

ANOTHER DIMENSION

LÖSUNG

Erst nach dem
Abenteuer lesen!

LEST DIESEN ABSATZ NUR, WENN IHR DAS ABENTEUER ERFOLGREICH ABGESCHLOSSEN HABT:

Schweißgebadet seht ihr euch um. Vier tote Monster und ein schwer verwundeter Agent C liegen in der Mitte des Raumes, als das Leuchten aus dem Tunnel erlischt. Das Portal muss sich gerade geschlossen haben.

Ihr eilt Agent C zur Hilfe, der benommen auf dem Boden liegt. „Woher wusstet ihr, dass ich hier bin?“, fragt er. Er kann sich wohl an nichts vom gestrigen Abend erinnern...

„Ohne euch wäre ich Monsterfutter geworden. Lasst uns verschwinden, bevor wieder irgendwo so ein Portal aufgeht...“

Gemeinsam schwört ihr euch, dass ihr nächste Woche lieber wieder einen Spieleabend machen werdet!

GRATULATION! IHR HABT DAS ABENTEUER ERFOLGREICH ABGESCHLOSSEN! UND BESONDERE GRATULATION AN DIE PERSON, DIE IM DEN TUNNEL GESCHICHT WURDE. NICHT JEDER KANN DEM DRUCK SO GUT STANDHALTEN WIE DU!

LEST DIESEN ABSATZ NUR, WENN IHR DAS ABENTEUER NICHT ERFOLGREICH ABGESCHLOSSEN HABT:

Schweißgebadet seht ihr euch um. Es ist euch nicht gelungen, alle Monster zu töten, und Agent C geht offensichtlich die Kraft aus. Als ein dumpfes Geräusch aus dem Tunnel ertönt, werden die Augen der Monster plötzlich breiter als zuvor. Ist das...ist das das Signal, dass sich das Portal schließen wird?

Agent C versucht, sich mit aller Kraft von den Monstern zu befreien, doch diese zeigen kein Erbarmen. Sie schnappen ihn und verkriechen sich wieder zurück in die andere Dimension. Ihr bleibt mit erschütternden Blicken zurück und könnt nur mitansehen, wie das Schicksal für Agent C seinen Lauf nimmt.

Ihr habt überlebt, doch Agent C ward nie wieder gesehen...

SCHADE, IHR HABT DAS ABENTEUER NICHT ERFOLGREICH ABGESCHLOSSEN. IM ANSCHLUSS FINDET IHR HERAUS, WIE IHR ES HÄTTET LÖSEN KÖNNEN!

ANOTHER DIMENSION

LÖSUNG

Erst nach dem
Abenteuer lesen!

Konntet ihr Agent C retten? Oder haben die Monster ihn als Mitternachtssnack verputzt? Mit diesen Schritten könnt ihr die Rätsel lösen:

TEIL 1: ÖFFNET DIE TÜR IM LABOR

Ihr seid in Felsmans Labor, und durch eine Tür erkennt ihr ein grelles Leuchten. Ihr müsst da durch!

KNACHT DAS PASSWORT UM ZUGANG ZU ERHALTEN

Auf dem Computerbildschirm seht ihr vier Fragen. Wenn ihr die Fragen beantwortet, könnt ihr den Code für die Tür finden.

HINWEIS 1: BEANTWORTET DIE FRAGEN AUF DEM BILDSCHIRM, UM DIE TÜR ZU ÖFFNEN.

1. WELCHES SUBJEKT TÖTETE AGENT A?

Im Protokoll zum ersten Experiment könnt ihr herausfinden, was Agent A zugestoßen ist. Auf der Rückseite ist seine Leiche abgebildet. Seht euch die Wunde genau an – sie besteht aus 6 parallelen Kratzwunden. Auf den Polaroids erkennt ihr, dass Subjekt 54.2 ein „Beißer“ ist, Subjekt 54.3 hat nur 2 Finger, während Subjekt 54.1 sechs Finger hat. Es muss also Subjekt 54.1 gewesen sein, das Agent A mit seinen Klauen getötet hat. Das entspricht Antwort A, das ist euer erster Schlüssel.

