

Csak akkor olvasd el, ha már lejátszottad vagy letelt az időd!

A barátod és osztálytársad már egy éve eltűnt. Most hirtelen látomászerűen megjelenik előtted Jesse! Sikerült megoldanod Jesse eltűnésének rejtélyét, vagy nem jártál sikerrel? Ezt kellett volna tenned azért, hogy megoldhasd a rejtélyt.

0. SZINT - 1. RÉSZ: A BÜNTETÉS

Azért mert egyszer csak mind elaludtatok Collins tanár úr matematika óráján, tanítás után büntetésből tovább bent kellett maradnotok, és szétültetek benneteket.

Hogyan tudod megoldani egy órán belül Jesse eltűnésének rejtélyét? Ekkor valaki köhint egyet a hátad mögött. Casper az. Átad neked egy jegyzetlapot, amely úgy néz ki, mint a matek házi feladata, és amire ráírta, hogy „Jössz nekem eggyel. Casper, a Büntíkirály.”

0) A büntíkirály jegyzete

A Casper által átadott jegyzetlap szövegek, számok és matematikai szimbólumok kombinációjával van tele. Tartsd a jegyzetlapot fejfelé, és figyelmesen nézd meg a kék számokat és szimbólumokat, hogy megfejthesd Casper titkos üzenetét. Ezek a szimbólumok rejtjelezett szavak, amelyeket fejfelé írtak. Miután megfejtetted a jegyzetlapot, a következő szöveget kapod:

Szökési terv

- 1: **HAJTOGASS** EBBŐL A PAPIRBÓL EGY **REPÜLŐT**, ÉS **DOBD** ODA AZT A BARÁTAIDNAK!
- 2: ÉRD EL, HOGY **KIMEHESS** A **MOSDÓBA**!
- 3: **EMELD** EL A PORTÁRÓL AZ **IGAZGATÓI** SZOBA KULCSÁT! UTÁNA MENJ AZ **IGAZGATÓIBA** ÉS A HANGOSBESZÉLŐ SEGÍTSÉGÉVEL, **HÍVD** ODA **COLLINS** TANÁR **URAT**!
- 4: AMINT **COLLINS** TANÁR ÚR ELINDUL AZ **IGAZGATÓIBA**, A **TÖBBIK** AZONNAL **SZÖKJENEK** EL AZ **ISKOLÁBÓL**! **RAJZOLD BE** A **LEGRÖVIDEBB SZÖKÉSI** ÚTVONALAT! LÉGY **ÓVATOS**: OLYAN TEREM AJTAJA **ELŐTT SOHA NE** MENJ EL, AHOL MÉG **TANÍTÁS** VAN!

Jössz nekem eggyel!
Casper, a Büntíkirály

Kövessd a szökési terv aláhúzott részeit a megoldást jelentő négy kulcs formáinak megtalálásához. A lépések sorrendje egyben a kulcsok sorrendjét is jelenti.

TIPPKÁRTYA - 1 - 1. RÉSZ: OLVASD EL FIGYELMESEN A SZÖKÉSI TERVET AZ ELEJÉTŐL A VÉGÉIG! AHHOZ, HOGY EZT MEG TUD TENNI, FORDÍTSD MEG A PAPIRT FEJFELÉ, MERT CSAK ÍGY TUDOD DEKÓDOLNI A KÉK SZÁMOKAT ÉS SZIMBÓLUMOKAT!

1) Hajtogass a tervből egy papírrepülőt.

Hajtogasd össze az üzenetet a hajtogatási vonalak mentén, a számok sorrendjében. Ezután nézd meg a repülő felső részét, és látni fogod, hogy Collins tanár úr rajzából egy háromszög lett. A háromszög egyik oldala melletti vonal megmutatja, hogy melyik az alsó oldal.



1. Kulcs: 

TIPPKÁRTYA - 2 - 1. RÉSZ: A SZÁMOK SORRENDJÉT KÖVETVE, HAJTOGASD ÖSSZE CASPER ÜZENETÉT A HAJTÁSI VONALAK MENTÉN BEFELÉ!

