

ANOTHER DIMENSION

OPLOSSING!

Alleen lezen als je klaar bent voor de oplossing!

Er zijn meldingen van bovennatuurlijke verschijnselen en mysterieuze verdwijningen. Nadat jullie vriend Peter, alias Agent C, vermist raakt, gaan jullie op onderzoek uit in het nieuwe onderzoekscentrum. Is het gelukt om Agent C in de andere dimensie te vinden? Of zijn jullie zelf verwaald geraakt? Dit hadden jullie moeten doen om te kunnen ontsnappen.

DEEL 1: OPEN DE DEUR NAAR HET LAB

Het is gelukt om het onderzoekscentrum binnen te dringen en het kantoor van de directeur te vinden. Eenmaal in dit kantoor zie je een vreemd groen licht achter een afgesloten deur. Daar bevindt zich vast het lab met de ingang naar de andere dimensie!

BEANTWOORD DE 4 VRAGEN OM DE DEUR NAAR HET LAB TE OPENEN.

Op het computerscherm staan vier vragen. Vind de code door deze vragen juist te beantwoorden en verschaft jezelf toegang tot het lab.

HINT 1: BEANTWOORD DE VRAGEN OP HET COMPUTERSCHERM OM DE DEUR TE OPENEN.

1. DOOR WELK SUBJECT IS AGENT A GEDOOD?

In het experimentrapport Project Hydra lees je wat Agent A is overkomen. Op de achterkant vind je een foto van zijn lichaam. Je ziet dat zijn wonden bestaan uit zes parallelle krassen. Vergelijk de polaroids van de monsters met de wonden. Je ziet dat Subject 54.3 klauwen met 2 nagels heeft. Subject 54.2 heeft een lange rij scherpe tanden en Subject 54.1 heeft klauwen met zes scherpe nagels. Subject 54.1 is dus het monster dat Agent A gedood heeft door hem met zijn 6 nagels te verwonden. Het antwoord op de vraag is dus: A) Subject 54.1

SLEUTEL 1: A

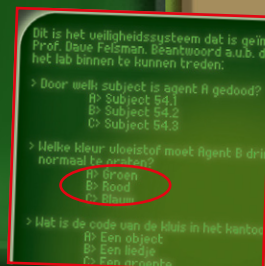
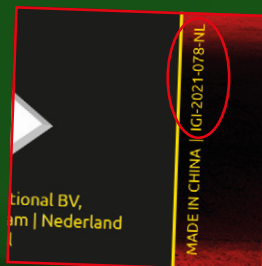
2. WELKE KLEUR VLOEISTOF NAM AGENT B IN NA ZIJN OPERATIE?

In het experimentrapport Project Morpheus vind je de wartaal die Agent B uitslaat sinds de mislukte missie. In het kantoor zie je drie flesjes met gekleurde vloeistoffen en vreemde etiketten. De etiketten geven aan hoe iedere vloeistof de spraak beïnvloed. De blauwe vloeistof zorgt ervoor dat de uitgesproken letters gelijk blijven. Door de rode vloeistof te drinken verschuiven alle uitgesproken letters 1 letter naar achteren in het alfabet (B wordt A, C wordt B, etc.). Door de groene vloeistof te drinken verschuiven alle uitgesproken letters 1 letter naar voren in het alfabet (A wordt B, B wordt C, etc.). Alleen door de letters van de wartaal van Agent B steeds 1 letter naar voren te schuiven krijg je een normale zin: "IK HAD VOOR DE HORENS MOETEN GAAN IN PLAATS VAN DE STAART".

Het juiste antwoord is dus: A) Groen.

SLEUTEL 2: A

LET OP: in batch 2021-078 (rode doos) zijn de antwoorden A en B van de tweede vraag omgedraaid. Het juiste antwoord (groen) is dus antwoord A en niet antwoord B.



3. WAT IS DE CODE VAN DE KLUIS IN HET KANTOOR VAN PROFESSOR FELSMAN?

Prof. Felsman heeft een vreemde boodschap op zijn kluis achtergelaten. Hij is erg blij met het **BEELD VAN DE OLIFANT** dat op de juiste plek staat, het **VOGELBEELD** vind hij leuk, maar staat niet op de juiste plek en de rest kan weg X.

