

# SUBMARINE

## ERST NACH DEM ABENTEUER LESEN!

### LEST DEN FOLGENDEN ABSATZ NUR, WENN IHR DAS ABENTEUER ERFOLGREICH ABGESCHLOSSEN HABT!

Das U-Boot ist aufgestiegen, ihr habt es zur Wasseroberfläche geschafft – doch diese blöde Luke will und will einfach nicht aufgehen. Die Alarme werden lauter, der Sauerstofftank ist fast leer, die Kammer geflutet. Nur die Außenluke trennt euch von der Freiheit.

Die Rettungskräfte klopfen an die Luke, doch auch sie können nicht helfen. Und genug Zeit für Verstärkung ist auch nicht mehr. Bleibt nur der eigentlich eingeplante Weg!

Doch was in der Kammer soll euch denn jetzt noch helfen? Alles ist nass und unbrauchbar. Wenn dort irgendwo der Code zu finden sollte, dann wäre es schon zu spät. Deswegen konzentriert ihr euch auf die kleinen Dinge, die ihr noch habt – das Logbuch.

Eure Nerven am Ende, ihr findet keine Lösung. Ihr verabschiedet euch vom letzten Strohhalm – dem Logbuch – und überlasst es dem Wasser. Doch siehe da: eine Zahl erscheint!

Ihr gebt den Code ein, die Luke öffnet sich, und mit einem großem Atemzug füllen sich eure Lungen wieder mit Sauerstoff. Die Rettungsmannschaften hieven euch aus dem U-Boot und bringen euch auf ihr Schiff. Dort werdet ihr von einer Frau in einem weißen Kittel empfangen, sie trägt ein Schild mit dem Namen „Prof. Krypton“.

„Ich bin beeindruckt von Ihrer Leistung! Auch wenn das Notfallprotokoll ja eigentlich eindeutig sagt, was Sie zu tun haben, bin ich sehr froh, dass Sie trotzdem die Ruhe bewahren konnten. Ich bin mir sicher, dass Ihre Teamfähigkeit noch bei vielen Abenteuern auf die Probe gesetzt wird!“

Ihr konntet euch befreien! Gratulation!

### LEST DEN FOLGENDEN ABSATZ NUR, WENN IHR DAS ABENTEUER NICHT ERFOLGREICH ABGESCHLOSSEN HABT!

Das U-Boot ist aufgestiegen, ihr habt es zur Wasseroberfläche geschafft, doch sowohl der steigende Wasserpegel als auch der Sauerstoffmangel setzen euch unter Druck. So sehr, dass ihr gar nicht mehr klar denken könnt. Und wieso in aller Welt würde man an einer Aussenluke ein Schloss mit einem Code anbringen??

Doch um euch diese Frage zu stellen, habt ihr gerade wirklich keine Zeit. Ihr versucht alles, doch das Schloss will und will sich nicht öffnen. Die Lösung muss im Logbuch versteckt sein, doch ihr könnt sie nicht finden.

Gemeinsam entscheidet ihr euch, eure letzten Sekunden noch in Ruhe zu genießen und seht, wie der Wasserpegel steigt. Gleich habt ihr es hinter euch gebracht.

Plötzlich öffnet sich die Luke von außen – die Rettungskräfte haben es im letzten Moment geschafft, euch zu befreien!

Ihr werdet einer nach dem anderen schnell auf das Rettungsschiff gehievt. Nach wenigen Minuten der Erholung werdet ihr von einer Frau in einem Kittel aufgesucht. Auf ihrem Namensschild steht der Name „Prof. Krypton“.

„Ich bin froh, dass wir Sie befreien konnten. Aber das hätte auch schnell schief gehen können! Sie wissen hoffentlich, dass dieser Einsatz ein Vermögen kostet... aber ja, egal. Ich bin froh, dass es Ihnen gut geht. Haben Sie sich eigentlich an das Notfallprotokoll gehalten? Da stand eigentlich alles drin, was sie hätten wissen müssen. Ich lasse das jetzt, ich muss mich um Forschungen kümmern. Das nächste Mal, dass Sie in so eine prekäre Situation kommen, werden Sie Ihre Erfahrungen mitnehmen können und Probleme überkommen können, da bin ich mir sicher.“

Ihr habt das Abenteuer leider nicht geschafft – aber die Rettungsmannschaften konnten euch immerhin retten! Gleich auf zum nächsten Abenteuer – dem Helikopterabsturz in „Behind Enemy Lines!“

