

UNLOCK!

MYSTERY ADVENTURES

DAS WRACK DER NAUTILUS

SCHWIERIGKEIT:

LÖSUNG

**SPOILER-WARNUNG:
LEST DAS DOKUMENT NUR,
WENN IHR WIRKLICH NICHT
MEHR WEITERKOMMT!**

UNTER WASSER

- ▶ Legt die Karten **S**, **E** und **A** nebeneinander und schaut durch die Taucherbrille. Zwischen den Korallen und auf dem großen Fisch rechts könnt ihr verborgene Zahlen entdecken: 2, 2, 8 und 4. Die „+“-Zeichen auf eurem Bildschirm (**S**) fordern euch zum Addieren auf: $2+2+8+4 = 16$.

Nehmt Karte **16**.



- ▶ Öffnet die Luke (**16**) mithilfe des rostigen Schilds (**37**). Der fehlende Text versteckt die Zahlenwörter: „EINSt“, „reVIER“, „nACHT“ und „SECHStanten“, also: 1, 4, 8 und 6. Gebt den Code **1486** in die App ein.

Nehmt Karte **M**.



IM KORRIDOR

- ▶ Nutzt Karte **81**, um einmal tief Luft zu holen. Öffnet die gepanzerte Tür mit der Zange: $13 + 30 = 43$. Ihr kommt in den Maschinenraum.

Nehmt Karte **43**.



- ▶ Öffnet auch die andere Tür (**95**), indem ihr das erste Zahnrad um 2 Rasten gegen den Uhrzeigersinn dreht. So befindet sich der rote Zahn in der roten Aussparung. Folgt nun mit den anderen Zahnrädern dieser Bewegung und lest die 4 Zahlen an den roten Anzeigern ab. Gebt den Code **7251** in die App ein: Ihr kommt in die Bibliothek.

Nehmt Karte **R**.



IM MASCHINENRAUM

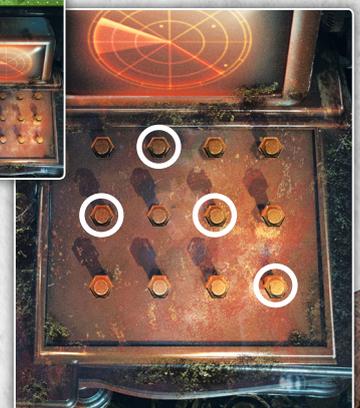
43

- ▶ Öffnet das Sonar (**19**) in der App (). Wenn ihr den Knopf mit dem Lautsprechersymbol drückt, hört ihr eine Sequenz aus 4 Tönen: mittel, hoch, mittel und tief.

Drückt die entsprechenden Knöpfe, um ein Manometer zu erhalten:

- 1. Reihe: Mitte;
- 2. Reihe: Oben;
- 3. Reihe: Mitte;
- 4. Reihe: Unten.

Nehmt Karte **99**.



IN DER BIBLIOTHEK

R

► Schaut euch die 4 Bücher im Regal (5) an.

Nehmt die Karten 9, 15, 24 und 72.

Kombiniert dann die Laterne (88) mit dem Globus (10):

Legt dafür Karte 88 so auf Karte 10, dass jeder farbige Lichtstrahl auf eine Zahl zeigt. Gebt sie in der Reihenfolge, die euch die Tür (49) vorgibt, in die App ein: gelb, blau, rot und dann grün, also **4235**. Ihr kommt in den Salon.

Nehmt Karte P. Geht hindurch und ihr kommt in Nemos Kajüte.

Nehmt Karte J.



IN NEMOS KAJÜTE

J

► Nehmt euch den verborgenen Sauerstofftank (B) und holt noch einmal Luft.

► Kombiniert die Karten 75, 72 und 79. Um den Code zu erhalten, müsst ihr die Geschichte der Jungfernfahrt (72) aufmerksam lesen. Legt den Längensmesser (79) auf die Weltkarte (75):

- Geht vom Nordkap nach Havanna (die maximale Reichweite von 3.000 Seemeilen findet ihr auf Karte (24): 5;
- Geht dann zum Kap der Guten Hoffnung: 4;
- Durchquert den Indischen Ozean und macht Halt in Darwin: 7;
- Zuletzt erreicht ihr Tokio, genau nach der Hälfte der maximalen Reichweite: 6

Gebt den Code **5476** in die App ein (⚙️), nehmt Karte 92 und geht zurück in den Salon (P).