Op de achterkant van het briefje met olifanten, vogels en kruisjes staat dat de code van de kluis bestaat uit vier letters die Felsman mooi vindt. Bekijk nu op de voorkant welke letters Felsman mooi vindt door alle vier de woorden te vergelijken. Onder het woord 'SLOT' staan vier kruisjes die aangeven dat geen van de letters S, L, O of T in de code zitten. Onder het woord 'VELD' staan 3 vogels die aangeven dat 3 letters van dat woord in de code zitten, maar wel op de verkeerde plek. De 'L' zit niet in de code, dus de letters V, E en D wel. Onder het woord 'DRIE' staan 2 olifanten die aangeven dat 2 letters van het woord in de code zitten en op de juiste plek staan. Dit moeten de letters D en E zijn, gezien die sowieso in de code zitten. Deze staan dus al op de goede plek: D - - E. Het woord 'VALS' bevat 1 letter op de juiste plek. L en S zitten niet in de code en we weten dat op de plek van de V een D hoort te staan. De A zit dus op de juiste plek: DA - - E. We weten dat de V in het woord zit. Deze moet dus op de derde plek. Dit betekent dat het wachtwoord DAVE is, de voornaam van Prof. Felsman. Het antwoord is dus F) Een naam.

SLEUTEL 3: F

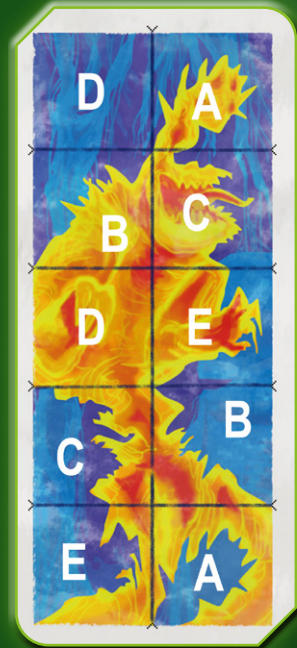
HINT 3: VERTAAL HET BERICHT VAN AGENT B: HIJ VERPLAATSTE DE LETTERS 1 PLAATS. WELKE VLOEISTOF DROMM HIJ? PASWOORD: OLIFANT = LETTER IS GOED, VOGEL = LETTER OP VERKEERDE PLAATS, X = VERKEERDE LETTER.

4. WELK PERCENTAGE VAN DE GEHELE AFBEELDING "PROJECT 49" HEEFT EEN TEMPERATUUR HOGER DAN 0 GRADEN?

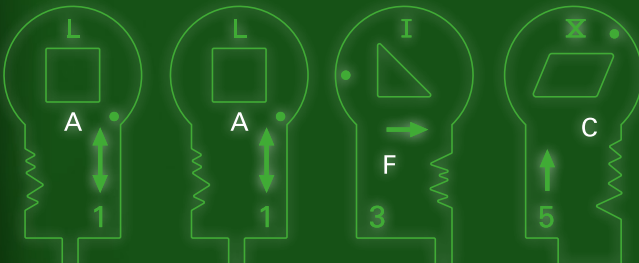
De schaal geeft aan dat alle geel- en roodgekleurde delen van de afbeelding warmer zijn dan 0 graden. De blauwgekleurde delen zijn kouder. Teken lijnen tussen de tegenoverliggende pijlen om zo de afbeelding in 10 gelijke vlakken van precies 10% te verdelen. Als je goed kijkt zie je dat elk vlak precies het tegenovergestelde is van één ander vlak. Wat bij het ene vlak blauw is is bij het andere vlak geel/rood en andersom. Dit betekent dat de afbeelding van Project 49 precies evenveel blauwe als gele/rode delen bevat. Het antwoord op het computerscherm is dus: C) 50%.

SLEUTEL 4: C

HINT 2: TEKEN LIJNEN OM HET HITTEBEELD IN 10 EVEN GROTE VLAKKEN TE VERDELEN. KIJK DAN WELKE VLAKKEN JE SAMEN KUNT VOEGEN.



