

7.-8.oktoober 2017

ÖÖRÄNNAK 16

ÖÖRÄNNAKU KOKKUVÕTE

PIKK RADA

~29 KM



TULEMUSED

MEESKONNA NIMI

PUNKTID KOKKU

KOHT

Fantastic Four		328	I
Soosambla Suusaklubi		314	II
Kreeka jumalad		305	III
Metsaloomad-loomad		296	IV
Endiselt sant ei torma		294	V
Las mõni vaimukam otsustab		293	VI
Vajadus värskete köögiviljade järele		290	VII
T2MK LIVE STREAM		289	VIII
Desorienteerujad		288,5	IX
CRÜ		280	X
Ütle Seitse		279	XI
Tulge minu järel, ma tean kuhu minna!		277	XII
Might just do it		274,5	XIII
Aafrika Lapsed		270,5	XIV
For fox sake!		270	XV/XVI
Omatalo		270	XV/XVI
RSR Holding		266	XVII
Pikkpoiss		263	XVIII
Mr.Pickles		260	XIX
Peoneerid		257	XX
47		252	XXI/XXII
AMMOL		252	XXI/XXII
Vigane üritus		243	XXIII
Brigada UH		239	XXIV
6 õuna		214	XXV
Jänese punt		205	XXVI
Happy Bunnies		203	XXVII
Fenomen		195	XXVIII
Kloostri logistikakeskus		173	XXIX
"Eyjafjallajökull"		156	XXX
Väsimatud		149	XXXI
Õö Müristajad		130	XXXII
Kalamaja Karupüksid		100	XXXIII

MEESKONNA NIMI

PUNKTID KOKKU

KOHT

Õed KELM'id

89

XXXIV

Quattro mento

72

XXXV

SOG

15

XXXVI



AJAPUNKTID

Rajale minnes hakkab meeskonnal tiksuma iga viieteistkümne minuti tagant 1 miinuspunkt etteantud maksimaalsest ajalisest punktisummast. Pikal rajal hakkab pärast starti vähenema 45 punkti. Minimaalne ajaline punktisumma on 0.

MEESKONNA NIMI	RAJA LÄBIMISE AEG	AJAPUNKTID	LÕPP-PUNKTI JÕUDMINE
Kalamaja Karupüksid	6:18:00	20	15
Soosambla Suusaklubi	6:35:00	19	15
Metsaloomad-loomad	6:58:00	18	15
Happy Bunnies	7:20:00	16	15
Fantastic Four	7:29:00	16	15
Pikkpoiss	7:34:00	15	15
Peoneerid	7:49:00	14	15
Fenomen	7:50:00	14	15
Las mõni vaimukam otsustab	8:18:00	12	15
6 õuna	8:20:00	12	15
"Eyjafjallajökull"	8:30:00	11	15
Tulge minu järel, ma tean kuhu minna!	8:36:00	11	15
Jänese punt	8:44:00	11	15
Kreeka jumalad	8:45:00	10	15
Omatalo	8:45:00	10	15
Õed KELM'id	8:46:00	10	15
Kloostri logistikakeskus	8:48:00	10	15
T2MK LIVE STREAM	8:52:00	10	15
Väsimatud	8:59:00	10	15
47	9:00:00	9	15
Vajadus värskete köögiviljade järele	9:02:00	9	15
Might just do it	9:07:00	9	15
Vigane üritus	9:19:00	8	15
Ütle Seitse	9:22:00	8	15
Endiselt sant ei torma	9:34:00	7	15
Desorienteerujad	9:45:00	6	15
For fox sake!	9:48:00	6	15
Aafrika Lapsed	9:55:00	6	15
Brigada UH	10:01:00	5	15
CRÜ	10:08:00	5	15

MEESKONNA NIMI	RAJA LÄBIMISE AEG	AJAPUNKTID	LÕPP-PUNKTI JÕUDMINE
Mr.Pickles	10:10:00	5	15
RSR Holding	10:18:00	4	15
Õö Müristajad	10:21:00	4	15
Quattro mento	10:23:00	4	15
AMMOL	11:21:00	0	15
SOG	-	0	15



KONTROLLPUNKTID JA MÄNGUPUNKTID

Kontroll- ja mängupunktides on võimalik punkte teenida õige kontrollkoodi eest.

Mängupunkti jõudmine annab 5 punkti. Kontrollpunktid jagunevad nelja klassi, kus vastav raskusaste annab 2, 4, 7 või 11 punkti.

Hooletusvead koodi ümber kirjutamisel võtavad maha ühe miinuspunkti.

Maksimaalne punktide arv on 120 punkti.



MEESKONNA NIMI

PUNKTID KOKKU

Kreeka jumalad	120
Soosambla Suusaklubi	120
Ütle Seitse	120
Fantastic Four	120
Omatalo	120
Vajadus värskete köögiviljade järele	120
AMMOL	120
Might just do it	120
CRÜ	120
Metsaloomad-loomad	120
Fenomen	120

MEESKONNA NIMI**PUNKTID KOKKU**

T2MK LIVE STREAM	120
For fox sake!	119
Desorienteerujad	119
Pikkpoiss	119
Jänese punt	119
Tulge minu järel, ma tean kuhu minna!	118
Las mõni vaimukam otsustab	116
Endiselt sant ei torma	112
“Eyjafjallajökull”	110
47	109
Aafrika Lapsed	109
Brigada UH	109
Mr.Pickles	107
Peoneerid	105
RSR Holding	102
Kloostri logistikakeskus	98
Happy Bunnies	89
Vigane üritus	86
Õõ Müristajad	83
Väsimatud	64
Õed KELM'id	64
Quattro mento	53
6 õuna	51
Kalamaja Karupüksid	45
SOG	0



SIDEJAAM

Sidejaam on koht, kus leiab aset olulisim infovahetus raketibaasi ja selle koostööorganisatsioonide vahel. Kuna baasis toimuv on üldplaanis salajane, on teadete edastus enamasti krüpteeritud kujul, kuid ei puudu ka klassikaline infovahetus telefoni ja kirja teel.

Teie tegevuse eesmärk antud sihtkohas

Krüpteeritud sõnumite kujul edastatakse kõige salajasemaid teateid, mille sisust peaksime kindlasti teadlikud olema. Paikapanevad sündmused raketibaasis on toimumas lähiajal, mille tõttu peame olukorra tõsiduse teadvustamiseks kindlaks tegema viimati edastatud sõnumite sisu.

Olles lahti krüpteerinud saadetud sõnumid, peame leidma viisi, kuidas taoliste teadete edastust tugevalt häirida.

Erinevatelt sagedustelt saabunud teated võtab vastu vastuvõtuseade. Antud seade kuvab graafiku, millelt on võimalik sõnum välja lugeda. Paraku teavad dekrüpteerimismeetodit vaid üksikud, mis näitab, et saabunud info on ülimalt salajane. Et aimu saada, millist infot parasjagu vahetatakse, tuleks lahti kodeerida viimati saadetud sõnum.

LI-194

KOGUTUD INFO

Jälile on jõutud tehnoloogiale, mis võimaldab vastuvõtuseadmest saabunud sõnumeid mõista.

Vastuvõtuseadme komponendid ning nende funktsioon sõnumi dekrüpteerimisel:

Kodeeritud tähestikud – Vastuvõtuseadme kuvaril on kuus tabelit kodeeritud tähestikega, mis on eristatavad värvitoonide põhjal. Iga tabel on vastavat värvitooni, mille tähis on välja toodud ka tabeli päises. Tabeli vasakus veerus paiknevad kodeeritud tähed ning paremas nende vasted.

Sõnumigraafik – Saabunud teadet on võimalik välja lugeda sõnumigraafikult. Sõnumid võetakse vastu graafiku kujul. Graafiku vertikaalne telg näitab kodeeritud tähti, horisontaalne aega. Graafikule moodustub kõverjoon, mis ühendab kuvaril esitatud punkte. Graafikul olevad punktid on kuut erinevat värvi ning need ühtivad kodeeritud tähestike värvitoonidega.

Sõnum – Krüpteeritud tekst on kuvaril nähtaval "Teatega" märgistatud alal. Krüpteeritud sõnumi üks tähemärk koosneb kahest komponendist: Värvitooni tähis + järjekorranumber (R1).

Sõnumi lugemise tehnoloogia.

Sõnumi dekrüpteerimist tuleb alustada tähemärkide info töötlemisega. Teame, et tähemärk koosneb kahest komponendist – värvitooni tähisest ning järjekorranumbrist.

