

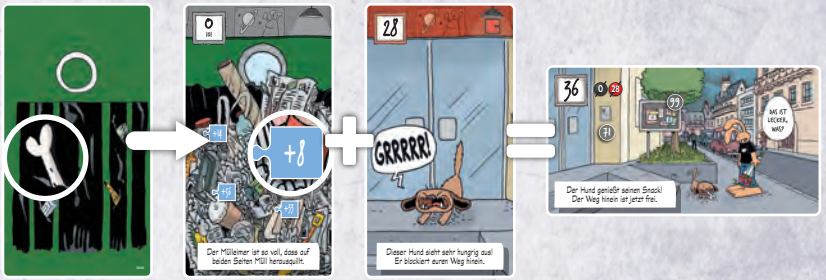
Schwierigkeit:

DIE BIBLIOTHEK

▶ Ihr seid spät dran für euer Date mit Camille in der Bibliothek. Und dann steht auch noch ein hungriger Hund (28) vor der Tür und lässt euch nicht durch.

Ihr durchwühlt den Mülleimer (0) und seht einen Knochen, der an der Rückseite herausragt (+8). Ihr werft ihn dem Hund (28) zu: 28 + +8 = 36.

Nehmt Karte 36.



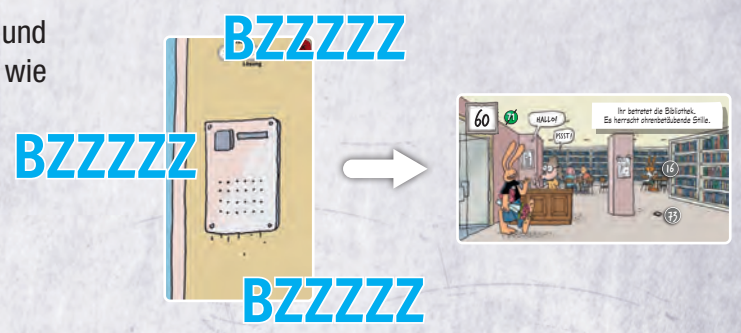
▶ Ihr lasst den Hund in Ruhe sein Leckerchen genießen und bemerkt das Schwarze Brett (99). Darauf findet ihr eine Notiz, dass die Gegensprechanlage kaputt ist. Um in die Bibliothek zu kommen, müsst ihr drei Mal klingeln. Wo ihr gerade hier seid, nehmt ihr noch den Stadtplan, der unter ein paar Zetteln versteckt ist. Er ist wie eine 6 geformt.

Nehmt Karte 6.



▶ Öffnet Maschine 71, um die Bibliothek zu betreten, und drückt drei Mal auf den Knopf der Gegensprechanlage, wie auf der Notiz erklärt (99).

Nehmt Karte 60.



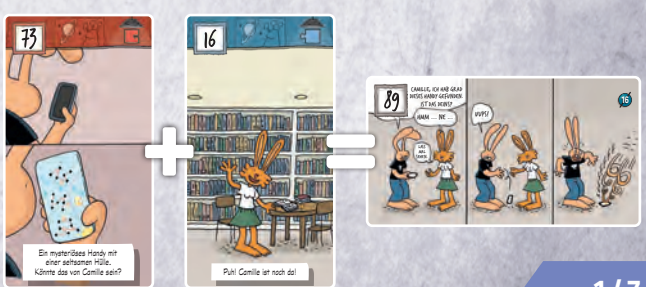
▶ In der Bibliothek ist es so still, dass ihr eine Stecknadel fallen hören könntet, und die Bibliothekarin mahnt euch zu Ruhe (60).

Wenn ihr zu viel Lärm macht, könnt ihr eine Strafe bekommen.



▶ Auf dem Boden der Bibliothek findet ihr ein Handy (73), das Camille (16) gehören könnte, also gebt ihr ihr das Gerät: 73 + 16 = 89.

Nehmt Karte 89.



▶ Camille sagt euch, dass das Telefon nicht ihr gehört. Ihr reicht es ihr, damit sie einen Blick darauf werfen kann, doch plötzlich wird Camille hineingezogen. Die Bewegung, in der sie hineingezogen wird, bildet eine 66.

Nehmt Karte 66.



