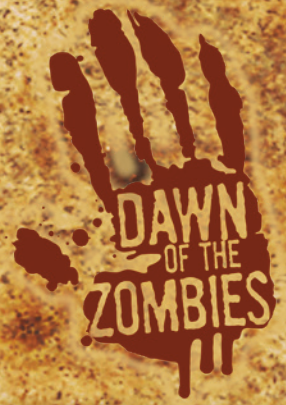


OPLOSSING



ALLEEN LEZEN ALS JE KLAAR BENT VOOR DE OPLOSSING!

Dat heb jij weer. Ben je eindelijk met je vrienden aan het genieten van een frisse milkshake; is er een zombie-uitbraak midden in het winkelcentrum! Zijn jullie er in geslaagd om aan de zombies te ontsnappen? Of hebben jullie iets over het hoofd gezien en kwamen jullie tot je einde bij de bowlingbaan? Dit had je moeten doen om te kunnen ontsnappen.

DEEL 1:

Sluit de uitgangen voordat de zombies binnenkomen!

Jullie willen zo snel mogelijk via het dak ontsnappen, maar betwijfelen of jullie het gaan redden als de horde zombies het winkelcentrum overspoelen. Sluit daarom zo snel mogelijk de ingangen af.

Het winkelcentrum heeft vier uitgangen; één in iedere windrichting (zie de plattegrond van het winkelcentrum). In de veiligheidsbrief heeft de beveiliging het over nieuwe sleutels van de uitgangen en hoe deze hem doen denken aan de winkel die het dichtste bij die betreffende uitgang ligt. Hij verzint een raadsel voor zijn collega. Zijn verwijzingen leiden naar de vier sleutels:

Herbert's Huis voor Sportartikelen - De dartpijl.

In Herbert's Huis voor Sportartikelen kan je een elektronisch dartbord winnen als je weet welke dartpijl op de poster in de roos gaat. Volg de banen van de dartpijlen door lijnen te tekenen en zie dat het pijltje rechtsboven precies in de bullseye komt. De flight van dat dartpijltje lijkt op de onderkant van sleutel 6.

SLEUTEL:

Boekhandel Boeken & Kenners - De eerste letter.

Lees per afdeling de eerste letter van elke boektitel: bij afdeling zelfhulp vind je: 'een baan', bij horror: 'vierkant' en bij afdeling geschiedenis: 'niet hier'. 'Vierkant' is de enige logische verwijzing naar een sleutel.

SLEUTEL:

Mandy's - De koelkastmagneet.

Op de achterkant van de stempelkaart staat dat je korting en een gratis koelkastmagneet krijgt bij elke tiende bestelling. Niets bij Mandy's kost \$4,05, maar als je 10% korting meerekent (afgaande op de 10%-zegel op de voorkant van de stempelkaart), kom je uit op 4.50 dollar. Er zijn twee mogelijke maaltijden: Eén bij het middelste afhaalpunt en één bij het rechter afhaalpunt. Je ziet dat de laatste maaltijd vegetarisch was. Het is de 'Specialiteit' bij het middelste afhaalpunt. Bij dit afhaalpunt krijg je de driehoekige koelkastmagneet.

SLEUTEL:


Aphrodite - De stemming van de dag.


Op één van de TV-schermen zie je een nieuwsbalk met de stemming van de dag: 'nervositeit'. Bij Aphrodite is er een parfum te koop met de naam 'Vunzig Nerveus'. Het flesje is lichtblauw. Er is ook een lichtblauwe 'stemmingsring'. Deze ring heeft een steen in de vorm van een parallelogram.


SLEUTEL:


Kijk goed naar welke winkel het dichtste bij welke uitgang ligt; zo kom je te weten welke sleutel bij welke uitgang hoort.



Uitgang Noord: Mandy's Food and Drinks = 

Uitgang Oost: Herbert's Huis voor Sportartikelen = 

Uitgang Zuid: Boeken & Kenners = 

Uitgang West: Aphrodite = 

VOLGORDE VAN DE SLEUTELS

Op de achterkant van de veiligheidsbrief staat dat je de uitgang met de meest urgente dreiging het eerste moet sluiten. Je moet er dus achter zien te komen welke van de vier naderende hordes zombies als eerste het winkelcentrum zal bereiken.