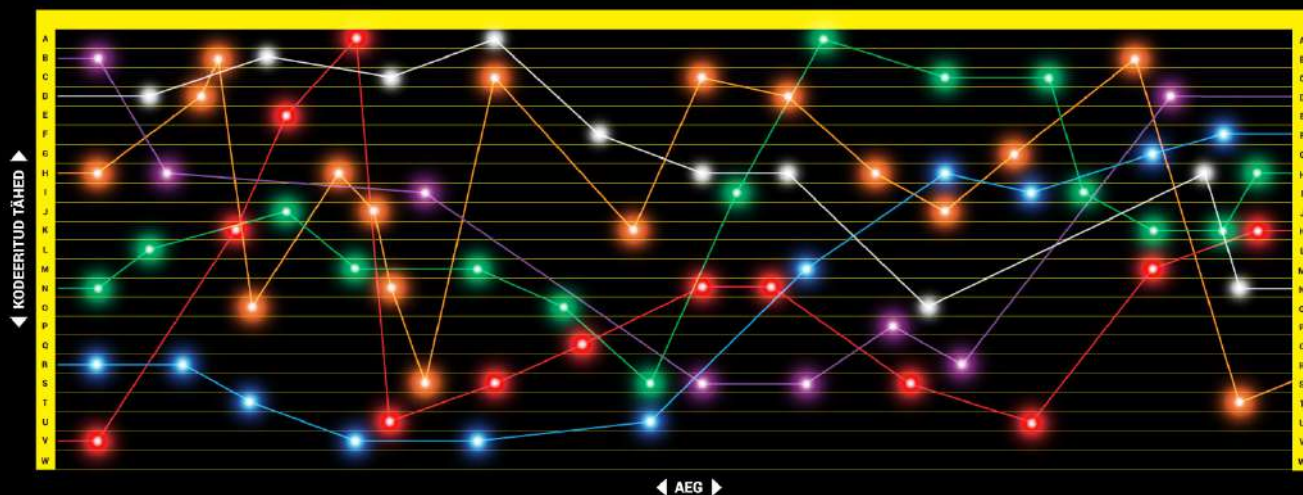
Vastava värvitooniga punktid tuleb üles leida sõnumigraafikult ning need nummerdada liikudes ajajoonel kasvavas järjekorras.

Eristada tuleb punkt, mille järjekorranumber ühtib sõnumis välja toodud numbriga.

Antud punktile vastava kodeeritud tähe annab selle paiknevus graafiku vertikaalse telje suhtes.

Tuvastatud tähele saab vaste sama värvitooniga kodeeritud tähestikega tabelist.

SÕNUMIGRAAFIK



KODEERITUD TÄHESTIKUD

P	H	S	R	L	O
A → A	A → I	A → S	A → L	A → S	A → G
B → I	B → O	B → K	B → O	B → A	B → E
C → D	C → E	C → E	C → C	C → V	C → D
D → H	D → B	D → G	D → O	D → T	D → E
E → A	E → P	E → K	E → S	E → A	E → D
F → E	F → T	F → D	F → K	F → N	F → J
G → R	G → S	G → B	G → T	G → K	G → E
H → T	H → D	H → Ä	H → N	H → E	H → I
I → R	I → M	I → K	I → I	I → I	I → T
J → J	J → L	J → G	J → B	J → A	J → N
K → A	K → B	K → L	K → Ä	K → C	K → I
L → O	L → H	L → A	L → K	L → H	L → U
M → G	M → P	M → L	M → H	M → F	M → S
N → R	N → G	N → E	N → G	N → L	N → D
O → C	O → R	O → M	O → F	O → I	O → P
P → I	P → J	P → C	P → M	P → L	P → P
Q → N	Q → M	Q → F	Q → R	Q → C	Q → J
R → F	R → K	R → F	R → E	R → V	R → H
S → J	S → L	S → C	S → M	S → I	S → J
T → B	T → F	T → R	T → T	T → H	T → S
U → A	U → B	U → M	U → P	U → A	U → P
V → R	V → N	V → N	V → N	V → O	V → M
W → H	W → I	W → Ö	W → B	W → R	W → L

SAABUNUD TEADE:

P-3	R-2	H-5	O-1	L-7	L-2	O-3	P-1	H-4	R-7	L-4	S-5	O-2		P-7	R-14	H-9	L-1	R-9	P-4		O-4	S-8	H-8	P-5	O-17	L-8
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	--	-----	------	-----	-----	-----	-----	--	-----	-----	-----	-----	------	-----

1.1.1 Välja selgitada: Dekrüpteerige viimati saadetud sõnum.

Vastus: Aktiveerimine nädala pärast

Maksimaalne punktide arv on 20 punkti.
Iga valesti läinud täht võtab maha ühe miinuspunkti.

Liitlaste ning teiste oluliste institutsioonidega peetakse ühendust sõnumite abil, mis võetakse vastu erinevatelt sagedustelt. Paraku saab korraga aktiveeritud olla vaid üks sagedus. Et ükski teade ei jääks vastu võtmata või edastamata, peab igal ajal olema võimalik sagedusi vahetada. Sageduste ümberlülitus on süsteemi nõrgim lüli, mille segamisel on võimalik sõnumiedastust tugevalt häirida ning sealjuures meile kasulikku aega võita.

DW-486

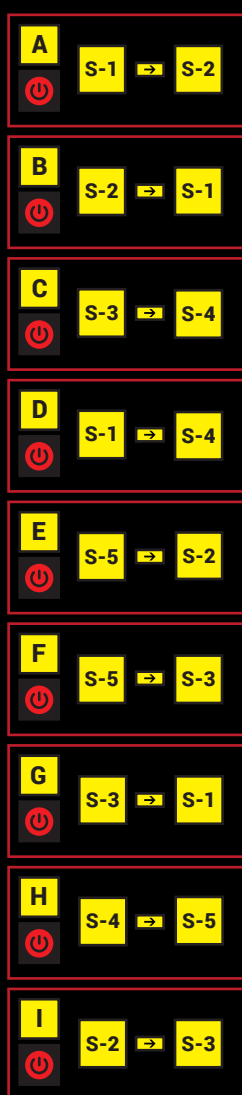
KOGUTUD INFO

Sideliinid töötavad viiel erineval sagedusel.

Korraga saab aktiveeritud olla vaid üks sagedus.

Sagedusi on võimalik vahetada juhtplokist.

Juhtplokk ning selle tööpõhimõte asub sidejaamas.



SAGEDUSTE VAHETAMISE JUHTPLOKI TÖÖPÕHIMÕTE

Kokku on viis erinevat sagedust

S-1 S-2 S-3 S-4 S-5



Sageduste vahetamiseks on juhtpuldil 9 erinevat lülitit.

A B C D E F G H I



Iga lülitit võimaldab vahetada ühelt kindlalt sageduselt teisele, kuid mitte vastupidi.

NÄIDE S-1 → S-2



Sageduse muutmiseks tuleb teha üks kuni mitu lülitust.

NÄIDE

Sageduselt 1 on võimalik üle minna sagedusele 2, kasutades lülitit A või lülituste jada DHE

1.2.1 Välja selgitada: Millise lülitit kõrvaldamisel pole ükskõik mis sageduselt ükskõik millisele sagedusele ümberlülitamine enam alati võimalik?

Vastus: Lülitit H

Maksimaalne punktide arv on 20 punkti.

MEESKONNA NIMI**LI-194****DW-486**

Kloostri logistikakeskus	20	20
Kreeka jumalad	20	20
Tulge minu järel, ma tean kuhu minna!	20	20
Soosambla Suusaklubi	20	20
Endiselt sant ei torma	20	20
Ütle Seitse	20	20
Fantastic Four	20	20
For fox sake!	20	20
Mr.Pickles	20	20
Omatalo	20	20
Vajadus värskete köögiviljade järele	20	20
Peoneerid	20	20
Las mõni vaimukam otsustab	20	20
AMMOL	20	20
Might just do it	20	20
Aafrika Lapsed	20	20
Pikkpoiss	20	20
CRÜ	20	20
RSR Holding	20	20
Metsaloomad-loomad	20	20
Happy Bunnies	20	20
6 õuna	20	20
Brigada UH	20	20
T2MK LIVE STREAM	20	20
Jänese punt	20	20
Väsimatud	20	20
Desorienteerujad	18	20
Vigane üritus	20	0
"Eyjafjallajökull"	20	0
Kalamaja Karupüksid	20	0
47	19	0
SOG	0	0
Quattro mento	0	0
Õõ Müristajad	0	0
Fenomen	0	0
Õed KELM'id	0	0



Laboris, mis asub raketibaasi maa-aluse kompleksi lõuna tiivas, valmistatakse aineid, mille ametlik kasutuseesmärk on toodangu efektiivsuse parandamine. Senise luure tulemusena oleme siiski kindlaks teinud, et töötlemisel olevad preparaadid on mõeldud mürgituse raviks.

