

ИНСТРУКЦИЯ ПО АВАРИЙНОМУ ПОГРУЖЕНИЮ

Контролерам осуществления программы «Светлое будущее».

Согласно расчётам, в 281й день 5864 года по атлантическому летоисчислению, климатические условия и радиационный фактор на поверхности планеты достигнут оптимальных показателей.

В этот день запрограммированный часовой механизм активирует все 3 геотектонических двигателя, которые до этого момента будут находиться в «спящем режиме», и инициирует подъем Атлантиды на поверхность планеты с последующим выходом жителей из состояния анабиоза и восстановлением функционирования нашей цивилизации.

По мере подъема континента на поверхность, как только вершина Горы окажется в атмосфере, в первую очередь будет разбужена группа атлантов-ревизоров – для проверки пригодности фактического состояния поверхности планеты для жизни атлантов.

В случае форс-мажорных обстоятельств, как то – повышенный радиационный фон, непригодная для жизни влажность или температура, и др. – ревизоры должны немедленно отключить двигатели и инициировать программу обратного аварийного погружения.

Каждый двигатель спрятан в отдельной Пещере и охраняется Боевым кракеном.

Для допуска в Пещеры необходимо иметь Амулет против кракена.

Амулеты хранятся:

В окрестностях города Септимус

Чтобы взять амулет, идите дорогой от башни 70 шагов на восток и затем 100 шагов на юг.

Близ города Сокхорон

От Сокхорона 40 шагов на север до края глубокого рва, потом 80 шагов на запад. Ищите то, что должно стоять, но не делает этого.

В пригороде Вакерии

Амулет в избушке спрятан.

Амулеты идентичны, берите любой (каждый амулет работает на вход во все пещеры).

Для отключения Двигателей необходимо:

- 1) Найти вход в каждую из Пещер
(взять соответствующее КП «Пещера 1», «Пещера 2», «Пещера 3»)
- 2) Пройти сквозь лабиринты Пещеры, следуя графической инструкции ниже
(отдельная графическая инструкция для каждой Пещеры)
- 3) Найти Двигатель, спрятанный в глубине Пещеры и отключить его
(взять соответствующее КП «Двигатель 1», «Двигатель 2», «Двигатель 3»)

Отключив все три двигателя, вы запустите программу аварийного погружения и Атлантида погрузится обратно под воду еще на 5 000 лет.

Как найти входы в Пещеры:

По часовой стрелке из Поа по Окружной пройди на 2 перекрестка меньше, чем разница между числами на КП в Септимусе и Ибикакаториуме, на следующем перекрестке поверни, на следующем вход в Пещеру 1 (см. схему «Пещера 1»).

(либо $55.6(Y+8)9$, $36.0(X-Y+7)94$, где X – число на КП в Септимусе, Y – число на КП в Ибикакаториуме.


















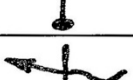

Против часовой стрелки из Поа пройди в 8 раз меньше перекрестков, чем разность чисел на КП в Сокхороне и Платанго, на следующем перекрестке поверни, на следующем вход в Пещеру 2 (см. схему «Пещера 2»)

(либо $55.6(X+2)8$, $35.(Y+2)93$, где X – число на КП в городе Сокхорон, Y – число на КП в городе Платанго)











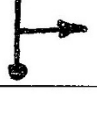
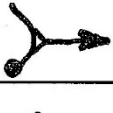

Из Квэркуса по часовой стрелке, минуй в 10 раз меньше перекрестков, чем разность чисел на КП в Вакерии и Цинэриусе, на следующем перекрестке поверни, на следующем вход в Пещеру 3 (см. схему «Пещера 3»)

(либо $55.6(X-Y-5)8$, $35.(X-5)29$, где X – число на КП в городе Вакерия, Y – число на КП в городе Цинэриус)











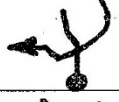


«НЕЙТРАЛЬНАЯ ПОЛОСА» --- Игра-соревнование «АТЛАНТИДА» --- Категория «ЗЫБЬ»

Интервал (м) Дистанция (м) поз		НАПРАВЛЕНИЕ	ИНФОРМАЦИЯ
0			<u>Пещера №1</u>
0	001		
87			
87	002		
25			
112	003		
235			
347	004		
738			
1085	005		
325			
1410	006		
557			
1967	007		
369			
2336	008		
255			
2591	009		
535			
3126	010		
358			
3484	011		
358			
3842	012		
1104			
4946	013		
91			
5037	014		
91			
5128	015		
68			
5196	016		
91			
5287	017		
466			
5753	018		
677			
6430	019		
541			
6971	020		
265		Схема	<u>Двигатель №1</u>
7236	021		

«НЕЙТРАЛЬНАЯ ПОЛОСА» --- Игра-соревнование «АТЛАНТИДА» --- Категория «ЗЫБЬ»

Интервал (м) Дистанция (м) поз		НАПРАВЛЕНИЕ	ИНФОРМАЦИЯ
0			<u>Пещера № 2</u>
0	001		
882			
882	002		
123			
1005	003		
218			
1223	004		
668			
1891	005		
861			
2752	006		
800			
3552	007		
123			
3675	008		
790			
4465	009		
338			
4803	010		
965			
5768	011		
4269			
10037	012		
697			
10734	013		
391			
11125	014		
150		Подсказка.	<u>Двигатель № 2</u>
	015		

«НЕЙТРАЛЬНАЯ ПОЛОСА» --- Игра-соревнование «АТЛАНТИДА» --- Категория «ЗЫБЬ»

Интервал (м)		НАПРАВЛЕНИЕ	ИНФОРМАЦИЯ
Дистанция (м)	поз		
0			<u>Пещера №3</u>
0	001		
311			
311	002		
503			
814	003		
204			
1018	004		
645			
1663	005		
72			
1735	006		
375			
2110	007		
90			
2200	008		
27			
2227	009		
82			
2309	010		
402			
2711	011		
173			
2884	012		
137			
3021	013		
6			Далее пешком на восток
	014		
50		схема	<u>Двигатель №3</u>
	015		