De komst van de zombies

Bereken de reistijd van de vier naderende hordes zombies. Ga op zoek naar alle gegevens die je kunt verzamelen over de precieze afstanden in de omgeving van het winkelcentrum om te berekenen in welke volgorde de zombies zullen arriveren. Kom op deze manier achter de juiste volgorde van de sleutels.

LET OP: DE KLEINE PLATTEGROND VAN HET WINKELCENTRUM IS ONDERSTEBOVEN.
Draai de afbeelding, zodat deze overeenkomt met de kaart op het TV-scherm.

Zombies naderen Uitgang Noord vanaf Route 666:

De afstand tussen Uitgang Noord en de VIP-parkeerplaats is 50 meter en de afstand van die parkeerplaats tot Route 666 is 900 meter. Samen is dat 950 meter. Volgens het tv-scherm linksonder naderen superzombies vanaf Route 666. Ze hebben een snelheid van 100 meter per minuut (het dubbele van normale zombies) ze doen er dus in totaal nog 9 minuten en 30 seconden over om Uitgang Noord te bereiken.



Zombies naderen Uitgang Oost vanuit het bos:

Op de groene banner in het winkelcentrum staat dat het natuurpad 1 kilometer, ofwel 1.000 meter lang is en door het nabijgelegen bos loopt. Gewone zombies bewegen zich voort met een snelheid van 50 meter per minuut, dus zullen ze er nog 20 minuten over doen om Uitgang Oost te bereiken.





Zombies naderen Uitgang Zuid vanaf Route 33:

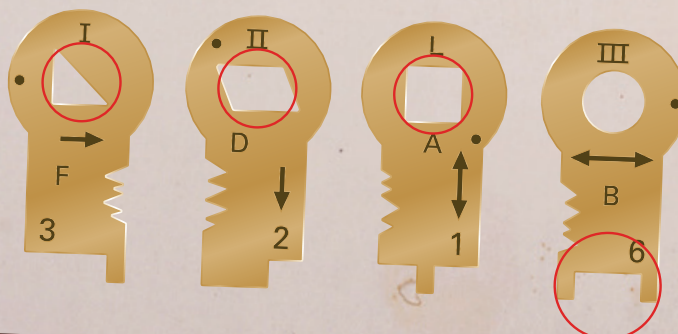
De afstand tussen Uitgang Zuid en Route 33 is 800 meter. Gewone zombies naderen met een snelheid van 50 meter per minuut. Ze doen er dus in totaal nog 16 minuten over om Uitgang Zuid te bereiken.

Zombies naderen Uitgang West vanaf de speeltuin:

De oranje banner in het winkelcentrum geeft aan dat de speeltuin 400x400 meter is. De afstand tussen Uitgang West en de naderende zombies is dus 400 meter. Normaal gesproken zouden de zombies, met hun snelheid van 50 meter per minuut, Uitgang West in 8 minuten bereiken. Een nieuwsbericht geeft aan dat de politie een blokkade heeft opgeworpen die de zombies met 5 minuten vertraagd. Ze doen er dus nog 13 minuten over om Uitgang West te bereiken.

De volgorde waarin de zombie hordes arriveren bij het winkelcentrum is: Noord, West, Zuid, Oost.
De volgorde van de sleutels is daarom:

CODE 1:    



DEEL 2:

STOP DE BINNENGEDRONGEN ZOMBIES!

Het is gelukt om het grootste deel van de zombies buiten de deur te houden. Toch zijn er een aantal het winkelcentrum binnengedrongen. Stop deze zombies voordat je het winkelcentrum verlaat! Kies daarvoor het juiste wapen en schiet één van de zombies neer met de enige kogel die je hebt. Maak ook een plan om de overgebleven vijf zombies uit te schakelen.

HET SCHOT DOOR HET HOOFD

Je hebt één kogel, namelijk een Lock & Holm. Leg in gedachten beide zijden van de kogel tegen elkaar aan om het modelnummer te vinden: x74

Volgens de beschrijving in de folder is deze Lock & Holm kogel alleen in combinatie met de 2-1-Releasington en Fleeington geweren te gebruiken.