GA-669

Mürgitusjuhtumid on viimasel ajal tunduvalt sagedanenud, kuid need on maha vaikitud, samuti pole teada haigestunute tänane seisund.

Teie tegevuse eesmärk antud sihtkohas

Tõenäoliselt on mürgituste põhjuseks kokkupuude toodetava ainega. Pärast eestleidvaid sündmusi oleksid tüsistused tunduvalt tõsisemad, mille tõttu peame kindlaks tegema antud ravi efektiivsuse.

Oleme kindlaks teinud, et ravimilaboris on välja töötatud kolm erinevat preparaati, mille tõhusust on testitud elusorganismidel. Ravimite efektiivsuse välja selgitamine aitaks meil mõista olukorra tõsidust, samuti annaks teatud kindlustunde võimalike tagajärgede likvideerimiseks.

KOGUTUD INFO

Mürgituse ravi on võimalik kolme erineva toimeaine koosmõjul. Katsetulemuste ning preparaatide eripäradega on võimalik tutvuda laboris. Kui endiselt puudub süsteemne ravimeetod, peaksime tõsiselt mures olema.

2.1.1 Välja selgitada: Esitage toimeaine 1, 2 ja 3 manustamisjärjekord elundkonnale A, B ja C, et ravi oleks tulemuslik.

Vastus: Õigeid vastusevariante oli kokku 4, vastavalt alustamisereale.

	A Närv	B Nahk	C Aju
Manustamiskord 1	2	1	3
Manustamiskord 2	1	3	2
Manustamiskord 3	3	2	1

	A Närv	B Nahk	C Aju
Manustamiskord 1	3	1	2
Manustamiskord 2	1	2	3
Manustamiskord 3	2	3	1

	A Närv	B Nahk	C Aju
Manustamiskord 1	1	3	2
Manustamiskord 2	3	2	1
Manustamiskord 3	2	1	3

	A Närv	B Nahk	C Aju
Manustamiskord 1	2	3	1
Manustamiskord 2	3	1	2
Manustamiskord 3	1	2	3

Maksimaalne punktide arv on 20 punkti.
Iga õigesti järjestatud manustamiskorra rida annab eraldi 6 punkti.

Analüüs nr. TMZ43 5/6



Ravim: 52C-YP9

Toimeained: 1, 2, 3

Katseperiood: XXX

Katse kestvus: 14 päeva

Märkused:

Avaldunud viirus on põhiliselt mõjutanud organismi kolme organit - närvisüsteemi, aju, nahk. Sellest tulenevalt on patsientidel avaldunud nii psühholoogilised kõrvalekalded kui ka füüsilised muutused. Seniste eksperimentide põhjal on kindlaks tehtud, et ravimi 52C-YP9 toimeained peavad mõjutama närvisüsteemi, aju ja naha tegevust.

APPROVED

Alte mol. 1 m.m.

1981.04.13 LS

Maskestue - arrangement

Eign. snit

DENSE KONSERVESFABRIK

GRAM

780223 LS
1:50

82 3103 0011

8

A

Analüüs nr. TMZ43 tulemused

(C)

Kokkuvõte ravitulemustest:

Selleks, et ravimi mõju oleks täisväärtuslik, on vaja preparaati manustada 3 korda.

Ravimil on kolm põhitoeainet 1, 2 ja 3, millest igaüks mõjutab vaid kindlat elundkonda - närvisüsteemi (A), nahka (B) või aju (C).

Pärast esimest manustamiskorda otsustatakse raviplaanis teha muudatus - järgneval kahel manustamiskorral mõjutavad kõik toimeained 1, 2 ja 3 erinevaid organeid (närvisüsteem, aju, nahk) st. et iga toimeaine saab kolme manustamiskorra jooksul mõjutada üht organit vaid ühe korra. Ühel manustamiskorral ei saa erinevad toimeained mõjutada sama organit.

Ravi on tulemuslik järgmistel tingimustel:

Toimeaine, mis oli esialgu määratud mõjutama ajutegevust, ei saa mõjutada närvisüsteemi enne, kui toimeaine, mis esialgu oli määratud mõjutama närvisüsteemi, on mõjutanud aju.

Toimeaine 2 ei tohi mõjutada nahka enne, kui see on mõjutanud aju.

APPROVED

Kreeka jumalad	20
Soosambla Suusaklubi	20
Endiselt sant ei torma	20
Fantastic Four	20
Omatalo	20
Vigane üritus	20
Desorienteerujad	20
47	20
Las mõni vaimukam otsustab	20
Might just do it	20
Aafrika Lapsed	20
CRÜ	20
RSR Holding	20
Metsaloomad-loomad	20
T2MK LIVE STREAM	20
Fenomen	13
Tulge minu järel, ma tean kuhu minna!	6
Ütle Seitse	6
For fox sake!	6
Mr.Pickles	6
Vajadus värskete köögiviljade järel	6
AMMOL	6
6 õuna	6
Brigada UH	6
Kloostri logistikakeskus	0
SOG	0
Quattro mento	0
"Eyjafjallajökull"	0
Peoneerid	0
Õö Müristajad	0
Pikkpoiss	0
Kalamaja Karupüksid	0
Happy Bunnies	0
Jänese punt	0
Väsimatud	0
Õed KELM'id	0



JAAM X-1-W

Et oma tegevust hajutada, oleme loonud ajutise jaama X1W, kus on võimalik analüüsida protsessiga seonduvaid asjaolusid ning teostada kiireloomulisi uuringuid.

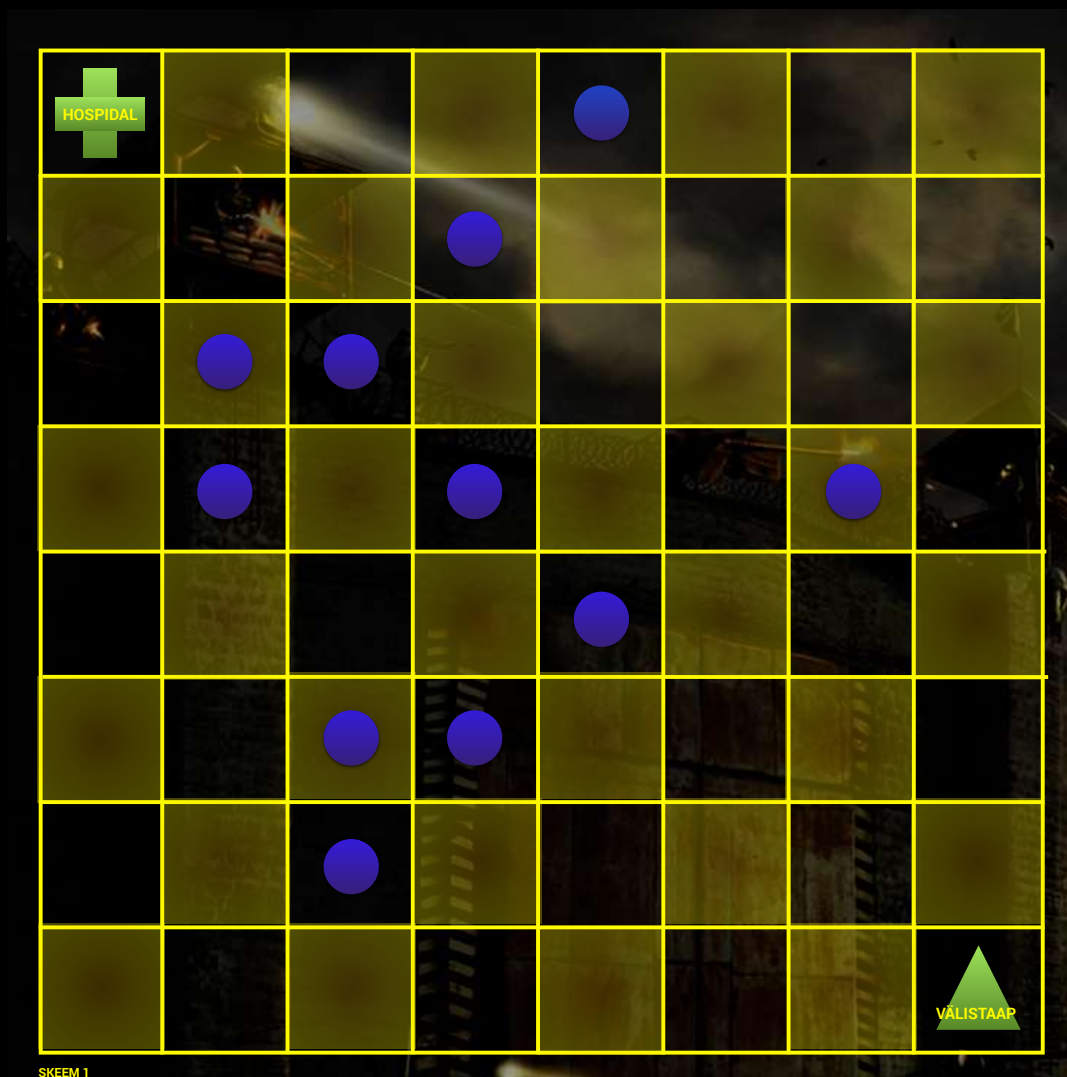
3.1.1
PH-653

Teie tegevuse eesmärk antud sihtkohas

Ajutisse jaama on kogutud materjal, mis aitab mõista raketibaasis toimuva tagamaid. Teie saate selles abiks

KOGUTUD INFO

Täpsema info saate, kui olete jõudnud jaama X-1-W.