▶ Das Handy (66) wird glühend heiß! Öffnet Maschine 66 und pustet auf euer Gerät, um es abzukühlen. Anschließend seht ihr, dass das Handy gesperrt ist. Um es zu entsperren, müsst ihr das richtige Muster bilden. Auf der Rückseite der Handyhülle (73) seht ihr einige Sternenkonstellationen, aber nur eine davon ist aufgebaut wie das 3×3-Raster auf dem Bildschirm. Mit dieser Konstellation als Vorlage gebt ihr das Muster auf dem Bildschirm ein. Achtet dabei auf die richtige Ausrichtung des Sterns. Sobald ihr das Muster richtig eingegeben habt, entsperrt sich das Handy mit einem lauten Piepen.

Nehmt Karte B.





DER PARK

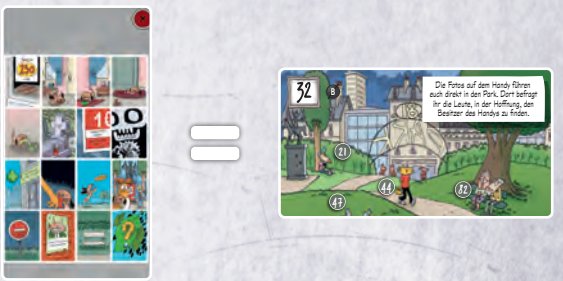
▶ Das laute Geräusch verärgert die Bibliothekarin und sie wirft euch raus. Euch bleibt nichts anderes übrig, als den Besitzer des Handys zu finden, um Camille zurückzubekommen.

Als ihr durch die Bildergalerie des Handys scrollt, seht ihr einige Orte, an denen der Unbekannte war. Auf manchen Fotos könnt ihr Zahlen oder mathematische Symbole entdecken.

Wenn ihr die Fotos Reihe für Reihe, von links nach rechts, durchgeht, erhaltet ihr diese Gleichung: 230 + 100 + 2 – 300 *(Drihundert)* = ?

230 + 100 + 2 – 300 = 32.

Nehmt Karte 32.



▶ Im Park trefft ihr auf euren Freund Richard. Ihr sprecht mit einigen Leuten, um mehr über den Besitzer des Handys herauszufinden. Am Eingang des Parks fällt euch außerdem auf, dass das Eingangsschild vom Inneren des Parks falsch herum zu lesen ist. Wenn ihr es von der anderen Seite betrachtet würdet, wäre dort eine 81 zu sehen.

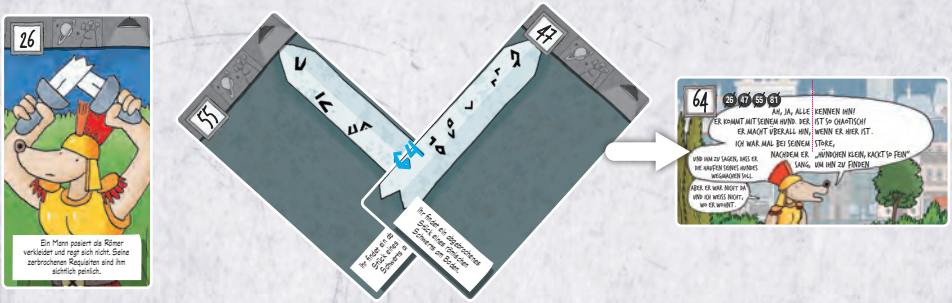
Nehmt Karte 81.



▶ Vor dem Eingang seht ihr einen Mann als römischen Soldaten posieren. Er hält zwei zerbrochene Schwerter über dem Kopf gekreuzt (26). Es scheint ihm unangenehm zu sein, dass sie abgebrochen sind.

Ihr beschließt, ihm zu helfen, und bringt ihm die abgebrochenen Teile der Schwerter (47 und 55), die ihr im Park (32 und 81) gefunden habt. Setzt sie sorgfältig wieder zusammen, sodass sie nahe der Bruchstellen überlappen. Legt dabei Karte 47 auf Karte 55 und richtet sie in dem Winkel aus, in dem der posierende Römer (26) sie hält. So könnt ihr eine 64 auf den Schwertern erkennen.