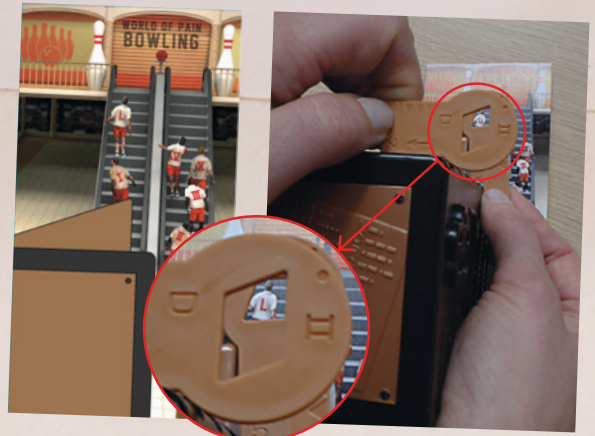


In de folder staat welke twee vizieren je nodig hebt per type geweer en hoe je ze moet bevestigen. Zet de Chrono Decoder op zijn kant bovenop het 'zicht op de roltrappen' precies op de afbeelding van de Chrono Decoder. Plaats dan de twee juiste sleutels (eerste en tweede vizier) op het juiste nummer (schaalpositie) op de rand van de Chrono Decoder. Positioneer de sleutels in horizontale of verticale positie (oriëntatie) met de juiste contactvlakken op de Chrono Decoder. En kijk door de gaten van de twee sleutels naar de zombies op de roltrap:

- 2-1-Releasington: Zet sleutel 5 horizontaal bij de 'nek' van de sleutel op afstand 10 en sleutel 5 verticaal op het randje van de inkeping van de sleutel op afstand 3. Je ziet zombie V.
 - Fleeington: Zet sleutel 2 horizontaal bij de 'nek' van de sleutel op afstand 12 en sleutel 5 verticaal op het randje van de inkeping van de sleutel op afstand 7. Je ziet zombie L.
- Je hebt maar 1 kogel dus je moet kiezen of je zombie V of zombie L door het hoofd schiet. Deze keuze hangt af van welke zombies je kunt uitschakelen met de bowling trucs.

DE BOWLINGTRUC

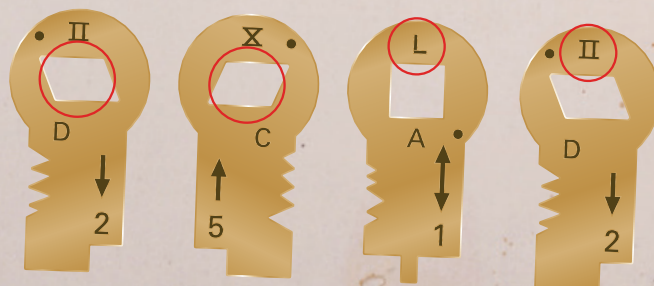
In de handleiding vind je bowling technieken waarbij je met één bal meerdere kegels over twee banen tegelijk omgooit. Draai de roltrappen ondersteboven zodat de kegelformaties uit de handleiding vergeleken kunnen worden met de zombies op de roltrappen. Je ziet dat er altijd precies één zombie te veel is, deze zombie schakel je uit door die ene kogel te gebruiken. Schakel je zombie V uit met de 2-1-Releasington dan komt de overgebleven formatie niet overeen met de kegelformaties uit de handleiding. Dit heeft dus geen zin. Schakel je zombie L uit met de Fleeington dan komt de overgebleven formatie precies overeen met truc No. II Doomsday. Dit is de sleutel met II of D.



DE VOLGORDE VAN DE SLEUTELS

Er zijn nu vier sleutels gevonden, twee van het vizier van de Fleeington, één van het neerschieten van de zombie en één van de bowling truc. De volgorde hiervan vind je in de folder bij KEN JE VIZIEREN! "Ze zijn de eerste sleutels tot een succesvol schot." En in de bowling handleiding "schiet er één weg voordat je de truc kunt uitvoeren". De eerste en tweede sleutel zijn dus de viziersleutels van Fleeington 2 en 5. De derde sleutel is het neerschieten van zombie L met de Fleeington en de laatste sleutel is het uitvoeren van truc No. II D(oomsday).