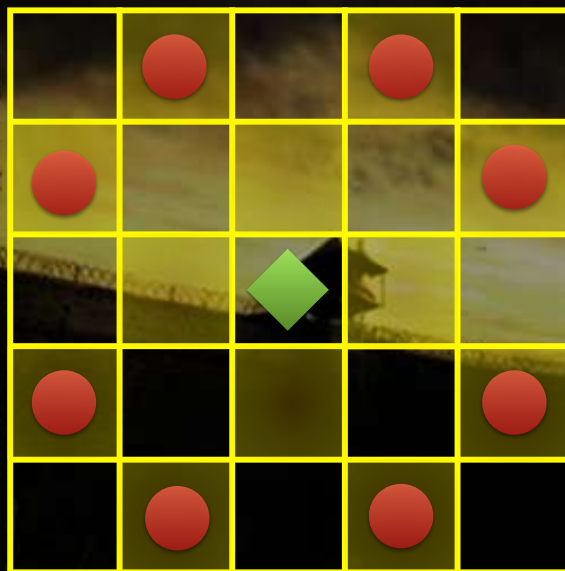
SKEEM 1

PALJUD RAKETIBAASI TÖÖLISED ON TEADMATA KADUNUKS JÄÄNUD, KUID MEIE OLEME ARVAMUSEL, ET NEID HOITAKSE KOHALIKU HOSPIDALI KINNISES OSAS. ET SELLES VEENDUDA, ON MEIL TARVIS PÄÄSEDA ANTUD HAIGLA TERRITOORIUMILE. KUNA HOSPIDALIS VIIBIMINE ON KÕRVALISTEL ISIKUTEL KEELATUD, PEAME TEADMA KINDLAT TEEKONDA, KUIDAS OBJEKTINI MÄRKAMATULT JÕUDA.

ALAL LIIKUMISE REEGLID

- VÄLISTAAP, HOSPIDAL NING NENDE VAHELINE MAA-ALA ON NÄIDATUD SKEEMIL 1.
- OBJEKTIDE VAHELINE TERRITOORIUM ON JAGATUD RUUTUDEKS.
- ALAL ON 12 VALVESTAAPI, MIS ON SKEEMIL 1 TÄHISTATUD RINGIKUJULISTE SÜMBOLITEGA. RUUDUD, KUS ON VALVESTAAP, ASTUDA EI TOHI.
- SKEEMIL 2 ON VÄLJA TOODUD LIIKUMISPÕHIMÖTE - PUNASTE SÜMBOLITEGA ON TÄHISTATUD KÕIK NEED RUUDUD, KUHU ISIKUL ON VÕIMALIK VALITUD LÄHTEKOHAST ÜHE KÄIGUGA ASTUDA. LÄHTEKOHT ON ANTUD SKEEMIL TÄHISTATUD ROHELISE SÜMBOLIGA.

3.1.1 Välja selgitada: Leida vähim arv käike, mis tuleks teha skeemil 1, et jõuda välistaabist hospitali, arvestades skeemil 2 toodud liikumise eripärasusi. Skitseerida vastav teekond.



SKEEM 2

3.1.1 Välja selgitada: Leida vähim arv käike, mis tuleks teha skeemil 1, et jõuda välistaabist hospitali, arvestades skeemil 2 toodud liikumise eripärasusi. Skitseerida vastav teekond.

Vastus: Vähim käikude arv on 6.

Maksimaalne punktide arv on 20 punkti.

Õige käikude arvu välja toomine annab 10 punkti ning õige skitseeringu joonistus 10 punkti.

Kreeka jumalad	20
Endiselt sant ei torma	20
Ütle Seitse	20
Fantastic Four	20
For fox sake!	20
Mr.Pickles	20
Omatalo	20
Vigane üritus	20
47	20
Vajadus värskete köögiviljade järele	20
Peoneerid	20
AMMOL	20
Aafrika Lapsed	20
CRÜ	20
RSR Holding	20
Metsaloomad-loomad	20
6 õuna	20
Brigada UH	20
T2MK LIVE STREAM	20
Väsimatud	20
Kloostri logistikakeskus	10
Tulge minu järel, ma tean kuhu minna!	10
Soosambla Suusaklubi	10
SOG	0
Quattro mento	0
Desorienteerujad	0
"Eyjafjallajökull"	0
Öö Müristajad	0
Las mõni vaimukam otsustab	0
Might just do it	0
Pikkpoiss	0
Kalamaja Karupüksid	0
Happy Bunnies	0
Fenomen	0
Jänese punt	0
Õed KELM'id	0



TALU VIDEVIKU TEE 36

Raketibaasi aladel on mitmeid talusid, kus elavad baasi töölised peredega – üks nendest on ka talu Videviku teel. Selle maja peremees on üks meist, kelle missiooniks on samuti raketibaasis toimuvale punkt panna. Tema koduõuele on kokku kogutud materjalid,

UQ-346

Teie tegevuse eesmärk antud sihtkohas

Et luua takistusi ohtu põhjustava aine transpordiks, on meil vaja ligipääsu selle veosüsteemidele – seda võimaldab kaos peajaamas. Missiooni edukuse tagab kõikide käikude täpne planeerimine, mille tõttu peame välja selgitama turvalise teekonna peajaama ning kindlaks tegema kaose tekitajate täpsed asukohad.

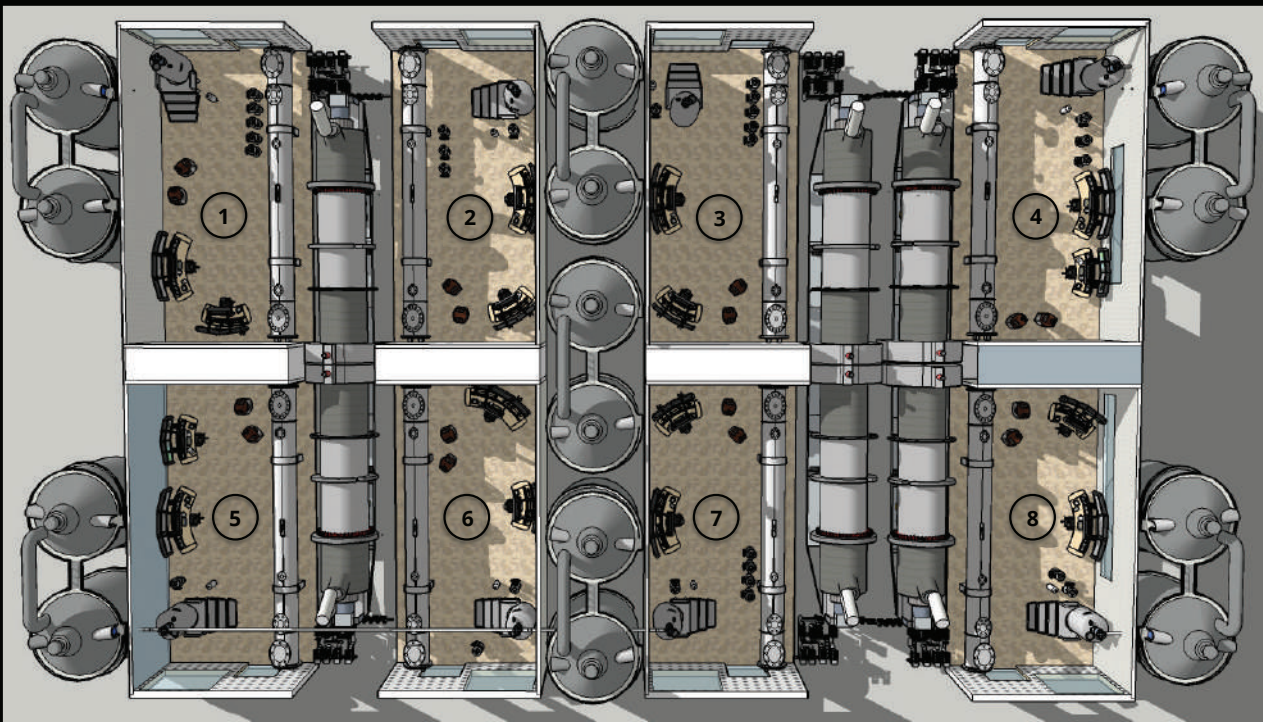
Teame, et raketibaasi peajaamas on kolm objekti, mille rivist välja viimine või režiimi muutmine tekitaks jaamas ajutise kaose. Tekitatud segadus suunaks kogu juhtivpersonali tähelepanu selle kõrvaldamisele ning võimaldaks meil sealjuures juurdepääsu transpordisüsteemidele.

