

UNLOCK!

EPIC ADVENTURES

MISSION #07

LÖSUNG

Schwierigkeit:

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

DAS VERSTECK

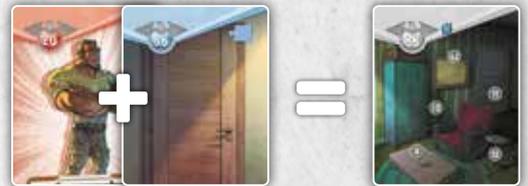
- ▶ Bevor ihr etwas anderes tut, solltet ihr Sheryls Ausrüstung an euch nehmen.

Nehmt die Karten und .



- ▶ Tommy kann die Tür ganz einfach aufstemmen: $20 + 68 = 88$.

Nehmt die Karte .



- ▶ Benutzt die Mini-Kamera, um die Schublade zu untersuchen:

$2 + 13 = 15$.

Nehmt die Karte .



- ▶ Schon könnt ihr euren ersten Verdächtigen ausschließen:

Der Agent namens „Die Echse“ hat eine Glatze und benötigt keinen Kamm.

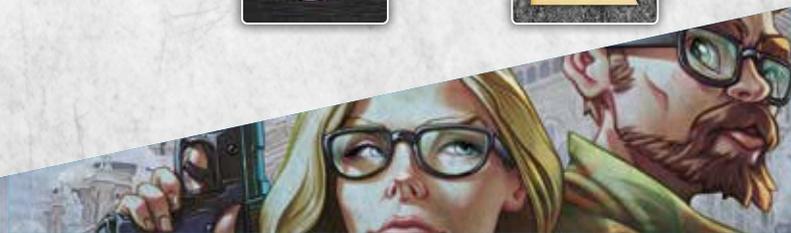


- ▶ Schaut euch den Inhalt des Spindes () mit der Brille an. Drückt dafür den Brillenknopf in der App. Im Spind hängt eine Militäruniform von 1965-1970. Der Hecht wurde erst 1956 geboren und war zu der Zeit nicht einmal 16 Jahre alt, weswegen es nicht seine Uniform sein kann. Ein Verdächtiger weniger!



- ▶ Scant mit Hilfe der Brille den Ring, um zwei Markierungen (Stern und Punkt) darin zu entdecken. Öffnet Maschine und dreht beide Räder so, dass die Symbole an den Stellen der Markierungen sind. Die Maschine klickt, wenn ein Rad richtig eingestellt ist. Der Ring öffnet sich.

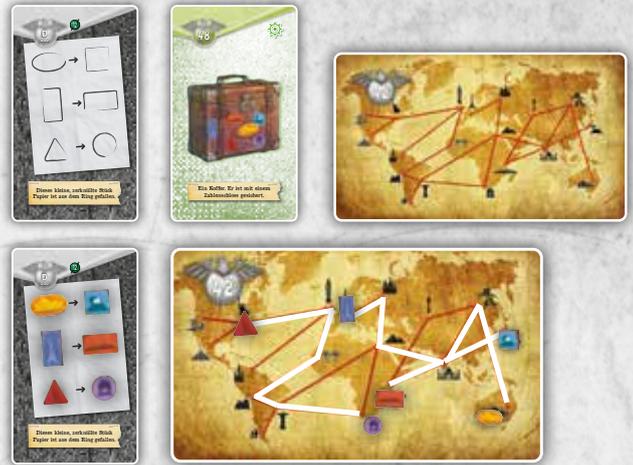
Nehmt Karte .



DIE ERMITTLUNG

- Das Stück Papier aus dem Ring hilft euch, das Schloss des Koffers zu öffnen. Die Formen auf dem Papier entsprechen denen der Sticker auf dem Koffer, die wiederum für verschiedene Orte auf der Weltkarte stehen (42). Folgt den roten Linien auf der Weltkarte entsprechend der auf dem Papier dargestellten Routen, wobei ihr immer den kürzesten Weg nehmt. Dadurch entstehen 3 Ziffern: Zuerst eine 4, dann eine 3, zuletzt eine 2. Stellt den Code 432 in Maschine 48 ein.

Nehmt Karte 5.



- Auf dem gefälschten Reisepass steht der Name „Jimmy Bond“. Da der Kolibri eine Frau ist, könnt ihr sie als Verdächtige ausschließen!



- Gebt Elvis die codierte Nachricht: 10 + 47 = 57.

Nehmt Karte 57.