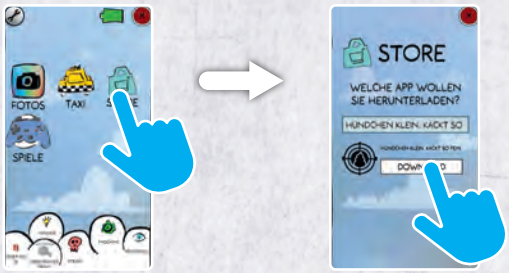
Nehmt Karte 64.



▶ In den Gesprächen mit den Leuten im Park (21, 64 und 82) habt ihr nicht viel Interessantes erfahren. Die Karten sind jedoch teilweise eingeschnitten, so könnt ihr sie zusammenstecken, um eine verborgene Botschaft zu entdecken.



▶ Ihr folgt dem Rat und geht auf eurem Gerät auf den Store. Dort sucht ihr nach der „Hündchen klein, kackt so fein"-App und ladet sie herunter.



▶ Wenn ihr die App öffnet, findet ihr einige Kackhaufen – darunter auch ein paar, die genauso aussehen wie der, den ihr in der Bildergalerie des Handys gesehen habt. Wenn ihr dem Pfad dieser Kackhaufen folgt, führt er euch vom Park bis zur Umgehungsstraße, wie ihr auf dem Stadtplan ablesen könnt (6). Um auf die Umgehungsstraße zu kommen, müsst ihr die Taxi-App öffnen und „Umgehungsstraße" als euer Ziel eingeben. Ein Taxi bringt euch dann dorthin.

Nehmt die Karten 59, 62, 65, 72 und 76.



▶ Ihr seid auf der Umgehungsstraße angekommen (59, 62, 65, 72 und 76), doch ihr habt keine Ahnung, in welchem Haus der Besitzer des Handys wohnt. Schaut euch die Fotos in der Galerie erneut genau an, dann erkennt ihr, dass sein Zuhause ein Fenster mit blauen Vorhängen hat. Das Sprossenfenster hat vier Scheiben, von denen die Scheibe unten links zerbrochen ist. Außerdem versperrt nichts den Blick nach draußen. Hausnummer 94 könnt ihr ausschließen, weil dort Hunde verboten sind, ebenso wie Hausnummer 88, ein Bürogebäude. Demzufolge ist die einzige Möglichkeit Haus 90B.

Nehmt Karte 90.





DAS LABOR

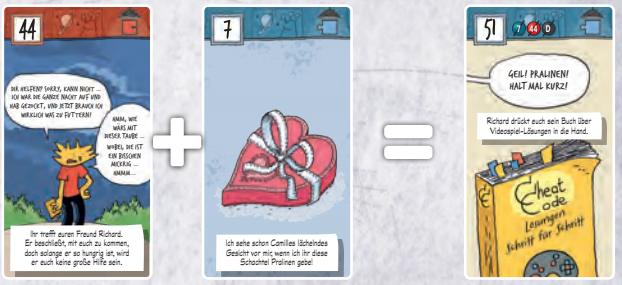
▶ Als ihr das Haus betretet, begrüßt euch der Hund (29), den ihr vorhin getroffen habt. Er rennt ganz aufgeregt durchs Haus. Wenn ihr die Aktionen, die er zur Begrüßung durchführt, auf den Fotos in der Bildergalerie nachzeichnet, erhaltet ihr eine 17.

Nehmt Karte 17.



▶ Seit ihr Richard (44) getroffen habt, beklagt er sich, dass er Hunger hat. Obwohl die Pralinen (7) eigentlich nicht für ihn gedacht waren, gebt ihr sie ihm. Wenn er euch schon nicht hilft, hört er so vielleicht wenigstens auf zu jammern: 44 + 7 = 51.

Nehmt Karte 51.



▶ Richard schlingt die Pralinen gierig runter und gibt euch sein Lösungsbuch für Videospiele (51). Auf dem Bildschirm beim Spiel „Road Trips" steht eine ungewöhnliche +18. Damit öffnet ihr das Buch auf der richtigen Seite:

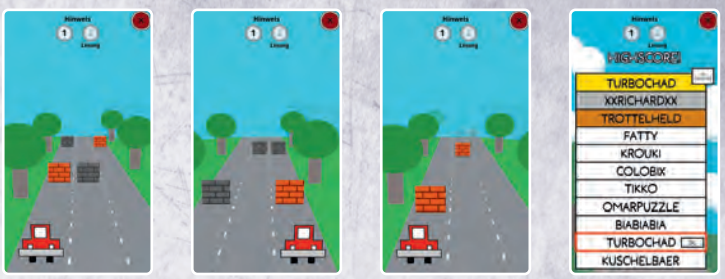
+18 + 51 = 69.