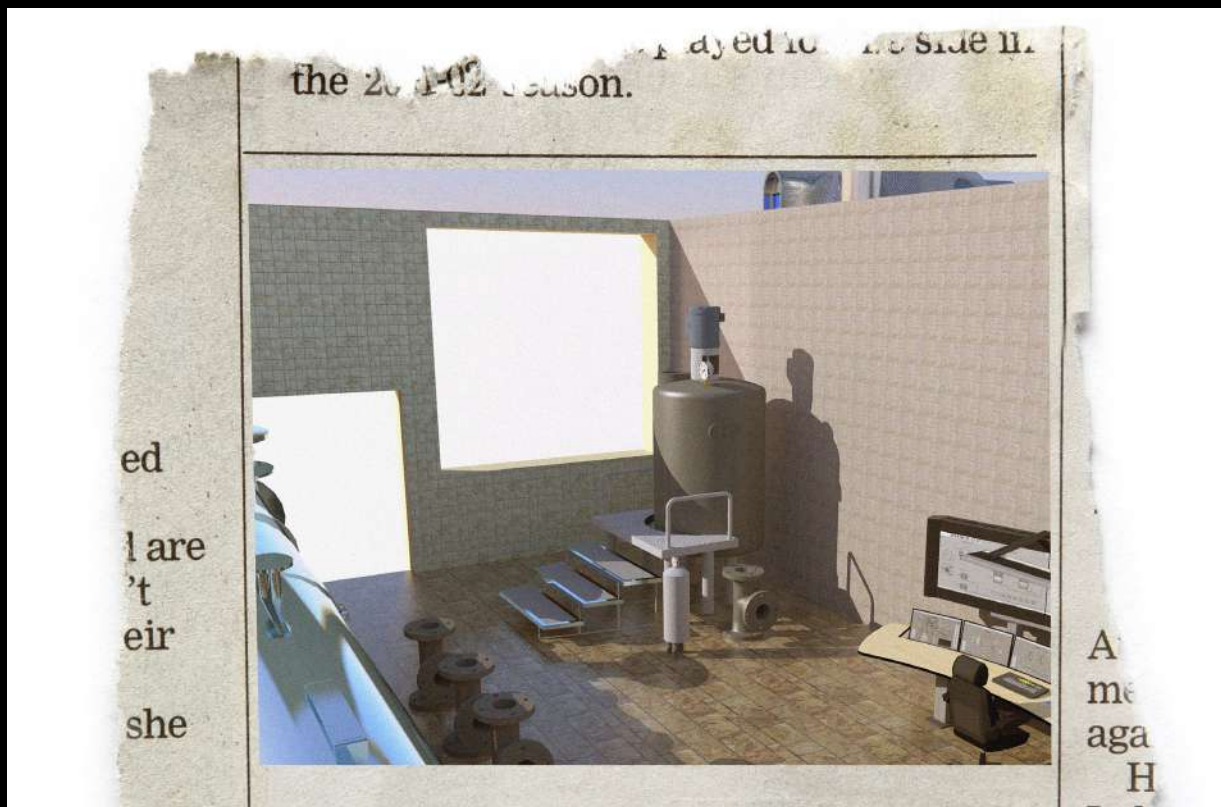
Kuna ligipääs peajaama on vaid üksikutel, pole objektide täpne asukoht meile teada. Oleme haldusosakonnast saanud jaama üldplaani, mille põhjal teame vaid, et seal on kaheksa ruumi, mis on oma ülesehituselt väga sarnased. Meie huvialused objektid asuvad kõik kuskil nendes ruumides, kuid peame kindlaks tegema

KOGUTUD INFO

Objektide täpsema info ja fotodega on võimalik tutvuda Videviku tee talu õuel.

PEAJAAM - ÜLDPLAAN



OBJEKT 1

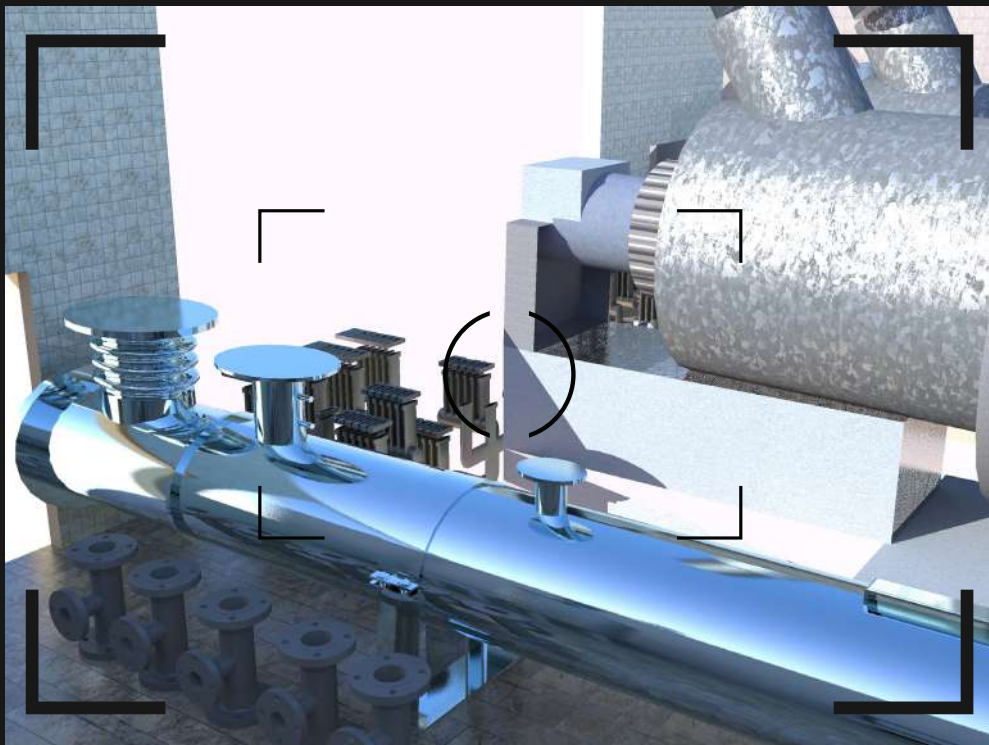
Objekt 1 - Lahusti Z1V mahuti.

Antud mahuti süsteemist lahutamine halvab ajutiselt tootmisprotsessi.

Nimetatud reservuaarist on kirjutatud ka raketibaasisiseses sõnumilehes.

Artiklist saadud pilt peaks võimaldama mahuti asukoha kindlaks teha.