2) Intézd el, hogy legyen engedélyed kimenni a mosdóba

Collins tanár úr úgy véli, hogy a szünetben kellett volna a mosdóba elmenned. Ám szerencsére nem olyan „gonosz”, mint amilyenek gondolhattátok, és végül elenged a mosdóba. Felad egy találós kérdést, amit szerinte nem leszel képes megoldani, és önelégült vigyorral néz rád.

ILYUKACSOS A SZERKEZETEM, A VIZET MÉGIS JÓL ELNYELEM! MI VAGYOK?

A válasz: Egy szivacs. A szivacs az osztályteremben található, a tábla alatt. Amikor közelebből megnézed a szivacsot, látod, hogy van rajta egy kör.

2. Kulcs: ●

3) Emeld el a portástól az igazgatói szoba kulcsát

Egyikőtök engedélyt kapott rá, hogy szabadon mozogjon az iskolában, hogy elmehessen a mosdóba. Ám ez a személy ahelyett, hogy a mosdóba menne, a portás szobájához megy, hogy elemelje az igazgatói szoba kulcsát. A portás mögött van egy kulcstartó tábla. A tábla elrendezése megegyezik az iskola alaprajzával. Keresd meg a térképen az igazgatói szoba helyét, és keresd meg a kulcstartó táblán a megfelelő kulcsot. Ez a négyszög alakú nyílással rendelkező kulcsra lesz.



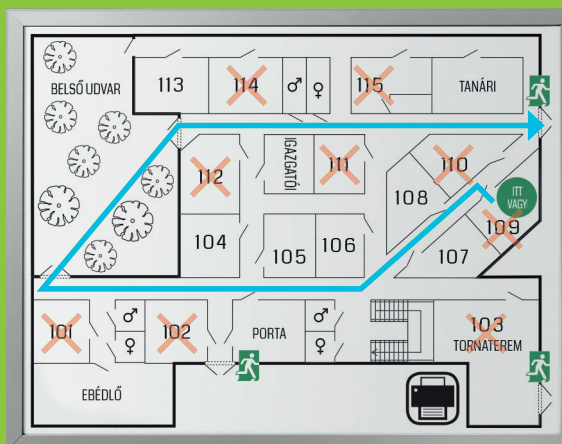
3. Kulcs: ■

TIPPKÁRTYA - 3 - 1. RÉSZ: NÉZD MEG JÓL A PORTÁS MÖGÖTT LÉVŐ KULCSTARTÓ TÁBLÁT! MIRE EMLÉKEZTET?

4) Rajzold le a legrövidebb szökési útvonalat

Az a személy, aki elment a „mosdóba”, az elemelt kulccsal bejutott az igazgatói szobába, és a hangosbemondón keresztül, elváltoztatott hangon, odahívta Collins tanár urat. Most a csapat többi tagján a sor, hogy meglépjön az iskolából, amíg Collins távol van az osztályteremből, hogy az igazgatói szobába menjen.

Casper elmondja a szökési tervben, hogy nem szabad elmenni olyan osztályterem ajtaja előtt, ahol még tanítás van, ellenkező esetben elkaphat benneteket egy másik tanár. Nézd meg, mennyi az idő, és hogy hol van még tanítás. Az osztályterem órája szerint 15:10 van, és az órabeosztás szerint még összesen 9 teremben van tanítás. Ezek a következők: 101, 102, 103, 109, 110, 111, 112, 114, 115. Jelöld meg ezeket a térképen. Látható, hogy nem tudtok kimenni sem a déli bejáraton, sem a tornateremben lévő vészkijáraton át anélkül, hogy ne kellene elmennetek a 102-es és 103-as terem mellett. A szökés kizárólag a keleti bejáraton keresztül lehetséges. A legrövidebb út az, ha átlós irányban átmentek az iskolaudvaron. Rajzold be az útvonalat a térképedre, és látható lesz, hogy az egy paralelogrammát formáz.