Nehmt Karte 69.



▶ Das Buch hat einen Tipp für Road Trips für euch (69). Wenn ihr in die 4., 5. und 7. orange Wand fahrt, erhält euer Auto einen Superbooster.

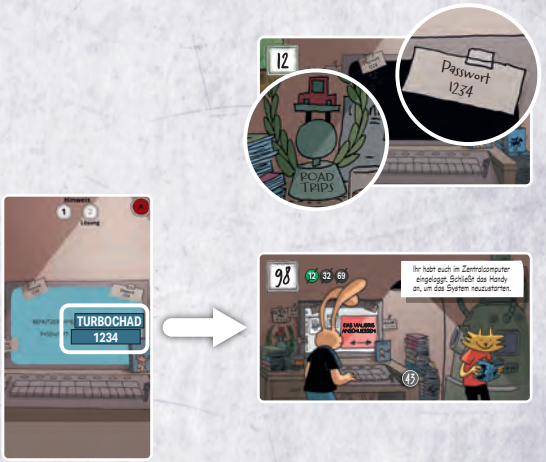
Wenn ihr das macht, hängt sich die App jedoch auf und ihr landet direkt bei den Highscores. Dort seht ihr, dass der Champion den Benutzernamen Turbochad hat.



▶ Auf dem Schreibtisch neben dem Zentralcomputer (12) seht ihr eine Trophäe, die dem Road-Trips-Champion gewidmet ist – das Handy muss ihm gehören! Wenn ihr den Computer startet, fragt er euch sofort nach einem Benutzernamen und einem Passwort. Ihr habt schon herausgefunden, dass der Benutzername des Road-Trips-Champions Turbochad ist. Zum Glück sind starke Passwörter nicht so sein Ding, und er hat überall Zettelchen aufgehängt, die verraten, dass sein Passwort „1234“ ist.

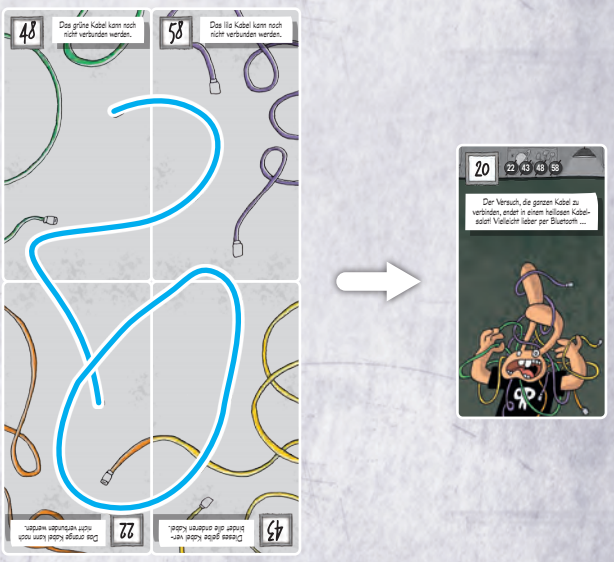
Gebt also den Benutzernamen Turbochad und das Passwort 1234 ein.

Nehmt Karte 98.



▶ Der Computer (98) fordert euch auf, das Vialibris anzuschließen, was den Notizen (53) zufolge, das gefundene Handy ist. Ihr findet auch diverse Kabel und verbindet sie wie auf den Bildern hier.

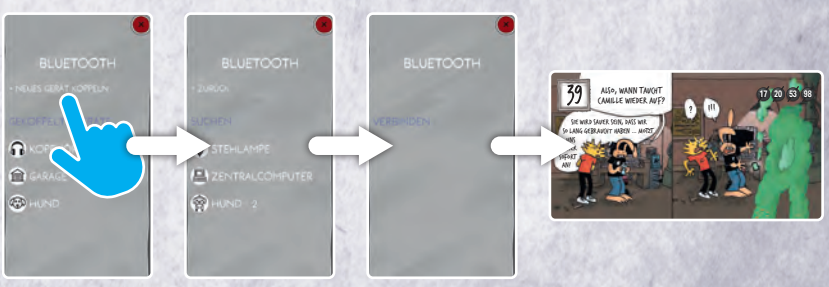
Nehmt Karte 20.