OBJEKT 2

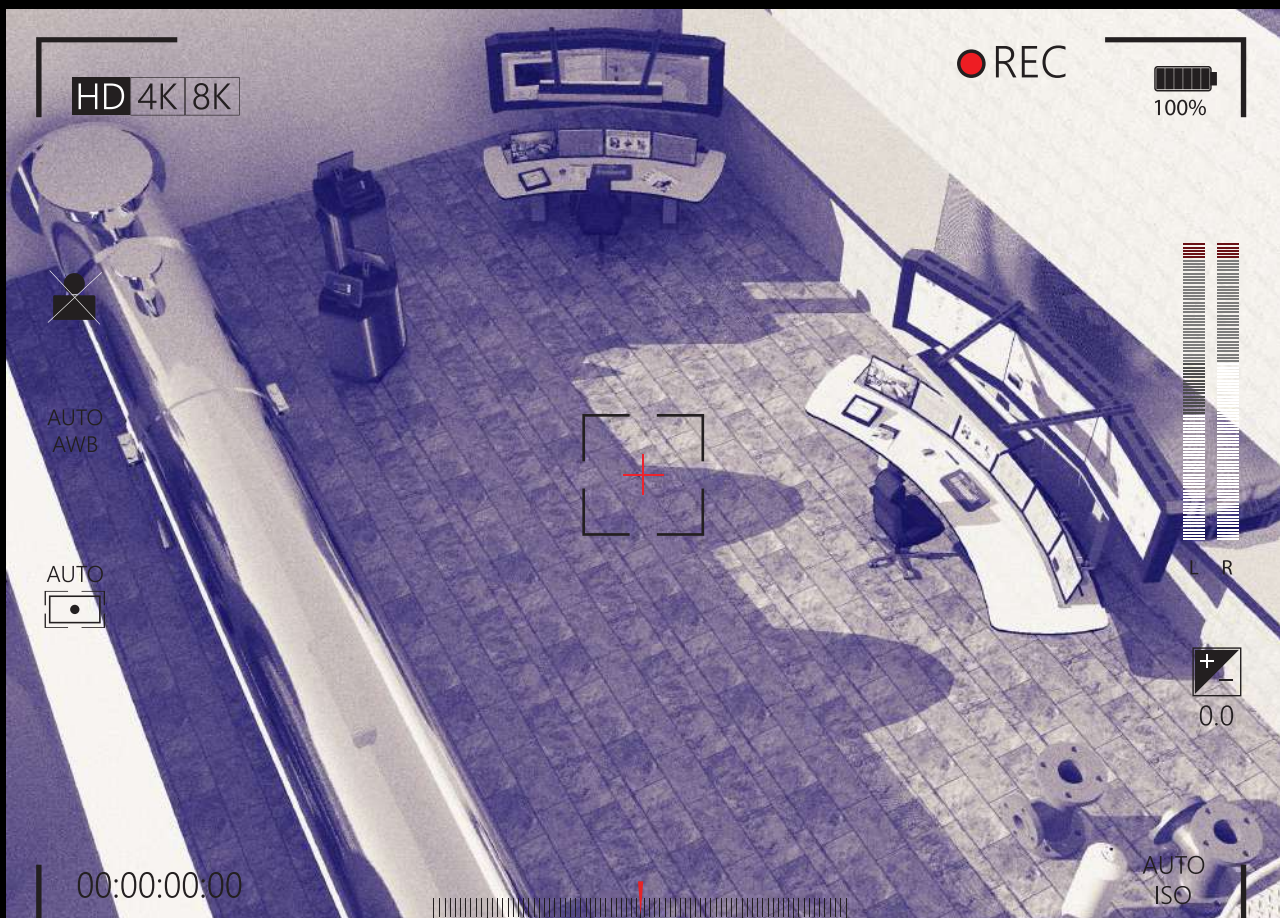


250 F5.6 -2...1...0...1...2+ ISO 400

Objekt 2 - Rõhu reguleerimiskraan tsisternile X5J.

Ülerõhu tekitamine aktiveerib häire, kuid tegelikult ei sea raketibaasi ohtu. Meieni on jõudnud ühe töötaja isiklik foto, mis võimaldaks antud kraani asukoha kindlaks määrata.

OBJEKT 3



Objekt 3 - Peaarvuti nr XV2, kust hallatakse generaatorite tööd. Ükskõik millise generaatori ajutine seisak annab üldhäire. Peaarvuti asub ainukesena turvakaamerateaga varusustatud ruumis. Saadud turvakaamera pilt peaks võimaladma arvuti asukoha tuvastada.

NOTES

Peajaamas on kolm objekti, mille töö segamisel on võimalik jaamas luua lühiajaline kaos. Et töö sujuks kiiresti ning ilma vahejuhtumiteta, peame kindlaks tegema nende täpsed asukohad hoone plaanil.

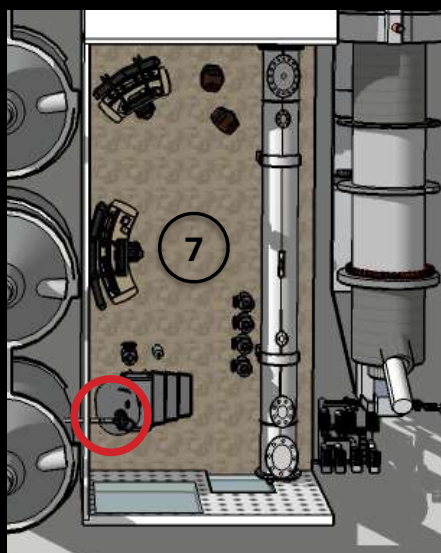
4.1.1 Välja selgitada: Tuvastage peajaama ruumide numbrid, kus asuvad Objekt 1, 2 ja 3.

Vastus: objekt 1 - ruum nr 2; objekt 2 - ruum nr 3; objekt 3 - ruum nr 8

Maksimaalne punktide arv on 20 punkti.

Objekt 1 tuvastamine annab 7 punkti ning objekt 2 ja 3 annavad eraldi 6,5 punkti.

Objekt 1 on väga sarnane ruumile nr 2 ja 7. Ruum nr 7 ei saa ta seetõttu olla, et seal jookseb mahutist toru seinapoole, mida objekt 1 pildil ei ole.

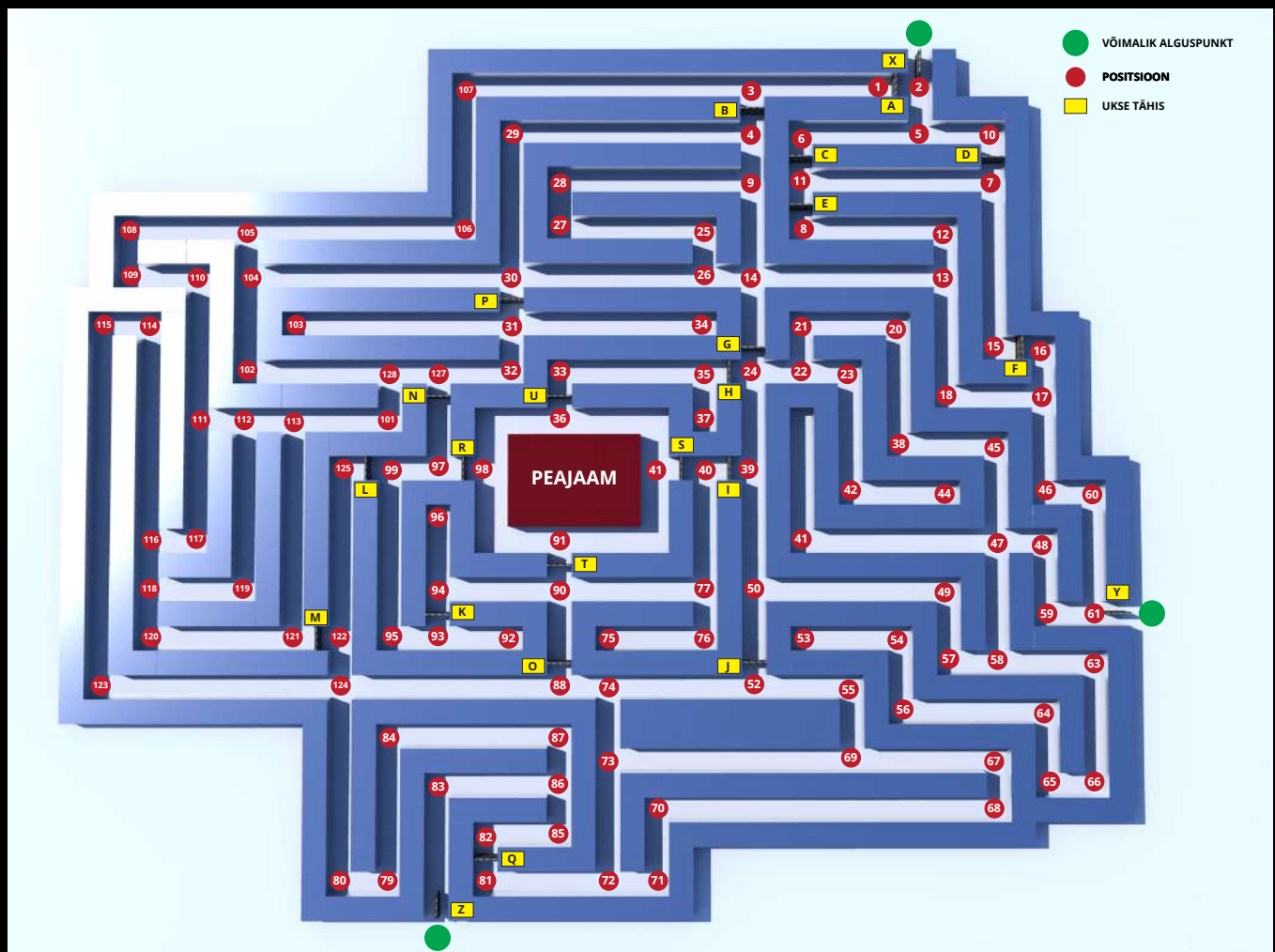


Et peajaama siseneda, on tarvis veatult läbida seda ümbritsev turvatsoon. Ala märkamatuks läbimiseks on vaja teada täpset liikumise trajektoori. Liikumise eripärasid arvestamata aktiveerub üldhäire ning operatsioon nurjuks.