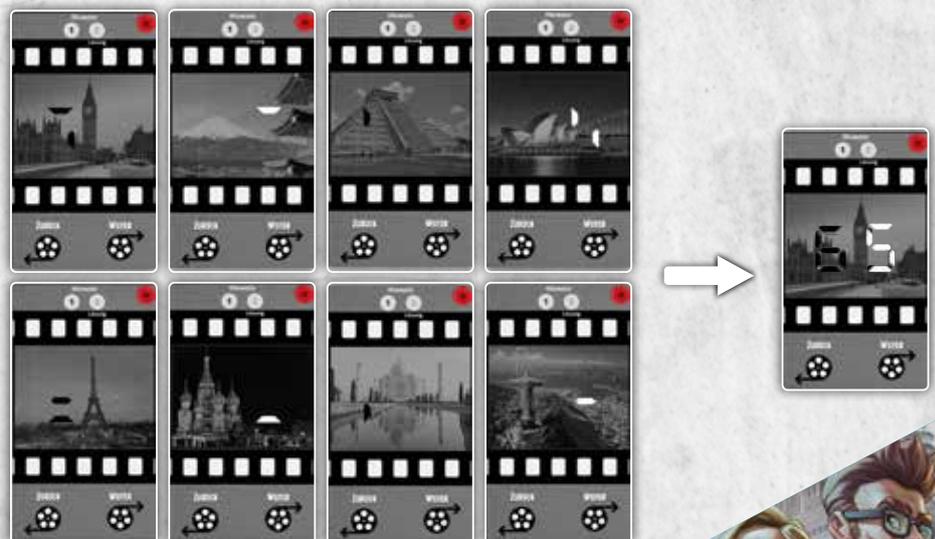


- Legt den Decodierschlüssel wie dargestellt auf die Nachricht (dort, wo jeweils die Punkte der Satzzeichen sind) und vertauscht die Buchstaben, die mit den gestrichelten Linien verbunden sind. Daraus ergeben sich „Seid wachsam!“ und „Gorilla ist misstrauisch...“ Damit könnt ihr den Gorilla also auch ausschließen!



- Schaut euch jetzt den Mikrofilm an. Öffnet Maschine 6 und schaut euch genau die schwarzen und weißen Streifen auf den Bildern an. Wenn ihr sie jeweils als eine Ziffer seht, erhaltet ihr eine schwarze 6 und eine weiße 5.

Nehmt Karte 65.



DIE ERMITTLUNG

- ▶ Auf den Fotos befinden sich drei Fotos. Der einzige Agent, der nicht an jeder dieser drei Missionen teilgenommen hat, ist der Fasan, den ihr somit auch ausschließen könnt. Damit ist der Maulwurf der Fuchs. Oder ist der Fuchs der Maulwurf ...? Wie auch immer!

AGENTENCODE
PH5272
- DER FASAN -
GEBURTSDATUM
09.10.1944
GRÖSSE: 1,79 m

ABGESCHLOSSENE MISSIONEN
Operation Koralle, AUSTRALIEN
Die verbotene Mauer, CHINA

AGENTENCODE
FD2587
- DER FUCHS -
GEBURTSDATUM
23.06.1936
GRÖSSE: 1,83 m

- ▶ Öffnet die Tür mit dem Schlüssel:

$$11 + 21 = 32$$

Nehmt Karte

11 + 21 = 32

- ▶ Drückt den Brillenknopf in der App und scannt Karte . Ihr könnt Laserstrahlen sehen und, dass die Kartennummer rot geworden ist. Jetzt könnt ihr sie mit einer blauen Nummer kombinieren. Ihr solltet den Laserstrahlen ausweichen können:

$$32 + 23 = 55$$

Nehmt Karte

32 + 23 = 55

- ▶ Auf dem roten, rohen Steak im Kühlschrank könnt ihr eine +6 erkennen. Gebt es den Piranhas, um an die Diskette zu kommen: $50 + 6 = 56$. Nehmt Karte .

50 + 6 = 56

- ▶ Scant das Poster mit der Brille (). Ihr seht Ziffern auf dem Mund, dem Auge, der Nase und dem Ohr der Frau. Ihr könnt den Safe () öffnen, indem ihr diese Ziffern in der richtigen Reihenfolge wie auf dem Safe dargestellt in der Maschine eingibt: 8319. Nehmt Karte .

7 + 31 = 38

- ▶ Die Buchstaben der Tastatur () wirken willkürlich verteilt. In der untersten Reihe könnt ihr ACHT sehen. Nehmt Karte .

66 + 18 = 8

- ▶ Elvis kümmert sich um den Computer: $10 + 8 = 18$. Nehmt Karte .

10 + 8 = 18



DIE ERMITTLUNG

- Legt die drei Disketten übereinander (in der Reihenfolge der Farben auf Karte ) und ihr könnt wie dargestellt eine 26 erkennen.

Nehmt Karte .



- Ihr habt den Fuchs bereits enttarnt. Gebt also den Agentencode FO2587 im Computer (Maschine ) ein.

Nehmt Karte .



- Schützt euch vor der Explosion der Selbstzerstörung mit dem gepanzerten Schirm:  +  = .

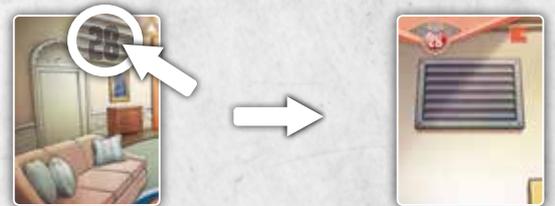
Nehmt Karte .



GEGEN DIE ZEIT

- Auf Karte  ist eine 28 verborgen.

