referă la diferite manometre. Liniuța este un minus, crucea este un semn de plus, cu alte cuvinte, sunt adunări. Introduceți valorile pe care le puteți citi din indicatoare în adunări. Astfel, RPRO – VNT1 este, de fapt, 6-2=4. LPRO-VNT2 = 1-1=0 și VNT3+VNT4=2+5=7. Dacă puneți aceste cifre în șir, obțineți 407. Acest număr este reflectat în diagrama numerelor din manual, pe coloana 3, urmat de un cerc. Astfel, știți că cercul trebuie să fie pe al treilea loc.

Cheie = 

20 min – INDICIU 6:

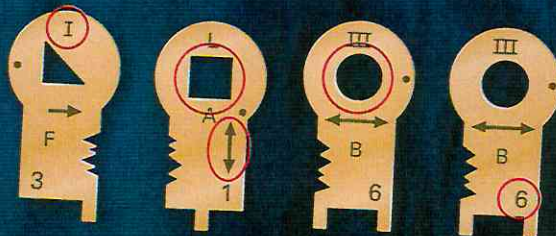
GĂSIȚI CELE 3 MANOMETRE ȘI NOTA, ȘI COMPLETEAZĂ SUMELE.

### 4. Periscop

Din bărcile de salvare, veți primi instrucțiuni pentru deschiderea trapei interioare. Apăsăți pe periscop în mediul VR pentru a vă uita prin el după revenirea la suprafață. Dacă vă uitați în jurul vostru, veți vedea 4 bărbați cu steaguri. Consultați semaforul de steaguri pentru traducere. La 0 grade, este un om cu "KEY", la 90 de grade este un altul cu "SELECTION", la 180 de grade altul cu "NUMBER", iar la 270 de grade, unul cu 6-F. Acum citiți textul de la 0 la 270 de grade: Key number selection 6/F. Deoarece există o referință la cuvântul "number", implică cheia 6 (și nu cea cu F). Omul cu numărul stă în poziția 4, astfel încât cheia 6 trebuie să intre în al 4-lea slot din Chrono Decoder.

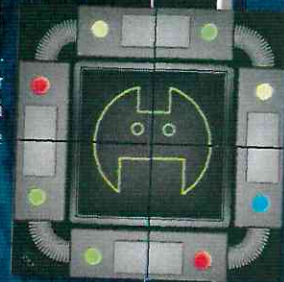
Cheie = 6

Cod 2:



10 min – INDICIU 7:

GĂSEȘTE PARTEA DIN MANUAL REFERITOARE LA NAVIGAREA ÎN MEDIUL VR.



MANUAL DE URGENȚĂ

Presiunea în cabină

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

p 026



### PARTEA 3 – DESCHIDETI ÎNCUIETOAREA TRAPEI EXTERIOARE

Dintr-o dată, se declanșează toate semnalele de urgență. Știați că va veni acest moment, însă v-ați speriat oricum. Nivelul de CO<sub>2</sub> este mult prea ridicat. Deschideți trapa interioară și vă strecurați prin tubul îngust. Știți că sunteți aproape în siguranță. Însă atunci vedeți cum se infiltrează apă. Totul din spațiul mic și întunecos este ud! Inclusiv lista de coduri pentru deschiderea încuietorii de pe trapa exterioră care a fost învelită în plastic cu atât de multă grijă.

Vedeți scris cuvântul "corect" și același cuvânt subliniat în text. Dacă vă uitați cu atenție, veți observa codul p 6 / 4 / 8 și se referă la numărul paginii, numărul liniei numărât de sus și numărul de cuvinte numărât de la stânga. Un alt indiciu este cuvântul "pagină" scris lângă numărul paginii. Acum rezolvați restul codurilor, în același mod.

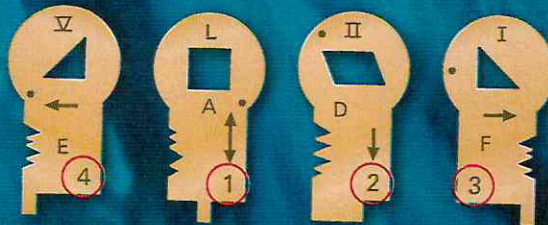
p001-3-2 este pagina 001 (manualul motorului), linia 3 (pregătirea rezervoarelor de balast) și al doilea cuvânt = THE  
p326-2-5 este pagina 326 (manualul rezervoarelor de balast), linia 2 (rezervor 1 plus 2 sunt la exact 100% apă) și al cincilea cuvânt = IS.  
p326-7-3 este pagina 326 (manualul rezervoarelor de balast), linia 7 (niciodată 40% apă) și al treilea cuvânt = WATER.

- 1) THE
- 2) ANSWER
- 3) IS
- 4) WATER

THE ANSWER IS WATER:

Udați forma de picătură și veți observa că apare un cod: 4123

**Cod 3: 4123**



5 min – INDICIU 8:  
CAUTĂ PAGINĂ / LINIE / CUVÂNT. DA, CHIAR TREBUIE SĂ PUI APĂ!