▶ Als der Versuch mit den Kabeln hoffnungslos scheitert, kommt euch die Idee, das Handy stattdessen per Bluetooth mit dem Zentralcomputer zu verbinden.

Ihr drückt das Bluetooth-Symbol in der App und versucht, ein Gerät zu koppeln. Der Zentralcomputer taucht nicht unter den gespeicherten Geräten auf, also wählt ihr „+ NEUES GERÄT KOPPELN“.

Nehmt Karte 39.



▶ Ihr verbindet das Handy und anfangs scheint nichts zu passieren (39). Doch plötzlich steigt grüner Qualm in Form eines A aus dem Gerät.

Nehmt Karte A.



▶ Richard steht kurz davor, aufzugeben (A), da ändert der Qualm seine Form und bildet nun ein C.

Nehmt Karte C.



▶ Doch das Handy ist noch nicht fertig (C)!

Es spuckt einen letzten Hinweis aus und eine rote Flammensäule und grüner Qualm steigen zur Decke. Wenn ihr den ersten Qualm mit dem A oben an den grünen Qualm anlegt, bildet sich eine 8.

Nehmt Karte 8.



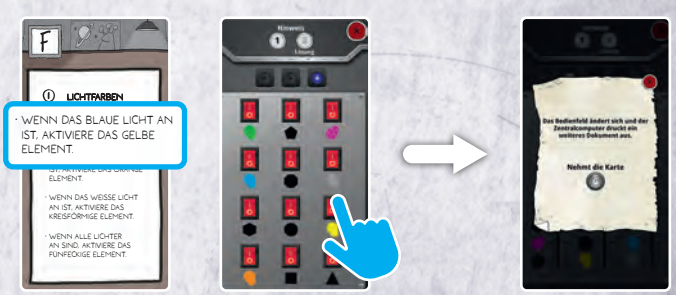
▶ In Panik erwägt ihr, wegzurennen, denn das Handy spuckt weiter grünen Qualm aus. Auf dem Boden seht ihr ein grünes Zahnrad 8.

All diese Ereignisse bilden eine grüne 85. Da das grüne Zahnrad auf dem Boden aussieht wie das Maschinen-Symbol in der App, öffnet ihr Maschine 85.

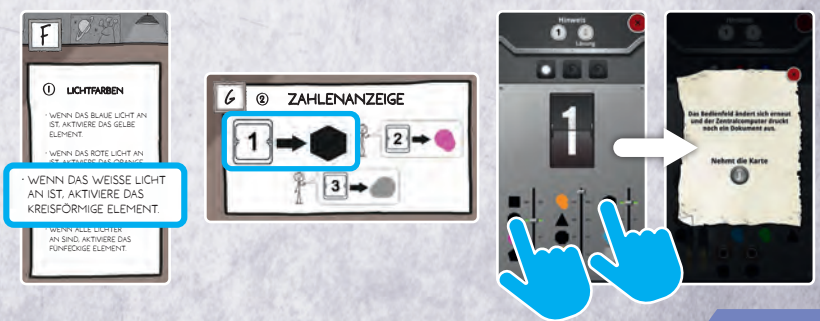


DAS VIALIBRIS

▶ Das Handy verwandelt sich in eine komplexe Maschine 85 mit einem leuchtenden blauen Licht. Ihr folgt den Anweisungen, die der Computer ausdruckt F und aktiviert das gelbe Element, indem ihr den Schalter darüber umklappt.



