

DOWN BELOW

LÖSUNG

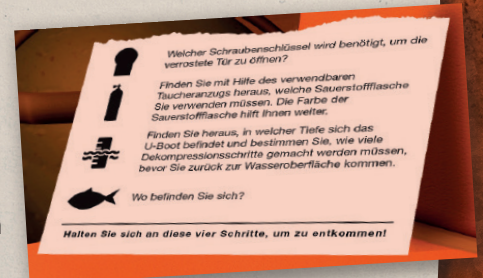
DEMO-ABENTEUER

Als die Alarme losgehen, wird klar, dass nur 15 Minuten übrig bleiben, um aus dem U-Boot zu entkommen. Hoffentlich habt ihr diese Schritte durchgeführt, um aus dem U-Boot zu entkommen:

Auf dem Stuhl findet ihr eine Seite des Handbuchs. Es sagt euch genau, was ihr tun müsst, um die vier Schlüssel für den Chrono Decoder zu finden.

Auf der Tür findet ihr die richtige Reihenfolge für die vier Schlüssel:

- (1) Fisch (= Ort)
- (2) Sauerstoffflasche (= Taucheranzug)
- (3) Tiefe (= Dekompressionsstops)
- (4) Türschloss (= Schraubenschlüssel)



Wo befindet ihr euch? (VR)



Um herauszufinden, wo ihr euch befindet, müsst ihr herausfinden, welche Fische um das U-Boot herumschwimmen und so fünf der sechs möglichen Orte ausschließen. Wenn ihr durch die Scheibe im U-Boot schaut, seht ihr fünf verschiedene Fischarten: Flouviatalis, Picasolatus, Redleria, Xipolatus und Winchilus. Für jede dieser Fischarten müsst ihr herausfinden, in welcher Umgebung er nicht gefunden werden kann. Die Info dazu gibt die Fischtabelle:

- Flouviatalis: Nicht bei Korallen, also kann das Farbenfrohe Riff ausgeschlossen werden
- Picasolatus: In keinem Gebiet mit starker Strömung. Also kann „Das Auge“ ausgeschlossen werden.

- Redleria: Hält sich fern von Gebieten mit Vögeln, also kann Pelicano ausgeschlossen werden.
- Xipolatus: Befindet sich nur im tiefen Wasser, also nicht im Flachgewässer
- Winchilus: Hält sich nicht in heißem Wasser auf, also auch nicht beim Vulkan Hotspot.

Folglich kann nur ein Bereich übrig bleiben: Das offene Meer. Dort befindet ihr euch. Der dazugehörige Buchstabe ist ein D, das ist euer erster Schlüssel.

MEERESFISCHE und ihre Lebensräume	
 Flouviatalis lebt nicht in der Nähe von Korallen	 Redleria kann nicht in Gebieten mit fischfressenden Vögeln gefunden werden
 Picasolatus hält sich fern von Gebieten mit starker Strömung	 Xipolatus lebt im tiefen Wasser
 Protoeilare lebt nicht im offenen Meer	 Winchilus überlebt nicht in heißem Gewässer

HINWEIS 2: Findet die 5 Fische, die vor der Luke schwimmen und schließt dadurch, wo ihr euch befindet.

Welche Sauerstoffflasche müsst ihr nutzen?

Findet den richtigen Taucheranzug: Legt die acht Teile der Taucheranzüge so, dass die hellgrauen Stücke aneinanderpassen. Der kaputte Anzug mit dem gebrochenen Glas im Helm ist nicht nutzbar. Auf dem anderen Anzug findet ihr das VR-Symbol und die drei Ziffern 5, 4 und 8.

Findet in der VR-Umgebung die passende Sauerstoffflasche: Die Flasche und der Anzug müssen die gleichen Ziffern haben: 5, 4 und 8. Ihr könnt in den Schränken links und rechts oben im U-Boot vier Sauerstoffflaschen finden. Die Flasche mit der Zahl 548 ist blau.



Vergleicht die Flasche mit dem Plakat im U-Boot: Das Plakat zeigt, dass der Buchstabe zur Farbe blau ein F ist. Dies ist der zweite richtige Schlüssel.

HINWEIS 1: Der Taucheranzug zeigt die Ziffern der richtigen Sauerstoffflasche. // Schaut in der VR-Umgebung auch nach oben!

FARBE WASSER / Wassertiefe & DECOMPRESSIONSTABELLE		
50m	bis 20-Meter Tiefe = kein Dekompressionsstop	20m
60m		30m
70m	30-Meter Tiefe = 1 Dekompressionsstop	40m
80m	40-Meter Tiefe = 2 Dekompressionsstops	50m
90m	50-Meter Tiefe = 3 Dekompressionsstops	60m
100m	60-Meter Tiefe = 4 Dekompressionsstops	70m
110m	70-Meter Tiefe = 5 Dekompressionsstops	80m
120m	80-Meter Tiefe = 6 Dekompressionsstops	90m
130m	90-Meter Tiefe = 7 Dekompressionsstops	100m
140m	100-Meter Tiefe = 8 Dekompressionsstops	110m
	ab 110-Meter Tiefe = 9 Dekompressionsstops	
UHRZEIT 14:00 - 15:00		UHRZEIT 9:00 - 10:00

Wie viele Dekompressionsstops müsst ihr einlegen?

Die Dekompressionstabelle sagt euch, wie viele Stops ihr einlegen müsst, um sicher zur Oberfläche zurückzukehren. Die Anzahl der Stops ist abhängig von der Tiefe des Wassers, in der ihr euch befindet.

Tageszeit: In der Geschichte könnt ihr nachlesen, dass es 14:17 ist, d.h. dass ihr in der linken Spalte nachschauen müsst.

Farbe Wasser: Die Wasserfarbe um 14:17 könnt ihr auf zwei Arten herausfinden:

- 1) In der VR-Umgebung: auf der Instrumententafel seht ihr ganz links eine Farbanzeige mit einem weißen Punkt. Der weiße Punkt ist im vierten Segment von oben. Mit der Tabelle seht ihr, dass ihr in 80 Metern Tiefe seid.
- 2) In der Übersicht: Wenn ihr durch das Bullauge seht, seht

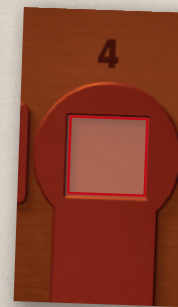
ihr natürlich draußen auch die Wasserfarbe. Wenn ihr sie mit der Tabelle vergleicht, seht ihr auch, dass ihr euch in 80 Metern Tiefe befindet.

Dekompressionstabelle: Mit dieser Info könnt ihr nun in der Tabelle nachsehen, dass ihr 6 Dekompressionsstops benötigt. Also ist der dritte Schlüssel eine 6.

Öffnet die Tür!

Der Schraubenschlüssel, der benötigt wird, um die Tür zu öffnen, schaut verdächtig so aus wie einer der Schlüssel – macht also mit diesem Schlüssel die Tür auf!

Der vierte Schlüssel ist also der Schlüssel mit einem Quadrat.



CODE: DF6□