CODE 1: A A F C



DEEL 2: VIND AGENT C.

In het lab vinden jullie een mysterieus luik met daar achter een lange, nauwe tunnel. Jullie kiezen een van je medespelers die door de tunnel kruipt. Hij komt terecht in de andere dimensie! Werk samen om Agent C te vinden!

VIND AGENT C IN DE ANDERE DIMENSIE EN HAAL HEM SAMEN MET JE MEDESPELER VEILIG TERUG!

Nu je team verdeeld is, en over andere informatie beschikt, is het belangrijk om goed te blijven communiceren over wat jullie zien; en vooral wat jullie moeten doen!

KLEMBORD

De speler die door de tunnel is gekropen beschikt over acht kamers en een klembord. Het klembord heeft in totaal 40 taken, met bovenaan de volgende instructies: "Je begint in de kamer met de ingang. Vraag je begeleiders om stap 1! Houd je begeleiders altijd op de hoogte van wat je ziet!"

HINT 4: DE VERHOZEN SPELER LEEST DE NOTITIE BOVENAAN HET KLEMBORD HARDOP DOOR, ZODAT DE BEGELEIDERS HEM KUNNEN HELPEN DE JUISTE TAKEN UIT TE DOEREN.

HINT 5: BIJ IEDERE STAP VINDEN DE BEGELEIDERS EEN GETAL DAT AAN DE VERHOZEN SPELER MOET WORDEN DOORGEGEVEN. DE RODE KAMER GEBRUIK JE NIET.

HINT 6: ALS JE ECHT NIET MEER WEEET HOE JE VERDER MOET, MAG EEN TWEDE SPELER DE VERHOZEN SPELER GAAN HELPEN.

PAPIERSNIPPERS

De begeleiders (hierna 'B' genoemd) helpen de speler die door de tunnel is gegaan (hierna 'S' genoemd) de weg te vinden in de andere dimensie door de notities op de papiersnippers stap voor stap te ontcijferen en de uitkomsten door te geven aan de speler.

STAP 1

S: Leg de Ingang voor je neer en bekijk waar het noorden, oosten, zuiden en westen is.

B: Bekijk de papiersnipper met daarop 'Stap 1' en daarnaast het getal 36. Geef dit getal door aan de gekozen speler.

S: Lees taak 36 van je klembord: "Ga vanuit hier westwaarts de gele kamer binnen." Doe dit door de gele kamer te pakken en ten westen van de Ingang te leggen. Meld dat je taak 36 hebt volbracht en verder kunt met stap 2.

STAP 2

B: Ga verder met Stap 2 en vraag aan de gekozen speler: "Is de kamer rond?"

S: Bekijk de vorm van de gele kamer en geef de begeleiders antwoord 'JA'.

B: JA komt overeen met het getal 18. Geef dit getal door aan de gekozen speler.

STAP 3

S: Lees taak 18 van het klembord hardop voor: "Ga vanaf hier noordwaarts de groene kamer binnen. Stap in de juiste volgorde op de verhoogde vloerplaten!"

B: Pak de papiersnipper met Stap 3. Hierop staan zowel een ER-symbool als een raster van 5x5, wat aangeeft dat je het overeenkomende raster op de Chrono Decoder nodig hebt.

S: Leg de groene kamer ten noorden van de gele kamer. Vertel de begeleiders over de positie van de verhoogde grondplaten: Het cijfer 1 in de vierde rij/vierde kolom. Het cijfer 2 in de vijfde rij/tweede kolom, en cijfers 3 en 4 in de eerste rij/vijfde kolom.

B: Vertaal deze posities met behulp van de M=32 tabel op de Chrono Decoder naar letters: Vierde rij/Vierde kolom = T; Vijfde rij/ Tweede kolom = W; Eerste rij/Vijfde kolom = E. Dus de letters vormen het woord TWEE. Vertel de gekozen speler dat hij verder moet gaan met taak 2.