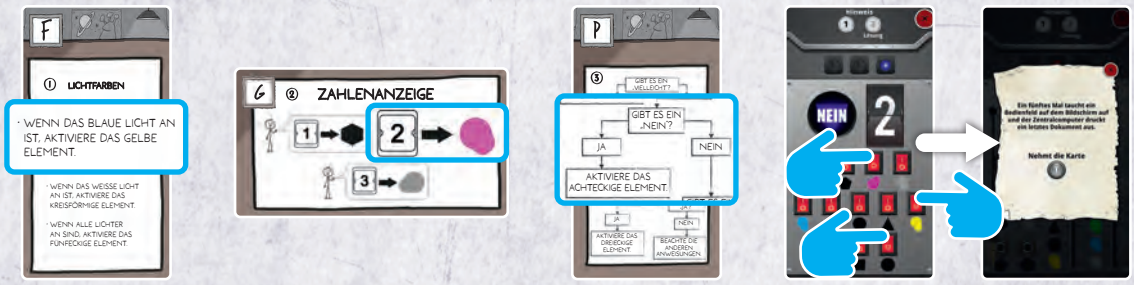
▶ Ihr kommt zum nächsten Abschnitt von Maschine 85 und seht ein weißes Licht und die Zahl 1. Ihr folgt den Anweisungen F und 6 und stellt die Schieber auf den Kreis und das Sechseck ein.



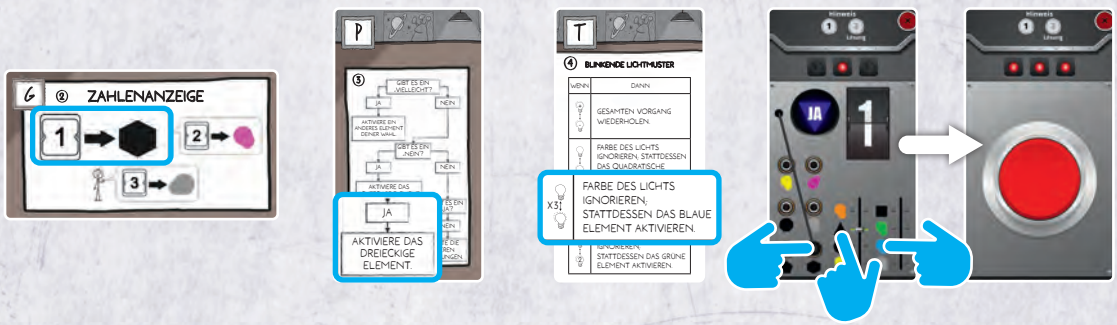
▶ Im nächsten Abschnitt von Maschine 85 leuchten alle Lichter und eine 3 wird angezeigt. Ihr folgt den Anweisungen F und G und verbindet die Kabel mit den Anschlüssen Fünfeck und Grau.



▶ Maschine 85 geht weiter und zeigt nun ein blaues Licht, eine 2 und das Wort „NEIN“. Ihr folgt den Anweisungen F, G und P und aktiviert den gelben, den pinken und den achteckigen Schalter.

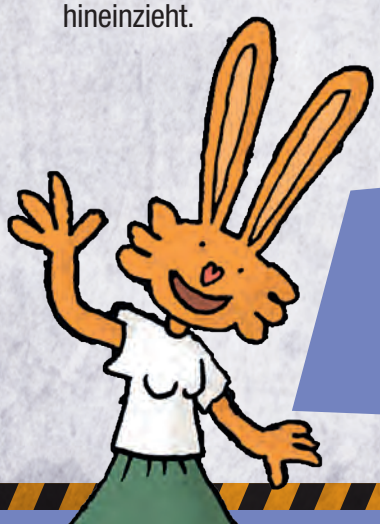


▶ Im nächsten Schritt von Maschine 85 blinkt ein rotes Licht 3 Mal hintereinander auf. Außerdem ist das Wort „JA“ und eine 1 angezeigt. Ihr folgt den Anweisungen G, P und T und stellt einen Schieber auf das Dreieck und einen auf die blaue Farbe ein. Dann steckt ihr das Kabel in den Anschluss mit dem Sechseck.



▶ Jetzt zeigt Maschine 85 einen roten Knopf. Obwohl die Anweisung J euch zur Vorsicht mahnt, verbietet sie euch NICHT, den Knopf zu drücken. Als ihr den Knopf drückt, öffnet sich ein Portal, das euch hineinzieht.





Herzlichen Glückwunsch! Ihr seid endlich mit Camille vereint, doch in einer vollständig unbekannten Welt. Vielleicht könnt ihr irgendwann gemeinsam einen Weg nach Hause finden!