CODE 2:   L II



DEEL 3:

Vind het geneesmiddel tegen het zombie virus. Open daarna de nooduitgang naar het dak en ontsnap!

Terwijl jullie de aanvallende zombies uitschakelden is één van jullie gebeten door een zombie. Jullie moeten dus een geneesmiddel samenstellen voordat je naar het dak kan ontsnappen en per helikopter kunt wegvliegen. De ontvangst van de TV is behoorlijk verslechterd, dus jullie moet een aantal van de ontbrekende bestanddelen van het geneesmiddel zelf uit de berichtgevingen afleiden. En dan moet je nog altijd een manier zien te vinden om de deur naar het dak open te krijgen.

Bereid eerst het geneesmiddel voor de gebeten speler en probeer daarna de nooduitgang naar het dak te openen.

HET GENEESMIDDEL

In het bericht op TV staat ieder sterretje voor een aantal ontbrekende letters: "Als je bent gebeten door een Zombie, combineer dan snel twee medicijnen: iets tegen hoofdpijn en iets met Tebetan erin". Tebetan is de enige werkzame stof met de lettercombinatie "-eb-".

Als je de werkzame stoffen, gebruiksaanwijzingen en contra-indicaties van alle medicijnen vergelijkt blijkt dat de enige juiste combinatie van iets tegen hoofdpijn en iets met werkzame stof Tebetan de geneesmiddelen Five-o-Life en Eeease zijn.



De naam van de pillen "Five-o-Life" verwijst naar sleutel 5. Andere verwijzingen naar deze sleutel zijn bijvoorbeeld de vorm van de aangebroken pilstrip en de tekst "hoogtepunten in je leven" op de verpakking wat een verwijzing is naar de pijl die omhoog wijst.

De naam van het oranje flesje "Eeease" verwijst naar sleutel letter E. Andere verwijzingen naar deze sleutel zijn bijvoorbeeld de vorm van het hartfilmpje op de verpakking en de pijl naar links op de schroefdrop.

Op de achterkant van de Five-o-Life pilstrip staat dat dit medicijn altijd als eerste ingenomen moet worden.

SLEUTEL 1: 5

SLEUTEL 2: E

TOEGANG TOT HET DAK

Je hebt twee sleutels nodig om de deur te openen. Eén is voor de activatieprocedure, de ander voor het resetten van de deur.

Gefeliciteerd met uw SAFE-TEC veiligheidsdeur
- Wij garanderen uw veiligheid al sinds 1962!

Houd SAFE-TEC deuren te allen tijde gesloten.
Open ze enkel in gevallen van nood.

Voer in geval van nood de volgende stappen uit:

- Blijf kalm en wacht binnen.
- Als kalm blijven geen optie is, volg dan de activatieprocedure en reset de deur om hem te kunnen openen.

Activatieprocedure:

Code voor deuren geïnstalleerd op de 5e verdieping of hoger: oranje - geel - blauw - groen - blauw - zwart - rood.

Code voor deuren geïnstalleerd van de begane grond tot de 4e verdieping: blauw - geel - groen - oranje - blauw - zwart - rood - rood - groen.

- Is deze deur gemaakt na 1975?
- Is deze deur gemaakt door een fabrikant uit Lockholm?
- Heeft de deur 6 knoppen?
- Heeft de ventilatie van de deur 12 gleuven?
- Heeft de deur een klank?
 - Als het merendeel van uw antwoorden "ja" is: Gebruik dan de woorden.
 - Als het merendeel van uw antwoorden "nee" is: Gebruik dan de kleuren.

Reset:

Hoe vaak heeft u tot nu toe de knop in uw resetkleur ingedrukt? Dat is uw laatste sleutel om de deur te openen.