SCHLÜSSEL 1: A

2. WELCHE FARBE HAT DIE FLÜSSIGKEIT, DURCH DEREN EINNAHME AGENT B WIEDER NORMAL REDEN KÖNNTE?

Im Protokoll zum zweiten Experiment steht, dass die Mission nicht erfolgreich war. Auf der Rückseite spricht Agent B in einer codierten Sprache. Im Labor seht ihr drei Flüssigkeiten: eine mit der Aufschrift $A \rightarrow A, B \rightarrow B$ (blau), eine mit der Aufschrift $B \rightarrow A, C \rightarrow B$ (rot) und eine mit der Aufschrift $A \rightarrow B, B \rightarrow C$ (grün). Versucht, die Worte von Agent B zu „decodieren“. Ihr könnt schnell herausfinden, dass alle Buchstaben um eine Stelle verschoben sind. Wenn er also „J“ sagt, ist das eigentlich ein „I“, sein „D“ ist eigentlich ein „C“. Macht ihr das mit der gesamten Nachricht, erhaltet ihr den Satz:

ICH HÄTTE DEN KOPF ATTACKIEREN SOLLEN, NICHT DEN SCHWEIF.

Das wird später wichtig sein. In jedem Fall wisst ihr aber, dass Agent B nun die rote Flüssigkeit trinken muss, um wieder normal reden zu können, denn dadurch werden seine Buchstaben wieder um eine Stelle zurückgesetzt. Das entspricht Antwort A.

SCHLÜSSEL 2: A

WAS IST DER CODE FÜR DEN SAFE?

Felsman hat eine kornische Notiz auf dem Safe hinterlassen. Er mag seine Elefantensstatue (und sie ist an der richtigen Position), die Vogelstatue mag er, aber sie ist an der falschen Position, und den Rest mag er nicht. Auf dem Safe seht ihr auch, dass ihr ein Wort mit vier Buchstaben sucht.

Auf einer der Notizen sind Elefanten, Vögel und mehrere X abgebildet. Auf der Rückseite steht, dass das Passwort aus 4 Buchstaben besteht, die Felsman mag – das müssen die „Elefanten“ und „Vögel“ sein. Auf der Vorderseite seht ihr, dass die „vier Elefanten“ für den richtigen Code stehen.

Beim Wort BAND sind 3 Vögel abgebildet, d.h. drei Buchstaben sind richtig, aber an der falschen Stelle. Das X steht dafür, dass einer der Buchstaben komplett falsch ist. Da keiner der Buchstaben des Wortes BIST korrekt ist (wichtig ist dabei das B), müssen die Buchstaben A,N und D im Wort vorkommen.

Im Wort DARM sind zwei Buchstaben korrekt – das D und das A (also sind R und M inkorrekt). Einer der Buchstaben befindet sich an der falschen Stelle, einer an der richtigen Stelle. Da wir schon vom Wort BAND wissen, dass das A nicht an der zweiten Stelle sein kann, muss das D an der ersten Stelle sein. Der erste Buchstabe des Wortes ist also ein D.

Gehen wir nun zum Wort NEID. Drei der Buchstaben sind korrekt. Wir wissen schon, dass der Buchstabe I nicht vorkommt, also sind es die Buchstaben N,E und D. Das D ist an der falschen Position (da es ja, wie wir schon wissen, der erste Buchstabe des richtigen Wortes sein muss). Auch das N muss in der falschen Position sein, also ist das E in der korrekten Position. Der zweite Buchstabe ist also ein E.

Da im Wort BAND das N an der falschen Stelle ist, muss es der vierte Buchstabe des Codewortes sein. Der letzte übrige Buchstabe ist das A, welches sich an der dritten Stelle befindet.

Das Codewort lautet also DEAN – der Vorname des Professors. Er sollte wohl in Zukunft sicherere Passwörter aussuchen...