Nehmt Karte .



- Lasst Jin auf Tommy springen:  +  = .

Nehmt Karte .



- Dadurch kann sie in den Lüftungsschacht:  +  = .

Nehmt Karte .



- Drückt den Brillenknopf in der App und scannt das Oval Office. Auf den beiden linken Karten seht ihr die Schächte, die „2 + 5“ bilden. 2 + 5 = 7.

Nehmt Karte .



- Jetzt wisst ihr, welchen Weg Jin nehmen muss:

 +  = .

Nehmt Karte .



GEGEN DIE ZEIT

- ▶ Benutzt die Mini-Kamera, um alles aus der Nähe zu betrachten: $78 + 13 = 91$.
Nehmt Karte .



- ▶ Tommy sollte den Sicherheitschef ein bisschen wachrütteln: $20 + 9 = 29$.
Nehmt Karte .



- ▶ Das SOS sieht aus wie eine 505. Wählt 505 auf dem Telefon. Dafür müsst ihr in Maschine  die Ziffer drücken und den Finger dann bis zum anderen Ende bewegen.



- ▶ Die Nachricht lautet: „Mister President, kommen Sie bitte heute Abend mit Ihrer Frau gefolgt von Edward zum Essen. Eliminieren Sie dann George, ich traue ihm nicht.“ Diese Nachricht ist verschlüsselt. Schaut auch die Seiten des Telefonbuchs auf den Karten  und  an. Ihr könnt die Namen Edward, George und Kate Jenkins, die Frau von President Jenkins, sehen. Wenn ihr Kates Nummer (8196) um Edwards Nummer (5723) ergänzt, erhaltet ihr die Nummer 81965723. Entfernt nun die Nummer von George (auf der herausgerissenen Seite: 9657) aus der Nummer 81[9657]23. Dadurch erhaltet ihr die Nummer 8123. Wählt sie in Maschine . Nehmt Karte .



- ▶ Wenn ihr die Karten wie dargestellt bewegt, bildet sich der Buchstabe X. Nehmt Karte .



GEGEN DIE ZEIT

- Das Puzzlestück auf Karte  ist lila und es kann mit vier anderen Stücken kombiniert werden. Ihr müsst zu viert gegen Agent Parker antreten:

$$\text{3} + \text{23} + \text{14} + \text{10} + \text{20} = \text{70}$$

Nehmt Karte .



- Es fehlen zwei Seiten im Handbuch () , die Seiten 1 (I in römischen Ziffern) und 5 (V).

Nehmt die Karten  und .



- Bei dem SPIEL und der BOX, die auf den Karten  und  hervorgehoben sind, handelt es sich um die Spielschachtel von Unlock – Epic Adventures. Entfernt den Kunststoffeinsatz, um den Schachtelboden zu sehen. Ihr müsst die Atomraketen deaktivieren. Dafür müsst ihr dem Weg vom Startknopf aus folgen, indem ihr den Anweisungen des Handbuchs folgt. Die Seiten I und V sagen euch, welchem Weg ihr folgen müsst, wenn ihr ein Symbol seht.

Wenn ihr keinen Fehler macht, solltet ihr irgendwann bei „ERROR +87“ ankommen. Elvis kann sich darum kümmern: $\text{10} + 87 = \text{97}$.

Nehmt Karte  und legt sie auf das ERROR-Symbol.

Jetzt könnt ihr dem Weg weiter folgen.



Die fünf Farben am Ende des Weges entsprechen den Lautstärketasten an Elvis' Mini-Computer. Öffnet Maschine  und drückt die Lautstärketasten eures Geräts. Je nach Gerät ist die Kombination wie in der Grafik dargestellt:



- LAUTER, LAUTER, LEISER, LAUTER, LEISER
(orange, orange, blau, orange, blau)



- LEISER, LEISER, LAUTER, LEISER, LAUTER
(orange, orange, blau, orange, blau)

- Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt das Land, wenn nicht sogar die ganze Welt gerettet – und den Maulwurf geschnappt!

Der richtige Weg ist:

- LAUNCH ► durchgezogene rote Linie
- leerer roter Kreis ► durchgezogene rote Linie
- leeres blaues Quadrat ► durchgezogene orange Linie
- leerer roter Kreis ► durchgezogene rote Linie
- voller blauer Kreis ► durchgezogene blaue Linie
- leerer roter Kreis ► durchgezogene rote Linie
- voller gelber Kreis ► gestrichelte orange Linie
- leerer gelber Kreis ► durchgezogene blaue Linie
- drei blaue Dreiecke ► drei weitere blaue Dreiecke ► durchgezogene blaue Linie
- leerer roter Kreis ► durchgezogene rote Linie
- leeres blaues Quadrat ► durchgezogene orange Linie
- ERROR ► OK
- leerer blauer Kreis ► gestrichelte orange Linie
- leerer oranger Kreis ► durchgezogene blaue Linie (zweimal)
- leeres blaues Quadrat ► durchgezogene gelbe Linie
- Ende des Weges: Folgende Kombination eingeben: orange, orange, blau, orange, blau