STAP 4

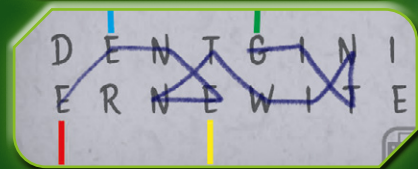
S: Lees taak 2 hardop voor: "Ga terug naar de kamer met de ingang. Tel op: CEE+JIJ+HUN." Spreek de woorden duidelijk uit en spel letter voor letter.

B: Vind de lijst met sleutelwoorden. Vind daarop de woorden CEE, JIJ en HUN. Door de getallen op te tellen die bij deze woorden staan krijg je $14 + 12 + 7 = 33$. Geef dit getal door aan de gekozen speler.

STAP 5

S: Bekijk taak 33 op het klembord: "Ga vanuit hier noordwaarts de grootste kamer van het complex binnen. Verbind de rode en groene draad met elkaar en kijk naar de doorgestreepte letters." Leg de grootste ruimte ten noorden van de ingang; dat kan maar op één manier. Omschrijf daarna de draden die je ziet aan je begeleiders.

B: Vind het papiertje waarop de draden staan. Verbind de rode met de groene draad zoals omschreven door de gekozen speler. Bekijk daarna alle letters die je met elkaar verbonden hebt, en vind het woord EENENTWINTIG. Geef dit getal door aan de gekozen speler.



STAP 6

S: Lees taak 21 hardop voor: "Vraag de begeleiders naar stap 6. Wat mist is belangrijk."

B: Pak de zeven gearceerde stukjes en puzzel ze aan elkaar waarbij alle lijnen op elkaar aansluiten. Eenmaal klaar staat er "Wat is vermist is erg belangrijk." Het ontbrekende stuk in de puzzel heeft de vorm van het cijfer 4. Geef dit door aan de gekozen speler.

STAP 7

S: Lees taak 4: "Ga vanaf hier zuidwaarts door de andere tunnel de blauwe kamer in. Kleur de vakken met deze symbolen." Leg de blauwe kamer ten zuiden van de grootste kamer; zorg er voor dat de ingang hierop aansluit! Omschrijf de negen symbolen gedetailleerd aan je begeleiders.

B: Neem het papiertje met de symbolen. Vind de symbolen die de gekozen speler omschreef en kleur deze vakjes in. De ingekleurde vakjes vormen het getal 10. Geef dit getal door aan de gekozen speler.



STAP 8

S: Lees taak 10: "Ga vanaf hier oostwaarts de kamer met de drie gangen binnen. A = Taj Mahal, C = Vrijheidsbeeld." Leg de enige overgebleven kamer met drie gangen ten oosten van de kamer die je in de laatste stap hebt neergelegd. Beschrijf de silhouetten van de objecten naast A en C.

B: Vind het papiertje met de formule: $A + \text{Toren van Pisa} - C = ??$. Door de omschrijvingen van de gekozen speler weet je dat A = Taj Mahal en C = Vrijheidsbeeld. Herinner je nog waar je die gezien hebt? In het kantoor van Prof. Felsman vind je afbeeldingen van deze gebouwen met hun afmetingen. Tel de hoogte van de Taj Mahal en Toren van Pisa bij elkaar op en trek de hoogte van het Vrijheidsbeeld hiervan af: $48+57-93=12$. Geef de gekozen speler de uitkomst: 12.

STAP 9

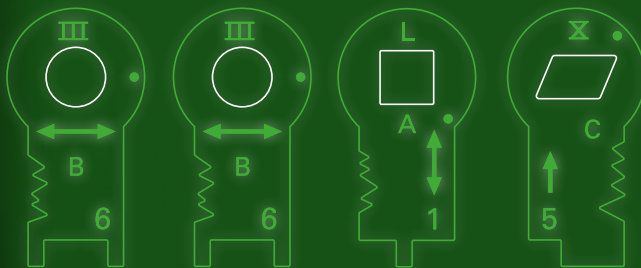
- S:** Lees taak 12 hardop voor: "Ga vanaf hier noordwaarts de ronde kamer binnen. Kijk naar de tweede letters van de verkeerde woorden." Leg de ronde ruimte met Agent C ten noorden van de kamer waarin je je bevindt. Je hoeft de overgebleven rode kamer niet neer te leggen maar het kan wel als je dat wil.
- B:** Er blijft nog maar één papertje over. Daarop staan acht vlakken, die elk vier woorden bevatten, waarvan er één niet tussen hoort. Omcirkel de woorden die er niet tussen horen en let op iedere tweede letter van deze woorden. Samengenomen staat er dan VEERTIEN. Geef dit getal door aan de gekozen speler.