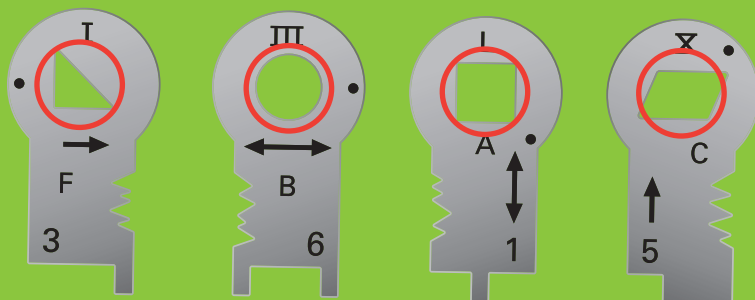
4. Kulcs: ▽

TIPPKÁRTYA - 4 - 1. RÉSZ: 1. NÉZD MEG AZ ÓRABEOSZTÁSBAN, HOGY MELYIK TEREMBEN VAN MÉG TANÍTÁS!

2. JELÖLD BE EZEKET A MENEKÜLÉSI TERVEN!

3. RAJZOLD BE A KIJÁRATHOZ VEZETŐ LEGRÖVIDEBB OLYAN ÚTVONALAT, AMI ELKERÜLI A MEGJELÖLT TERMEK AJTAJAIT!

1. Kód: ▽, ●, ■, ▽



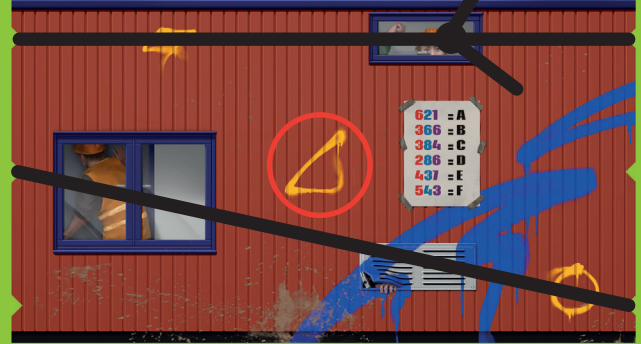
0 SZINT - 2. RÉSZ: JESSE-ÉK HÁZA

Megérkezve a házhoz észreveszitek, hogy az emeleten nyitva van egy ablak. Itt juthattok be! Az építők munkások éppen egy jó bögre kávéval kortyolgatnak a kalibájukban. Kigondoltok egy meglehetősen merész tervet, és belevágtok. Első lépés: gondoskodni róla, hogy nem állítanak meg benneteket az építők munkások.

Az a 4 lépés, amit ahhoz meg kell tennetek, hogy bejussatok a házba, a „Jesse régi házára” felragasztott akciótérvre van felírva. Ez lesz a 4 kulcs sorrendje is. Az aláhúzott szavak megmutatják, hogy mit kell keresni.

1) Zárjátok be az építők munkásokat.

Kössétek a kötelet a kaliba köré úgy, hogy elzárjátok minden lehetséges kijáratot (még a szellőzőt is), és a kötél végeit össze lehessen kötni.



Látható lesz, hogy a kaliba falára különféle formákat fújtak rá graffitiszzerűen, melyek közül most 5-öt elfed a kötél. Egyedül a hátoldalon lévő háromszög nincs elfedve, így az szabadon maradt.

1. Kulcs: ▲

TIPPKÁRTYA - 5 - 2. RÉSZ: MIUTÁN AZ ÖSSZES LEHETSÉGES KIJÁRATOT KÖRBETEKERTED, ÉS EZÁLTAL LEZÁRTAD A KÖTÉLLEL, MILYEN ALAKZAT MARAD KI?