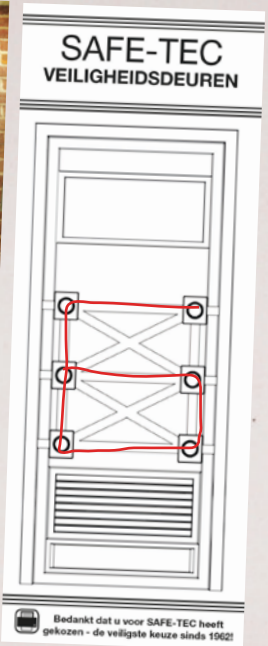
U bent verplicht de resetkleur iedere 2-3 jaar te veranderen. Neem hiervoor a.u.b. contact op met de klantenservice.

Activatieprocedure:

Op de bruine banner in het winkelcentrum (deel 1) staat dat het winkelcentrum drie verdiepingen heeft. Je hebt dus de tweede kleurencode van de activatieprocedure nodig.

Dit zijn de antwoorden op de vragen:

- NEE. De deur kan niet na 1975 gemaakt zijn, gezien de inspectiesticker op de deur.
- JA. Op de groene sticker op de medicijnkast staat dat de deur is gemaakt door een fabrikant uit Lockholm.
- JA. De deur heeft zes gekleurde knoppen.
- NEE. Het ventilatierooster heeft minder dan twaalf openingen.
- NEE. De deur heeft geen klink.



De meerderheid van je antwoorden is NEE, dus je moet gebruik maken van de kleuren, en niet van de woorden. Verbind de knoppen op de achterkant van de SAFE-TEC flyer in de volgorde van deze kleuren: geel, oranje, groen, rood, zwart, blauw, groen, groen en blauw. Het getal 6 verschijnt. Dit is de derde sleutel.

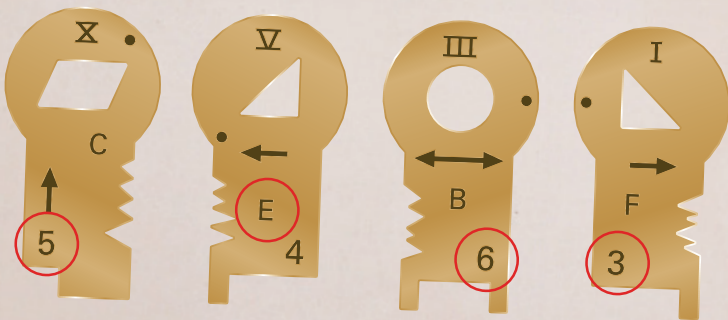
SLEUTEL 3: 6

Reset het slot

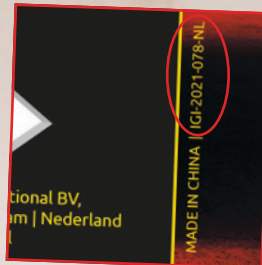
Op de flyer staat dat de laatste sleutel afhangt van het aantal keer dat je op de 'resetkleur' hebt gedrukt. In de veiligheidsbrief (deel 1) staat dat de resetkleur gelijk is aan de nieuwe shirts. Je ziet beveiligiger Frank als zombie de trap opkomen in een groen overhemd. De resetkleur is dus groen. Je hebt drie keer op de groene knop gedrukt, dus de laatste sleutel is nummer 3.

SLEUTEL 4: 3

CODE 3: 5 E 6 3



LET OP: in batch 2021-078 (rode doos) missen per abuis de laatste 2 kleuren op de veiligheidsdeur-flyer. Je hebt daardoor dus niet 2x maar 3x op de groene knop gedrukt.



Activatieprocedure:
 Code voor deuren geïnstalleerd op de 5e verdieping hoger: **oranje - geel - blauw - groen - blauw - zwart - rood**.
 Code voor deuren geïnstalleerd van de begane grond tot de 4e verdieping: **oranje - groen - oranje - blauw - zwart - rood - rood - groen**.
 Is deze deur gemaakt na 1975?
 Is deze deur gemaakt door een fabrikant uit Lockholm?
 Heeft de deur 6 knoppen?
 Heeft de ventilatie van de deur 12 gaten?
 Heeft de deur een klink?
 Als het merendeel van uw antwoorden "ja" is, dan is de deur geschikt voor gebruik.