4.2
QY-173

KOGUTUD INFO

Peajaam asetseb turvatsooni keskel. Turvatsooni on võimalik siseneda kolmest erinevast uksest. Tsoonis liikumiste eripäradega on võimalik tutvuda Videviku tee talu hoovis.



4.2.1 Välja selgitada: Esitage numbritega liikumistrajektoor turvatsooni läbimiseks, arvestades alal liikumise iseärasusi.

Vastus: Õigeid vastuseid võib olla rohkem kui üks. Siin on võimalik tutvuda ühe variandiga.
2 - 1 - 3 - 107 - 106 - 105 - 104 - 102 - 128 - 127 - 97 - 98

Maksimaalne punktide arv on 20 punkti.

Kui on eksitud ühe uksega, on võimalik teenida 10 punkti. Kui käike oli rohkem kui 12 või kui viimane käik ei olnud peajaamas, siis punkte ei saa.

Mida loetakse käiguks? Käik on üks lõik punktist A punkti B ja uks peab lahti olema läbimise hetkel. Seda defineeris turvatsooni läbimise reegel nr 4: "Esimeseks käiguks loetakse sissepääsu läbimist ehk astumist positsioonile nr 61, 83 või 2."

USTE AVATUSE TABEL



< KÄIGUD >

UKSED ∨	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A	Blue	Blue	Red	Blue	Red	Blue	Red	Blue	Red	Blue	Red	Blue
B	Blue	Blue	Blue	Red	Blue	Red	Blue	Red	Blue	Red	Blue	Red
C	Blue	Red	Blue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
D	Blue	Blue	Blue	Blue	Red	Red	Blue	Red	Blue	Red	Blue	Red
E	Blue	Red	Red	Blue	Blue	Blue	Red	Blue	Red	Blue	Red	Blue
F	Blue	Blue	Blue	Red	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue
G	Blue	Blue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Blue	Red	Blue	Blue
H	Blue	Blue	Red	Red	Blue	Red	Red	Red	Blue	Red	Red	Red
I	Blue	Red	Blue	Red	Red	Blue	Blue	Red	Red	Blue	Blue	Red
J	Blue	Blue	Red	Blue	Blue	Blue	Red	Red	Red	Blue	Blue	Blue
K	Blue	Blue	Red	Red	Red	Blue	Red	Blue	Red	Red	Red	Blue
L	Blue	Red	Blue	Red	Red	Red	Blue	Red	Red	Blue	Blue	Blue
M	Blue	Red	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Red	Blue	Red	Blue	Red
N	Blue	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Blue	Red	Red	Blue	Red
O	Blue	Blue	Red	Blue	Red	Red	Blue	Red	Blue	Red	Blue	Blue
P	Blue	Red	Blue	Blue	Blue	Red	Red	Red	Blue	Red	Red	Red
Q	Blue	Blue	Red	Red	Blue	Red	Red	Red	Blue	Blue	Red	Blue
R	Blue	Red	Blue	Red	Blue	Blue	Red	Blue	Red	Blue	Blue	Blue
S	Blue	Blue	Red	Red	Blue	Red	Blue	Red	Blue	Blue	Blue	Blue
T	Blue	Red	Red	Red	Red	Blue	Blue	Blue	Red	Red	Red	Blue
U	Blue	Red	Blue	Red	Red	Red	Red	Red	Blue	Blue	Red	Blue

Turvatsooni läbimise reeglid:

- 1) Tsooni on võimalik siseneda kolmest sissepääsust - X, Y, Z.
- 2) Võimalikud alguspunktid on tähistatud rohelise ringiga.
- 3) Liikuda saab punaste ringidega tähistatud alal. Iga positsioon on nummerdatud.
- 4) Turvatsoon on võimalik läbida maksimaalselt 12 käiguga. Esimeseks käiguks loetakse sissepääsu läbimist ehk astumist positsioonile 61, 83 või 2.
- 5) Tsoon on läbitud, kui on sisenetud peajaama ehk on astunud positsioonile 98, 36, 41 või 91
- 6) Trajektoorigil on lisaks sissepääsudele 21 ust, mis vastava käigu korral on avatud või kinnised. Uste avatust on võimalik kontrollida üleval olevast "Uste avatuse tabelist". Horisontaalsel teljel on välja toodud käigu korrad ning vertikaalsel teljel uste avatus.
- 7) Igal positsioonil on võimalik olla ainult üks kord.
- 8) Liikuda saab skeemi alusel järjest ning ei tohi vahele jätta või üle hüpata üle järgmise käigu ehk positsiooni. Samuti ei saa minna läbi seina või kinnise ukse.
- 9) Kohapealseid käike ei ole võimalik sooritada.

MEESKONNA NIMI	UQ-346	QY-173
Fantastic Four	20	20
Vajadus värskete köögiviljade järele	20	20
Pikkpoiss	20	20
Desorienteerujad	13,5	20
Might just do it	13,5	20
Peoneerid	13	20
Las mõni vaimukam otsustab	13	20
6 õuna	13	20
Soosambla Suusaklubi	20	10
Ütle Seitse	20	10
For fox sake!	20	10
Mr.Pickles	20	10
Omatalo	20	10
Brigada UH	20	10
T2MK LIVE STREAM	20	10
Aafrika Lapsed	13,5	10
Kreeka jumalad	13	10
Tulge minu järel, ma tean kuhu minna!	13	10
Endiselt sant ei torma	13	10
Vigane üritus	13	10
47	13	10
CRÜ	13	10
RSR Holding	13	10
Metsaloomad-loomad	13	10
AMMOL	0	20
Happy Bunnies	20	0
Fenomen	13	0
Kloostri logistikakeskus	0	0
SOG	0	0
Quattro mento	0	0
"Eyjafjallajökull"	0	0
Õö Müristajad	0	0
Kalamaja Karupüksid	0	0
Jänese punt	0	0
Väsimatud	0	0
Õed KELM'id	0	0



LÄBIPÄÄSUTSOON

BJ-203

Läbipääsutsoon ühendab raketibaasi territooriumi tsiviilaladest. Tsoon on range sõjaväelise kontrolli all ning pärast missiooni lõppu on tsiviili võimalik jõuda vaid läbipääsukoodide alusel, mida teavad ainult raketibaasi töölised. Taoline kontroll võimaldab tuvastada kõrvalised isikud baasi territooriumil. Teie muretsema ei pea - hetkel kehtiva läbipääsukoodi fragmendid on paigutatud kogu missiooni teekonnale.

Soovides alalt väljuda, esitage läbipääsukood piiril seisvale sõjaväelasele.

Lisaks kontrolltegevusele toimub seal vajadusel raadio teel edastatud teadete segamine. Esmalt tuvastatakse saadetud sõnumi sisu ning vajadusel see blokeeritakse.

Olles läbipääsutsooni aladel, pöörake tähelepanu viimati blokeeritud teatele. Kuna raadiosõnumid on segajate tõttu tihti moondunud, läheb mõnikord tükk aega enne nende täielikuks mõistmiseks, mille tõttu hoitakse neid laual lõpliku tuvastuseni. Tõkestatud sõnumid võivad sisaldada meie jaoks väga olulist infot.

KUULA HELI SIIT



5.1.1 Välja selgitada: Tuvastage kuulnud sõnumi viimased 7 sõna.

Vastus: ... kust varastasin aine ning peitsin selle jõkke.

Maksimaalne punktide arv on 20 punkti.

Iga eksitud sõnna võtab maha 3 miinuspunkti ning vale ajavorm ühe miinuspunkti. Kui lauses on ainult üks kuni kaks õiget sõna, siis iga õige sõna annab 3 punkti.