SCHLÜSSEL 3: F

HINWEIS 3: ÜBERSETZT DIE NACHRICHT VON AGENT B: SEINE BUCHSTABEN WURDEN UM 1 STELLE VERSCHOBEN.
PASSWORT: ELEFANT = BUCHSTABE IST RICHTIG, VOGEL = BUCHSTABE IST AN FALSCHER STELLE, = BUCHSTABE IST FALSCH.

4. WELCHER ANTEIL DES BILDES "PROJEKT 49" ZEIGT EINE TEMPERATUR HÖHER ALS 0 GRAD?

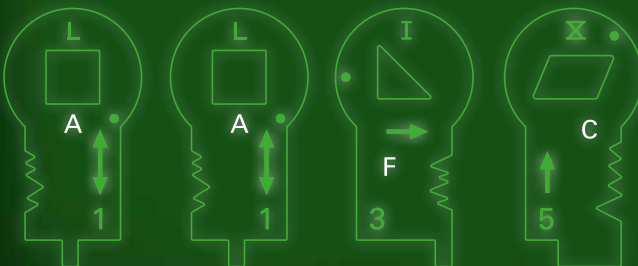
Auf der Skala beim Bild könnt ihr erkennen, dass alle gelb/rot-gefärbten Teile einen Bereich zeigen, der wärmer als 0 Grad ist, und alle blauen Teile einen kühleren Bereich. Es ist natürlich unmöglich, durch alleiniges Hinsehen genau abzuschätzen, welcher Bereich des Bildes welche Farbe hat, doch es gibt einen Trick: Verbindet gegenüberliegende Pfeile, um das Bild in 10 gleich große Bereiche zu trennen, die alle jeweils 10% des Bildes ausmachen. Wenn ihr diese Bereiche nun genau betrachtet, erkennt ihr, dass sie sich teilweise ergänzen, so dass blaue und gelbe Teile zusammen auf genau 10% kommen (z.B. sind die beiden A-Bereiche rechts genau die „Negative“ zueinander). Also ist genau die Hälfte des Bildes gelb/rot, folglich lautet die Antwort C.

SCHLÜSSEL 4: C

HINWEIS 2: VERBINDET GEGENÜBERLIEGENDE PFEILE AUF DEM POSTER, UM ES IN 10 GLEICH GROSSE BÖHEN ZU TEILEN.



CODE 1: A A F C



TEIL 2: FINDET AGENT C UND BRINGT IHM ZURÜCK!

Die Tür ist offen. Dahinter findet ihr einen Schacht. Er ist aber so klein, dass ihr nacheinander rein müsst. Doch dass die Tür hinter dem ersten zuknallt, damit hätte niemand von euch gerechnet...

FINDET AGENT C IN DER ANDEREN DIMENSION UND HOLT DEN GEWÄHLTEN SPIELER WIEDER ZURÜCK!

Da euer Team geteilt ist, ist eine gute Kommunikation der Schlüssel zum Erfolg. Redet darüber, was ihr seht – und vor allem, was ihr zu tun habt!

DAS CLIPBOARD

Der gewählte Spieler wurde in die andere Dimension geschickt. In seinem Umschlag hat er 8 Räume und ein Clipboard, auf dem 40 Kommandos abgebildet sind, sowie eine Anleitung ganz oben: „Du startest beim Eingang. Frag dein Team nach Schritt 1! Berichte immer von deinen Erkenntnissen!“

HINWEIS 4: DER GEWÄHLTE SPIELER LIEST DIE NOTIZ OBEN AUF SEINEM CLIPBOARD VOR, SO DASS DAS TEAM IHM HELFEN KANN UND ER DIE RICHTIGEN KOMMANDOS DURCHFÜHREN KANN.

HINWEIS 5: BEI JEDEM SCHRITT FINDET DAS TEAM EINE ZAHL, DIE AN DEN GEWÄHLTEN SPIELER WEITERGEGEBEN WIRD. DER ROTE RAUM IST IRRELEVANT.

HINWEIS 6: WENN IHR NICHT WEITERKOMMT, DÜRFT IHR EINEN ZWEITEN SPIELER IN DIE ANDERE DIMENSION SCHICKEN, UM DEM GEWÄHLTEN SPIELER ZU HELFEN!

