

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

От главного входа в башню 20 шагов на юг, потом по дороге на северо-запад мимо куста облепихи, 200 шагов спустя ищи амулет у воды.

Близ города Сокхорон

От перекрестка круглой и квадратной ЛЭП 300 метров на север и 20 шагов направо.

В пригороде Вакерии

Иди из леса на восток. Держи левее. Найди избушку.

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 кратчайшей дороге из Люзули в Цинэриус, которая не проходит через другие города, минуй на 4 перекрестка меньше, чем разница между числами на КП в городах Септимус и Ибикакаториум. На следующем перекрестке вход в Пещеру 1 (**см. схему «Пещера 1»**).





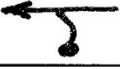


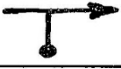


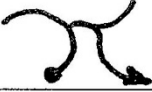




Против часовой стрелки из Ибикакаториума пройди количество перекрестков, равное разнице между числами на КП в Сокхороне и Платанго, деленной на 12. На следующем перекрестке поверни, еще один минуй по прямой, на следующем вход в Пещеру 2 (**см. схему «Пещера 2»**).

Из Ибикакаториума по часовой стрелке пройди на 1 перекресток меньше, чем разница между числами на КП в Вакерии и Цинэриусе, деленная на 12. На следующем перекрестке поверни, на следующем вход в Пещеру 3 (**см. схему «Пещера 3»**).

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

Интервал (м)		НАПРАВЛЕНИЕ	ИНФОРМАЦИЯ
Дистанция (м)	поз		
0			<u>Пещера №1</u>
0	001		
436			
436	002		
1543			
1979	003		
702			
2681	004		
413			
3094	005		
91			
3185	006		
230			
3415	007		
1260			
4575	008		
35			
4710	009		
15		Схема	<u>Двигатель №1</u>
4725	010		

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

Интервал (м) Дистанция (м)		поз	НАПРАВЛЕНИЕ	ИНФОРМАЦИЯ
0	0	001		Центр карьера. <u>Пещера №2</u>
100	100	002		
75	175	003		
55	230	004		
274	504	005		
62	566	006		
87	653	007		
397	1050	008		
811	1861	009		
273	2134	010		
834	2968	011		
636	3604	012		
1102	4706	013		
665	5371	014		
600	5971	015		
92	6063	016		
225	6288	017	Схема	<u>Двигатель №2</u>

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

Интервал (м) Дистанция (м) поз		НАПРАВЛЕНИЕ	ИНФОРМАЦИЯ
0		↑	<u>Пещера №3</u>
0	001		
413		↖	
413	002		
503		+	
916	003		
204		↗	
1120	004		
640		↖	
1760	005		
730		↑	
2490	006		
511		↖	
3001	007		
177		↖	
3178	008		
116		↗	
3294	009		
89		↗	
3383	010		
38		↗	
3421	011		
1037		+	
4458	012		
392		↖	
4850	013		
209		↗	
5059	014		
166		Подсказка	50 метров на юго-восток. <u>Двигатель №3.</u>
5225	015		