2) Kösd el az exkavátort

Helyezz minden építőgépet a parkolóhelyen a megfelelő kiindulási pozícióba. Ezt azok átlátszó formái jelzik. Ezek a járművek kizárólag előre- vagy hátrafelé mozgathatók. Mozgasd azokat, egyszerre csak egyet-egyed, előre- vagy hátrafelé, amíg végül ki nem tudod vinni a (számnélküli) exkavátort a kijáraton. Ehhez az összes járművet el kell mozdítani, egyetlen kivétellel: ez az 1-es jármű lesz.



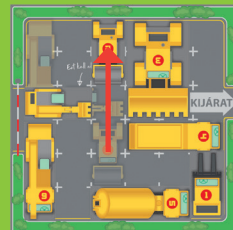
1



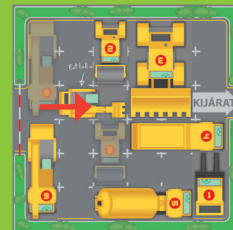
2



3



4



5



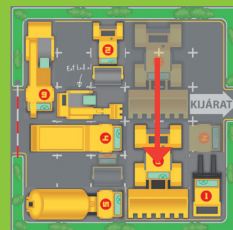
6



7



8



9



10

2. Kulcs: 1

3) Állítsd az exkavátort a megfelelő helyre

Először rakd össze az exkavátort „Jesse régi házánál”. Ügyelj rá, hogy az egyező színű csuklópontok úgy kerüljenek egymásra, hogy a számozott korong legyen felül. Ezután mozgasd úgy a kar egyes részeit, hogy az exkavátor kanala (a megfelelő oldallal felfelé) pont érintse a nyitott ablak peremét.

Most olvasd le a számokat, amelyekre az exkavátoron található nyilak mutatnak. Ezek a következők: **384**. Nézd meg az építőmunkások kalibájának hátoldalát. Itt megtalálhatod az exkavátor pozíciók listáját, és az ezeknek a pozícióknak megfelelő betűket. A „C” pozíció lesz a helyes pozíció.



3. Kulcs: c

4) Nyisd ki a láncos zárat

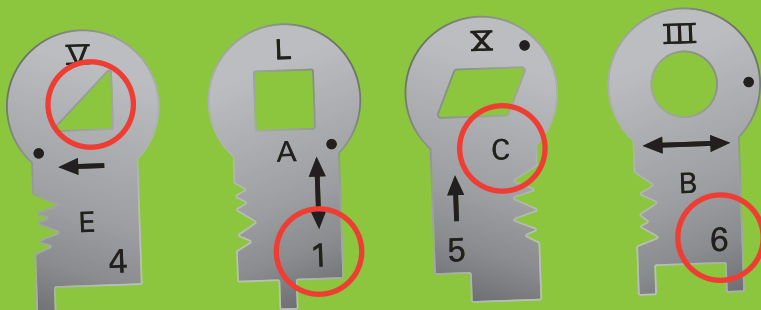
Jesse régi házának ajtaja nagyon speciális zárral van felszerelve: egy láncos labirintus zárral. A zár kinyitásához a lánc végének át kell mennie az egyik lyukon. Használd a zsinórt a lánc imitálására. Ügyelj rá, hogy a zsinór pontosan ugyanolyan hosszú legyen, mint az átlátszó lánc, és mozgasd végig a zsinórt a labirintuson az egyes lyukak felé. Láthatod majd, hogy a megfelelő zsinórhossz megtartása esetén a zsinórral kizárólag a 6-os lyukat lehet elérni.



4. Kulcs : 6

TIPPKÁRTYA - 6 - 2. RÉSZ: HELYEZD RÁ A MADZAGOT A LÁNCRA ÚGY, HOGY A MADZAGOT ODAFOGOD A LÁNC RÜGZÍTETT VÉGÉHEZ, MAJD KIMÉRSZ EGY PONTOSAN AKKORA DARABOT, MINT A LÁNC. EZUTÁN KERESD MEG, HOGY A LABIRINTUS JÁRATAIT KÖVETVE, MELYIK LYUKAT TUDOD ELÉRNI A MADZAG VÉGÉVEL!