DIE PAPIERFETZEN

Das Team kann dem entsendeten Spieler helfen, indem sie den Papierfetzen folgen, die sie im Büro gefunden haben. Dadurch können sie Schritt für Schritt vorankommen. In der folgenden Erklärung steht „G“ immer für „Gruppe“, d.h. die zurückgebliebenen Spieler und „S“ für den Spieler, der in die andere Dimension geschickt wurde.

SCHRITT 1

S: Lege den Eingangsraum vor dich. Dort siehst du auch, wo Norden, Osten, Süden und Westen ist.

G: Auf einem Papierfetzen seht ihr „Schritt 1“. Dort steht Die Nummer 36. Nennt sie dem gewählten Spieler.

S: Lies Kommando 36 auf dem Clipboard laut vor. Dort steht „Geh nach Westen in den gelben Raum.“ Nimm den gelben Raum und lege in westlich des Eingangsraums an.

SCHRITT 2

G: Fahrt mit Schritt 2 fort: „Ist der Raum rund?“

S: Da der gelbe Raum, in den du gerade gegangen bist, rund ist, ist die Antwort JA.

G: JA gehört zu Kommando 18.

S: Lies Kommando 18 vor. Dort steht „Gehe nach Norden in den grünen Raum. Trete auf herausragende Bodenfliesen in der richtigen Reihenfolge.“

SCHRITT 3

G: Nehmt den Papierfetzen, der Schritt 3 beschreibt. Dort seht ihr ein ER-Symbol, sowie ein 5x5-Raster. Es ist das Buchstabenraster, das ihr auch auf der rechten Seite des Chrono Decoders seht.

S: Lege den grünen Raum nördlich des gelben Raums an. Sag deinem Team, welche Bodenfliesen herausragen:

1: Fünfte Zeile/fünfte Spalte; 2: Fünfte Zeile/Zweite Spalte; 3: Erste Zeile/Fünfte Spalte; 4: Zweite Zeile/Vierte Spalte

G: Decodiert diese vier Informationen mit Hilfe des Chrono Decoders:

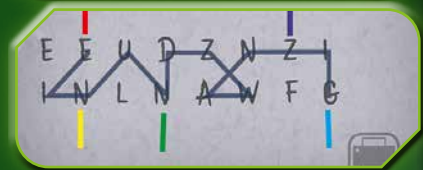
1: Z, 2: W, 3: E, 4: I. Die Buchstaben ergeben das Wort ZWEI. Das ist das nächste Kommando.

SCHRITT 4

- S:** Lies Kommando 2 vor. Dort steht: „Geh zurück zum Eingangsraum. Addiere SI + WAHR + DA.“ Achte dabei darauf, die einzelnen Worte zu buchstabieren, damit das Team sie nicht falsch interpretieren kann!
- G:** Findet die Schlagworte in der Liste. SI steht für 14, WAHR für 12, DA für 7. Das ergibt $14+12+7=33$. Nennt also Kommando 33.

SCHRITT 5

- S:** Lies Kommando 33 vor. Es sagt: „Gehe nach Norden in den größten Raum. Verbinde rotes und blaues Kabel. Durchgestrichene Buchstaben sind wichtig.“
Lege den großen Raum im Norden vom Eingangsraum an (dafür gibt es nur eine Möglichkeit). Beschreibe deinem Team, wie das Kabel aussieht, das du siehst.
- G:** Findet den Papierfetzen, der die Kabel zeigt. Verbindet den roten und blauen Draht so, wie es der gewählte Spieler beschreibt. Seht euch dann an, welche Buchstaben durchgestrichen wurden. Folgt ihr der Linie, erkennt ihr, dass sie das Wort „EINUNDZWANZIG“ ergeben. Das nächste Kommando ist also Kommando 21.



SCHRITT 6

- S:** Kommando 21 lautet: „Frage Team nach Schritt 6. Was fehlt ist wichtig.“
- G:** Findet die kleinen Papierteile und legt sie zusammen, wie ein Puzzle. Nur auf eine Art und Weise passen die Striche zusammen. Die Notiz sagt: „Was fehlt ist sehr wichtig.“ Wenn ihr das Loch anseht, erkennt ihr die Zahl 4, die fehlt. Das ist das nächste Kommando!

