

# UNLOCK!

ESCAPE ADVENTURES

DIE FORMEL  
LÖSUNG

SCHWIERIGKEIT:

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



## ANFANGSRAUM

- ▶ Nehmt im ersten Raum den Schlüssel (33), der in der Tasche des Kittels (42) verborgen ist.



- ▶ Um an den zweiten Schlüssel, an dem ein Korkeinhänger hängt, zu kommen, müsst ihr das Wasser aus der Vase (57) in den Kasten mit dem Loch füllen:

$$27 + 57 = 84$$

Nehmt Karte 84.



- ▶ Öffnet die Tür auf Karte 8: 8 + 84 = 92.

Nehmt Karte 92.



## DER BETRIEBSRAUM

92

- ▶ Im Betriebsraum (92) ist oben rechts eine 7 verborgen. Schaut euch das Glasplättchen (7) unter dem Mikroskop an:

$$7 + 66 = 73$$

Nehmt Karte 73.



- ▶ Das Dia (13) aus dem Betriebsraum könnt ihr in den Projektor aus dem Anfangsraum stecken: 13 + 12 = 25.

Nehmt Karte 25.

Eine versteckte Tür! Leider könnt ihr sie noch nicht öffnen.



- ▶ Mit dem Schlüssel (33) könnt ihr den Aktenschrank öffnen:

$$47 + 33 = 80$$

Nehmt Karte 80.



▶ Mit der UV-Lampe aus dem Aktenschrank könnt ihr das Eingabefeld des Generators beleuchten:  $80 + 11 = 91$ .

Nehmt Karte  $91$ .

Ihr seht Tasten, auf denen Fingerabdrücke sind, und drei >-Zeichen („größer als“). Ihr müsst also die Zahlen in absteigender Reihenfolge eintippen. Gebt den Code **8652** in der App ein, um den Generator zu starten.

Nehmt Karte  $K$ .



▶ Ihr könnt jetzt den Kupferdraht ( $50$ ) mit der elektrischen Vorrichtung (Maschine  $F$ ) kombinieren. Karte  $73$  beschreibt, welche Kontakte ihr verwenden müsst: Kontakt 4 der 1. und 3. Reihe & Kontakt 3 der 2. Reihe. ( $1 + 7 + 1 = 9$  in der ersten Auflage von Unlock! oder drückt die Kontakte in der Maschine in der App.)

Benutzt die Modifikation dann mit dem Draht:  $9 + 50 = 59$ .

Nehmt Karte  $59$ .

Das Klingeln ( $59$ ) kombiniert ihr mit dem Wandtelefon ( $37$ ):

$27 + 37 = 64$ .

Nehmt Karte  $64$ .



Den Code für das Telefon ( $64$ ) erhaltet ihr durch das Papier mit dem Haus ( $L$ ). Die Buchstaben H, A, U und S findet ihr auf den Ziffern 4, 2, 8 und 7 der Wählscheibe. Gebt den Code **4287** in der App ein, um die Informationen ( $Y$ ) zu erhalten, wie ihr die Schalttafel  $B$  löst:

- Den rechten Schalter nach rechts (**+2 in der ersten Auflage**)
- Viermal den schwarzen Knopf drücken (**+4**)
- Zweimal den roten Knopf drücken (**+10**)

Ihr erhaltet die rote Zahl  $16$ . Kombiniert sie mit dem laufenden Generator ( $K$ ):  $16 + 15 = 31$ .

Nehmt Karte  $31$ .

Ihr hört ein Klicken von Karte  $25$ :  $31 + 25 = 56$ .

Nehmt Karte  $56$ .



- ▶ Den Panzerschrank (28) im Labor könnt ihr öffnen, indem ihr die Mona Lisa und das Periodensystem (3) zur Hilfe nehmt. Jede Silbe entspricht einer Ordnungszahl: Mo: 5 / Na: 3 / Li: 2 / Sa: 7. Gebt den Code **5327** in der App ein. Nehmt Karte (M).



- ▶ Legt die Schallplatte (23) aus dem Panzerschrank in den Plattenspieler (20):  $23 + 20 = 43$ . Nehmt Karte (43).



Die Aufnahme läuft rückwärts. Dreht den Code um und gebt **4321** in der App ein.

- ▶ Um den Safe (74) zu öffnen, sollt ihr 11 addieren. Nehmt also Karte (85).

Die Buchstaben auf Karte (85) sind die ersten Buchstaben der Planeten vom Poster (2): U von Uranus, V von Venus, S von Saturn usw. Nur das „N“ von Neptun fehlt dort, wo das Fragezeichen steht.

Nehmt Karte (N)!

In der Formel sind 4 Zahlen in grau, rot, gelb und blau versteckt. Zählt jetzt die Fläschchen jeder Farbe im Panzerschrank (93) und im Medizinschrank (90): eine graue, zwei blaue, drei rote, vier gelbe. Damit habt ihr die Reihenfolge für die Zahlen aus der Formel!

Gebt also den Code **8563** auf dem Eingabefeld von Karte (19) ein.

**Ihr seid frei. Glückwunsch!**