2. Kód: ▲, 1, C, 6,



0 SZINT - 3. RÉSZ: JESSE SZOBÁJA

Ma lehetőség nyílik átvizsgálni Jesse szobáját. Ahogy bent körbejáró a szobát, hirtelen megriádsz a faliszekrény belsejéből hallható doboló hangok. Jesse naplóját átnézve értékes információkhoz jutsz. Lehet, hogy tartalmaz néhány nyomravezető jelet Jesse hollétét és a rejtélyes dobhangokat illetően.

1) Fejtsd meg a dobhangokat, hogy megtaláld a faliszekrény kulcsát.

A szobában halod a dobhangokat, melyeket a faliszekrény felé mutató szövegbuborékok jeleznek. Mindegyik dob saját hangszínnel rendelkezik. Az „Afrikai dobok és azok hangjai” weboldal segítségével megfejtethed a dobhangokat. Mind a három dobhangnál találd ki, hogy melyik dob adja ki a konkrét hangot. Ezek a következők: KEBERO, A SENUFO TÖRZS CEREMÓNIA DOBJA ÉS A RAVANNE. Írd össze az egyes nevek aláhúzott betűit, és állítsd össze egyetlen szóvá: K-Ö-R

TIPPKÁRTYA - 7 - 3. RÉSZ: NÉZD MEG A JESSE GARDRÓBJÁBÓL KISZŰRŐDŐ DOBOLÁS HANGJAIHOZ TARTOZÓ DOBOK NEVEINEK ALÁHÚZOTT BETŰIT!

1. Kulcs: ●

2) Keresd meg, hogy a hiányzó controller a szoba melyik részében van elrejtve

Amikor kinyílik a faliszekrény, ott talárod a konzolt, de csak három controllerrel. A negyediket Jesse használta, és valószínűleg el van rejtve a szobában.

A konzol képen látható, hogyan néz ki a controller. Átkutatva a szobát észreveszed, hogy a controller csatlakozója kilóg a könyvespolcon lévő könyvek közül. Most nézd meg a napló hátoldalát. Találsz egy vázlatot, ezen a szoba 6 szegmensre van osztva, melyek mindegyike egy-egy kulcsszimbólummal van megjelölve. A kontrollert a szoba jobb alsó szegmensében találd meg, amely egy jobbra mutató háromszöggel van megjelölve.



2. Kulcs: ▲



3) Állapítsd meg, hogy a kontrollerek sorrendjét

Fordítsd le a szimbólumokat ebben a sorrendben.

Miután bedugtad a kontrollereket, észreveszed, hogy a kontrollerek kábelelei mind össze vannak gubancolódva. Meg kell találnod, hogy melyik controller melyik lejátszóhoz tartozik. Fordítsd le a kontrollereken lévő szimbólumokat a Kronodekóder jobb oldalán található Rózsakeresztes kód segítségével. A következőket kapod: A, T, -, H.

Találd ki, hogy a kontrollerek fentről lefelé milyen sorrendben vannak csatlakoztatva a konzolhoz. Amikor a dekódolt betűket ebbe a sorrendbe rakod, a következőt kapod: Hat

3. KULCS: 6

4) Derítsd ki, hogy Jesse melyik karaktert választotta

Ezzel a konzol teljesen be van állítva. A játék elindítása után megjelenik a karakterválasztási menü. Jesse naplójának egyik mondatából: „Remélem, állathoz is van köze!”, plusz a szoba díszítéséből egyértelműen kikövetkeztethető, hogy Jesse szereti az állatokat. Következésképpen Jesse egyértelműen a 2-es opciót, „ÁLLATSZAKÉRTŐ”, választotta volna karakterül a játék végigjátszásához.

TIPPKÁRTYA - 8 - 3. RÉSZ: A LEGTÖBB EMBER OLYAN KARAKTERT VÁLASZT MAGÁNAK A JÁTÉKOKBAN, AMELYIKNEK HASONLÓ AZ ÉRDEKLŐDÉSI KÖRE, MINT AZ ÖVÉ.

4. KULCS 2

Kód: ●, ▲, 6, 2