IM SALON

P

► Schaut euch die Orgel des Kapitäns (7) sowie die Karten 9 und 3 genau an. Die vier Linien auf Karte 9 passen zu den vier Notenzeilen auf dem Notenblatt. Jeder Punkt steht für eine Note: Folgt dem Muster, das sich entsprechend der Noten hebt und senkt, schaut dann auf Karte 7 nach, welche Note gespielt werden muss. 1. und 2. Zeile: E / 3. Zeile: H / 4. Zeile: C. Diese Noten ergeben auf den Tasten den Code: **7745**.

Gebt ihn in die App ein und nehmt Karte 54.



Ihr habt nun die vier abnehmbaren Manometer (99, 29, 54 und 92), die euch helfen, den Zugang zur Brücke (65) zu öffnen.

Jedes Manometer ist mit einem Buchstaben versehen.

Legt je zwei Manometer nacheinander wie in der Notiz (65) gezeigt aneinander und schaut, auf welche Zahl die Nadel zeigt:

- W und Y: die Nadel auf Karte Y zeigt auf die 2 auf Karte W;
- Z und Y: die Nadel auf Karte Z zeigt auf die 5 auf Karte Y;
- Z und X: die Nadel auf Karte X zeigt auf die 3 auf Karte Z;
- W und X: die Nadel auf Karte W zeigt auf die 8 auf Karte X.

Der Code **2538** öffnet die Tür und ihr kommt zur Brücke.

(Der Code **8352** funktioniert ebenfalls, die Notiz kann also auch von unten nach oben gelesen werden.)

Nehmt Karte **K**.



AUF DER BRÜCKE

K

Nehmt euch den Sauerstofftank (70), atmet durch, lehnt euch zurück ...

Die Plakette an der Luke (40) bezieht sich auf Karte (24):

GE. LÄ. „minus“ MA. GE. bedeutet, dass die MAX. GESchwindigkeit (50 Knoten) von der GESamt-Länge (70 Meter) abgezogen werden muss: $70 - 50 = 20$.

Nehmt Karte (20).

Schaut euch nun Karte (41) genau an. Sie zeigt euch, wie ihr die Karten (27) und (74) aneinanderlegen müsst, um die Karten (33) und (34) miteinander zu verbinden.

Dreht Karte (27) um 90 Grad nach links und legt Karte (74) teilweise überlappend darauf, um jede Zahl mit einem griechischen Buchstaben zu verbinden.

Den Code für Karte (20) bilden nun die 4 Zahlen in der Reihenfolge der auf der Luke eingravierten Buchstaben: **6843**.

Nehmt Karte (98).



- ▶ Folgt den Anweisungen auf Karte 15, um die Hülle zu elektrifizieren: Stellt euch vor, ihr würdet die Knöpfe E und L am Steuerpult (55) um 180° drehen (auf 6 Uhr) und den Knopf I um 90° (auf 3 Uhr). Dadurch wird das „E“ zu einer „3“, das „O“ ist eine „0“, das I wird zu „-“ und das „L“ zu einer „7“. $30 - 7 = 23$. Nehmt Karte 23.



- ▶ Jetzt beginnt eure letzte Herausforderung: Navigiert das U-Boot durch die Höhlen (91), nutzt dabei die Informationen von Karte 51:
 - T1: Das Rettungs-U-Boot ist auf Höhe der Zahl 2 auf dem Altimeter. Addiert 1 für jeden Schub. $2 + 1 = 3$
 - T2: Das Rettungs-U-Boot ist auf Höhe der Zahl 5 auf dem Altimeter. Addiert 1 für jeden Schub. $5 + 2 = 7$
 - T3: Das Rettungs-U-Boot ist auf Höhe der Zahl 3 auf dem Altimeter. Addiert 1 für jeden Schub. $3 + 3 = 6$
 - T4: Das Rettungs-U-Boot taucht auf (Altimeter: Zahl 0). Addiert 1 für jeden Schub. $0 + 4 = 4$



Gebt den finalen Code **3764** in die App ein und ihr gewinnt!

Das grauenvolle Ungeheuer muss heute wohl hungrig ins Bett gehen!