SCHRITT 7

- S:** Lies Kommando 4 vor: „Gehe nach Süden durch den anderen Tunnel in den blauen Raum. Berichte Team, dass sie die Felder mit diesen Symbolen ausmalen sollen.“
Lege also den blauen Raum südlich des großen Raums an (sodass er auch an den Eingangsraum angeschlossen ist) und beschreibe deinem Team die Symbole, die du sehen kannst.
- G:** Nehmt den Papierfetzen, auf dem die Symbole abgebildet sind, und malt die Bereiche aus, die die vom gewählten Spieler beschriebenen Symbole enthalten. Habt ihr alle ausgefüllt, erkennt ihr die Zahl 10. Nennt dem gewählten Spieler diese Zahl.



SCHRITT 8

- S:** Lies Kommando 10 vor. Gehe nach Osten in einen Raum mit drei Tunneln. A = Taj Mahal, C = Freiheitsstatue.“ Lege den einzig übrigen Raum mit drei Tunneln in den Osten des blauen Raumes (die Ausrichtung ist nicht eindeutig) und nenne deinem Team die beiden Gebäude, die du siehst.
- G:** Auf einem Papierschnipsel findet ihr eine Gleichung: $A + \text{Schiefer Turm von Pisa} - C = ??$. Der gewählte Spieler hat euch schon gesagt, dass $A = \text{Taj Mahal}$ und $C = \text{Freiheitsstatue}$. Wo habt ihr diese schon gesehen? Natürlich im Büro von Professor Felsman. Sucht im Büro aus Teil 1 diese drei Sehenswürdigkeiten und rechnet die Höhen zusammen. Die Summe, die ihr erhaltet, ist 12. Nennt dem gewählten Spieler die 12 als nächstes Kommando.

SCHRITT 9

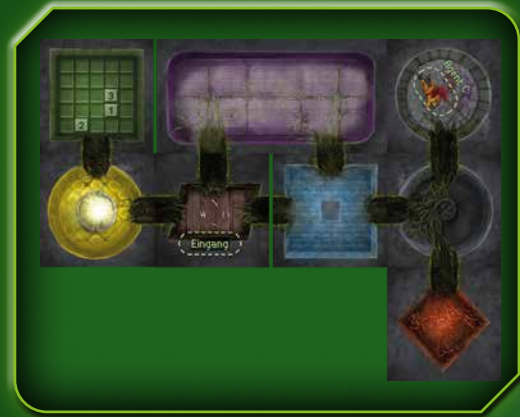
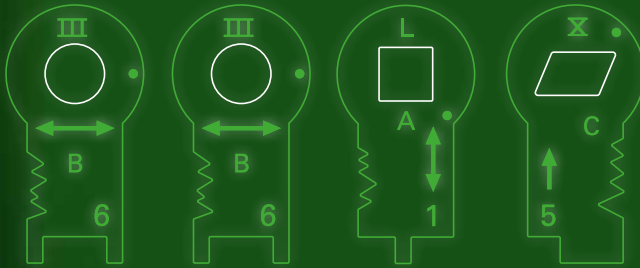
- S:** Fast geschafft! Lies Kommando 12 vor: „Gehe nach Norden in einen runden Raum. Beachtet die zweiten Buchstaben der unpassenden Worte.“ Lege den runden Raum mit Agent C darin nördlich an (den roten Raum brauchst du nicht, aber du kannst ihn natürlich trotzdem anlegen wenn du möchtest).
- G:** Nur ein Papierfetzen ist übrig. Auf ihm sind 8 Boxen abgebildet. In jeder befinden sich 4 Wörter, von denen jeweils eines nicht dazupasst. Kreist die unpassenden Worte ein und notiert die zweiten Buchstaben dieser 8 Worte. Sie ergeben das Wort VIERZEHN. Das ist es!