MEESKONNA NIMI**BJ-203**

Soosambla Suusaklubi	20
Ütle Seitse	20
Vajadus värskete köögiviljade järele	20
Metsaloomad-loomad	20
Jänese punt	20
Kreeka jumalad	17
Endiselt sant ei torma	17
Fantastic Four	17
Mr.Pickles	17
Desorienteerujad	17
47	17
Las mõni vaimukam otsustab	17
Might just do it	17
Aafrika Lapsed	17
CRÜ	17
RSR Holding	17
6 õuna	17
Tulge minu järel, ma tean kuhu minna!	14
For fox sake!	14
Pikkpoiss	14
Brigada UH	14
T2MK LIVE STREAM	14
Omatalo	11
Vigane üritus	11
AMMOL	11
Peoneerid	10
Õõ Müristajad	8
Happy Bunnies	3
Kloostri logistikakeskus	0
SOG	0
Quattro mento	0
“Eyjafjallajökull”	0
Kalamaja Karupüksid	0
Fenomen	0
Väsimatud	0
Õed KELM'id	0



FAKTIMÄNG

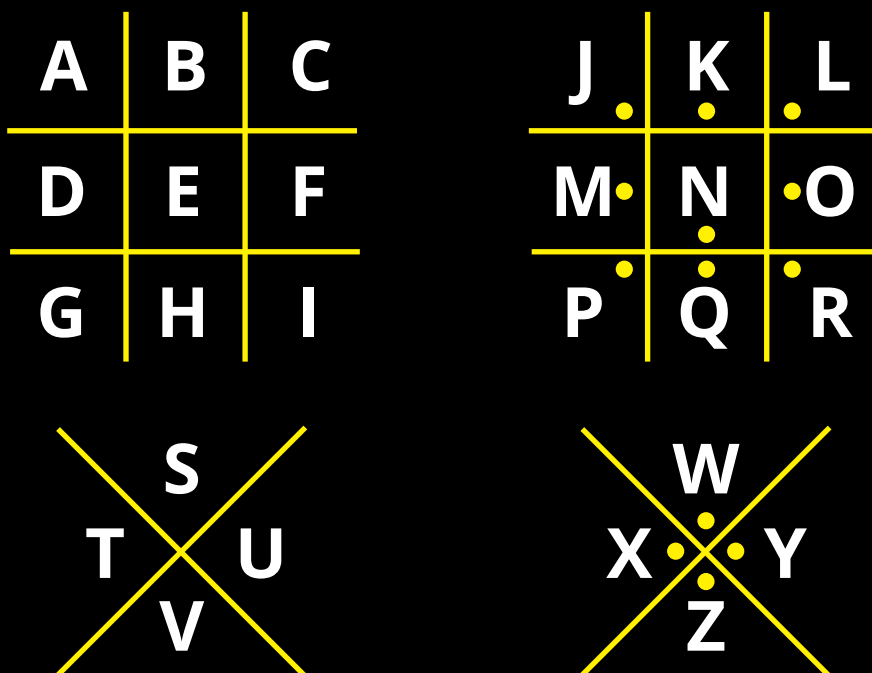
Et läbipääsutoon ilma tõrgeteta läbida, vajate kontrollkoodi.

VU-659

Kui olete jõudnud läbipääsutooni ning soovite tsiviili naasta, edastage kontrollkood piiril olevale sõjaväelasele.

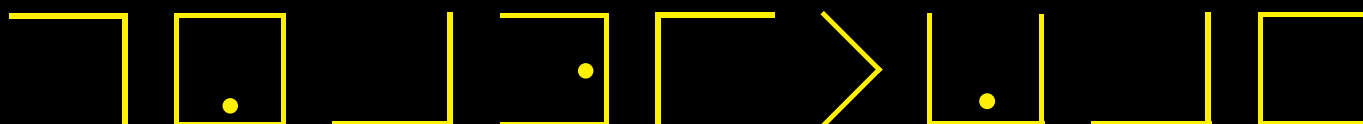
Koodi konfidentsiaalsuse tõttu oleme selle krüpteeritud fragmendid paigutanud sidejaama, Videviku tee talu hoovi ning läbipääsutooni territooriumile.

Koodi fragmentide dekrüpteerimiseks kasutage järgmist šifrit.



Vaid õige läbipääsukoodi alusel on võimalik jätkata etteantud teekonda. Dekrüpteeritud kood peab olema vormistatud vastuste lehele ning selle õigsust kontrollib piiril olev valvur.

KRÜPTEERITUD KOOD



A) **FAKTIMÄNG:** Välja selgitada õige läbipääsukood

Vastus: GNAMITKAF

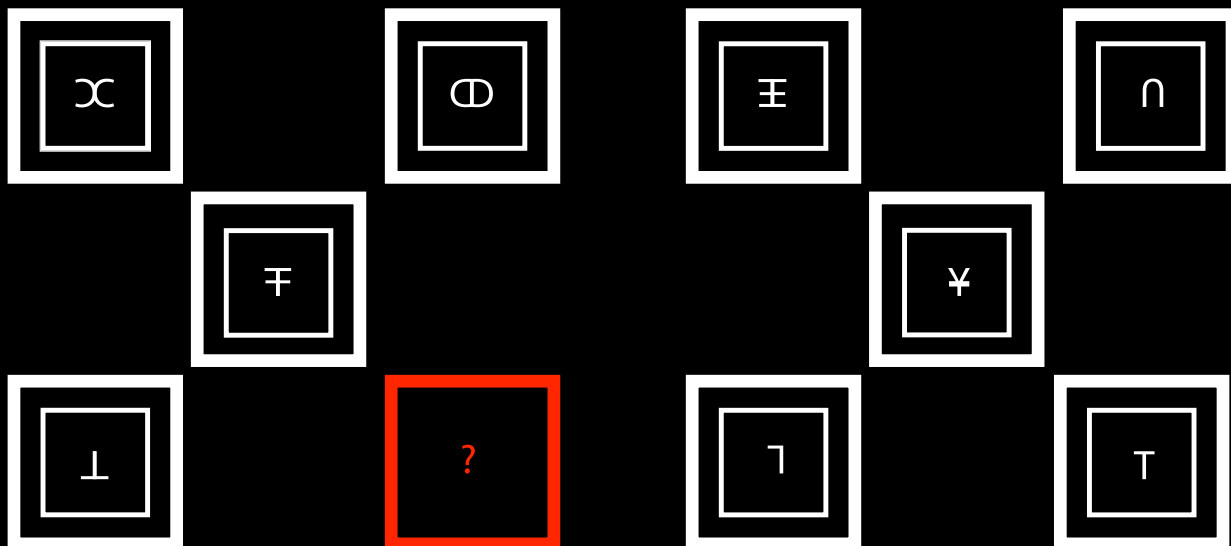
Maksimaalne punktide arv on 20 punkti.

Positiivne tähis läbipääsutoonis annab 15 punkti. Negatiivse tähise saamisel antud punkte ei ole võimalik teenida. Õige vastus vastuste lehel annab lisaks 5 punkti. Iga valesti läinud täht võtab maha ühe miinuspunkti.

Oleme tänaseks välja selgitanud, et raketibaasi varjatud toodang koosneb viiest põhitoorainest. Baasis on üheksa erinevat toorainemahutit, millest igaüks on tähistatud erineva sümboliga. Meile on olulised vaid reservuaarid, mis sisaldavad põhitoorainet.

IW-192

Hetkel on teada nelja põhitoorainemahuti märgistused, kuid viimane on veel väljaselgitamisel. Selleks, et oma eesmärgini kiiremini jõuda, on vaja kindlaks teha ka viies tähis. Hetkeks teadaolevad põhitoorainemahuteid tähistavad sümbolid on kogutud jaama X1W. Võimalikud variandid, mis sobivad viienda põhitoorainemahuti sümboliks, on leitavad ravimilaboris.



B) FAKTIMÄNG: Skitseerida viies põhitoorainemahutit tähistav sümbol.

Vastus: ☿

Maksimaalne punktide arv on 20 punkti.

Kõik esimeses tabelis väljatoodud tähised on tähed, mis on pandud vertikaalsesse peegelpilti. Ainukene tähis, mis teises tabelis moodustaks ka vertikaalses peegelpildis tähe on vastuses väljatoodud tähis (E).

MEESKONNA NIMI**VU-659****IW-192**

Kreeka jumalad	20	20
Tulge minu järel, ma tean kuhu minna!	20	20
Soosambla Suusaklubi	20	20
Endiselt sant ei torma	20	20
Fantastic Four	20	20
Vigane üritus	20	20
Desorienteerujad	20	20
Las mõni vaimukam otsustab	20	20
RSR Holding	5	20
Ütle Seitse	20	0
For fox sake!	20	0
Mr.Pickles	20	0
47	20	0
Vajadus värskete köögiviljade järele	20	0
Peoneerid	20	0
Õö Müristajad	20	0
AMMOL	20	0
Might just do it	20	0
Aafrika Lapsed	20	0
Pikkpoiss	20	0
CRÜ	20	0
Metsaloomad-loomad	20	0
Happy Bunnies	20	0
6 õuna	20	0
Fenomen	20	0
T2MK LIVE STREAM	20	0
Omatalo	4	0
Kloostri logistikakeskus	0	0
SOG	0	0
Quattro mento	0	0
"Eyjafjallajökull"	0	0
Kalamaja Karupüksid	0	0
Brigada UH	0	0
Jänese punt	0	0
Väsimatud	0	0
Õed KELM'id	0	0