DE LAATSTE STAP

- S:** Lees taak 14. "Neem de kortste weg naar de ingang. De vormen van deze vier kamers zijn de sleutels voor de code!" Bestudeer nu de kamers. Ga terug naar de ingang en onthoud de vormen van de kamers waar je doorheen komt: Cirkel, Cirkel, Vierkant, Parallelogram. Geef deze vormen door aan je begeleiders.
- B:** Steek de sleutels in de Chrono Decoder!!!



CODE 2: ● ● ■ ▯



DEEL 3: ONTDEK DE ZWAKKE PLEK VAN ELK MONSTER

Het is gelukt! Zowel Agent C als jullie medespeler zijn gered uit de andere dimensie. Helaas hebben vier monsters jullie op de terugweg gevolgd. Agent C weet dat de monsters alleen uitgeschakeld kunnen worden door ze te raken op hun zwakke plek. Jullie hoeven alleen nog maar aan te geven waar dat is... maar de tijd dringt tot de poort naar de andere dimensie zich voorgoed sluit.

HELP AGENT C DOOR DE ZWAKKE PLEK VAN DE MONSTERS TE ONTDEKKEN!

Drie van de monsters hebben jullie al eerder gezien op de polaroids (Deel 1). Agent C geeft aan dat hij ze zal proberen te doden beginnende met Subject 54.1, dit geeft de volgorde van de sleutels aan. Zoek bij elk van de monsters naar hun zwakke plek om ze te kunnen verslaan.

1. SUBJECT 54.1

In het experimentrapport Project Hydra (Deel 1) staat dat Prof. Felsman Agent A opdroeg om taak 34 uit te voeren. Bekijk taak 34 op het klembord (Deel 2): "Richt je op het onderste deel van het zes-vingerige subject, niet het hoofd!" Zoals in het rapport staat was de methode van Agent A niet effectief en bleef Subject 54.1 in leven. Met als gevolg dat Agent A overleed en de missie faalde. Het zwakke punt van Subject 54.1 blijkt dus toch het hoofd te zijn.



3. SUBJECT 54.3

Subject 54.3 bloedt zichtbaar aan de rechter-onderzijde van zijn lichaam. Achterop het computerscherm in het kantoor van de directeur (Deel 1) hangt een kindertekening. Hierop staat Prof. Felsman samen met het monster dat paars bloed aan zijn voet en het woord "AU!". Dit wijst erop dat de voeten de zwakke plek van Subject 54.3 zijn.



2. SUBJECT 54.2

Bovenaan het klembord staat een tekening van Subject 54.2. Deze is gemaakt door één van de agenten om zo de zwakke plek niet te vergeten. De pijl wijst naar de zwakke plek van Subject 54.2; de tong.



4. SUBJECT 54.4

Agent B gaf je de aanwijzing voor de zwakke plek van Subject 54.4 in experimentrapport Project Morpheus (deel 1). De ontcijferde boodschap van Agent B was: "Ik had voor de horens moeten gaan in plaats van de staart". De horens zijn dus de zwakke plek van Subject 54.4.



HINT 7: JE HEBT ALLE BENODIGDE INFORMATIE AL GEZIEN!

VOLGORDE VAN DE SLEUTELS

Je hebt de zwakke plekken van de subjecten gevonden. Gebruik de monsters als sleutels door ze met hun zwakke plek in de Chrono Decoder te steken! De juiste volgorde is aangegeven door de nummering van de verschillende subjecten.

HINT 8: JA, DOE DE MONSTERS IN DE CHRONO DECODER. LET OP: 1 AGENT HEEFT ZIJN TAAK ZONDER SUCCES UITGEVOERD

CODE 3:



Het gevecht is voorbij. Alle monsters zijn gedood. Agent C is gered. En jij hebt een mooi verhaal om te vertellen...!