SCHRITT 10

S: Lies Kommando 14 vor: „Gehe auf kürzestem Weg zurück zum Eingang. Die Formen der vier Räume sind die Schlüssel für den Code!“ Sieh dir den Weg zurück zum Eingang an. Wenn du auf dem schnellsten Weg zurückgehst, haben die Räume die Formen Kreis, Kreis, Quadrat, Parallelogramm. Nenn sie deinem Team.

G: Steckt die Schlüssel in den Chrono Decoder!!!! Geschafft!

CODE 2: ● ● ■ ▯



TEIL 3: FINDET DIE SCHWACHSTELLEN DER MONSTER

Ihr seid wieder ein Team, und Agent C ist gerettet... glaubt ihr zumindest, bis ihr die Monster seht, die aus der anderen Dimension gekrochen sind!

HELFT AGENT C, INDEM IHR DIE SCHWACHSTELLEN DER MONSTER RAUSFINDET.

Ihr habt die Monster gefunden – oder haben sie euch gefunden?

Drei der vier Monster habt ihr schon auf den Polaroids in Teil 1 „kennengelernt“, ein viertes ist dazugekommen. Agent C sagt, dass er die Monster beginnend mit Subjekt 54.1 töten wird; das ist die richtige Reihenfolge für den Code. Ihr sucht bei jedem Monster eine Schwachstelle.

1. SUBJEKT 54.1

Erinnert euch zurück an das Protokoll zu Experiment 1 aus Teil 1, wo steht, dass Agent A von Subjekt 54.1 getötet wurde. Das Protokoll sagt, dass Felsman dem Agenten aufgetragen hat, Kommando 34 durchzuführen, was er versuchte, aber nicht von Erfolg gekrönt war. Lest euch Kommando 34 auf dem Clipboard aus Teil 2 durch. Es besagt: „Attackiere das Subjekt mit sechs Fingern am Unterteil.“ Da Agent A allerdings damit nicht erfolgreich war (obwohl er sein bestes getan hat), müssen wir davon ausgehen, dass das Gegenteil zu tun ist. Also ist die Schwachstelle von Subjekt 54.1 sein Kopf.



2. SUBJEKT 54.2

Oben auf dem Clipboard könnt ihr eine Zeichnung von Subjekt 54.2 sehen – wahrscheinlich von einem Agenten skizziert, um nicht auf die Schwachstelle zu vergessen. Es zeigt eindeutig Subjekt 54.2 mit einem Pfeil, der auf die Zunge des Monsters zeigt. Das muss die Schwachstelle sein.



3. SUBJEKT 54.3

Subjekt 54.3 blutet lila auf seiner rechten Seite. Auf der Rückseite des Computers von Teil 1 habt ihr eine Kinderzeichnung gesehen (die auch Felsman zeigt), die ein blutendes Monster zeigt, mit der Beschreibung „Autsch“. Das muss also die Schwachstelle des Monster sein. Wir fragen uns an dieser Stelle mal nicht, was dieses arme Kind gesehen haben muss...



4. SUBJEKT 54.4

Erinnert euch zurück an Agent B. Die Nachricht, die ihr decodiert habt, lautete „Ich hätte den Kopf attackieren sollen, nicht den Schweif.“ Das ist ein eindeutiges Zeichen darauf, dass der Kopf von Subjekt 54.4 seiner Schwachstelle entspricht.



HINWEIS 7: IHR HABT SCHON DIE GESAMTE INFORMATION GESEHEN, DIE IHR BENÖTIGT!

DIE SCHWACHSTELLEN

Ihr habt alle Schwachstellen gefunden. Doch wofür sind sie gut? Ganz einfach: Ihr könnt die Monster als Schlüssel verwenden und sie in den Chrono Decoder stecken! Die korrekte Reihenfolge ist durch die Nummerierung der Subjekte vorgegeben.

HINWEIS 8: JA, IHR KÖNNT DIE MONSTER IN DEN CHRONO DECODER STECKEN! NICHT UERGESSEN: AGENT A WAR NICHT ERFOLGREICH!

CODE 3:



Der Kampf ist vorbei. Das Portal ist geschlossen.
Konntet ihr Agent C retten?