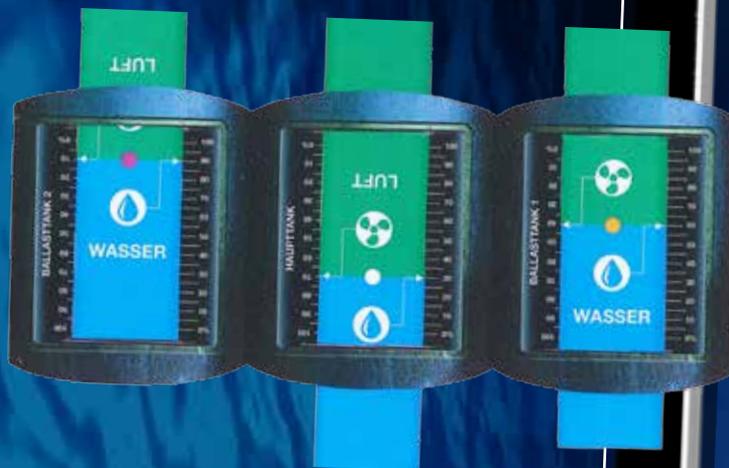


**Aufgabe 3: Tanks richtig befüllen.**

Hierzu wird die virtuelle Umgebung benötigt, sowie die 3 Tankfüllungen und die Anleitung zum Auf- und Abtauchen, und die Anleitung zu den Tanks. Ihr müsst die Tankfüllungen so in die Anleitung schieben, dass die richtige Balance entsteht. Die Texte auf den Tankfüllungen sind gerade noch nicht so wichtig, erklären euch aber ein bisschen was über die Handhabung der Ventile.

Betrachtet die Tanks an der Rückseite des U-Boots in der virtuellen Umgebung. Dort solltet ihr die folgenden drei Informationen finden:

1. Indem ihr auf das Ventil klickt, seht ihr, dass im Haupttank 70% Luft sind, und damit auch 30% Wasser.
2. Der linke Ballasttank ist lila, der Haupttank weiß, der rechte Ballasttank orange.
3. In den Ballasttanks ist unten das Wasser angezeigt und oben die Luft (das erkennt ihr am grün-blauen Kasten)



Zieht nun die Info zu den Tanks zu Rate. Dort seht ihr, dass der linke Tank dem Ballasttank 2 entspricht, und der rechte Ballasttank 1 ist.

Schiebt die Tankfüllungen so in den Tank, dass die Füllung mit dem lila Punkt zu Ballasttank 2 gehört, die Füllung mit dem weißen Punkt in den Haupttank in die Mitte kommt, und die Füllung mit dem orangen Punkt in die rechte Seite kommt, so dass Wasser unten und Luft oben ist. Es muss nur noch das richtige Mischverhältnis gefunden werden.

Schiebt die mittlere Füllung so, dass sie auf 70% Luft und 30% Wasser steht, dies habt ihr schon in der virtuellen Umgebung herausgefunden.

Laut der Info zu den Tanks befindet sich in den Ballasttanks insgesamt fünf Mal so viel Wasser wie im Haupttank, also sind in den beiden Ballasttanks zusammen 150% Wasser. In einem der beiden befindet sich 40% Luft, also 60% Wasser, weswegen sich damit im anderen Ballasttank 90% Wasser befinden müssen.

Da sich in Ballasttank 2 mehr Wasser als in Ballasttank 1 befindet, heißt das, dass in Ballasttank 1 90% Wasser und in Ballasttank 2 60% Wasser sind. Stellt die Tankfüllungen so ein, dass sie genau diese Bedingungen erfüllen. Dreht dann das Konstrukt um und folgt den Pfeilen:



Steckt – Schlüssel 4 – in die dritte – Position – um das Auftauchen – einzuleiten.

Das heißt: der dritte richtige Schlüssel ist der mit der Nummer 4.



**Aufgabe 4: Systemtest durchführen und Status-Bildschirme betrachten.**

Wie ihr auf dem Überblicksplan erkennen könnt, habt ihr links an der Konsole drei Schalter für den Systemtest. Der oberste ist für die Höhlenkarte, der mittlere für das Sonar und der untere für die Tanks. Bei jeder dieser Aufgaben habt ihr eine richtige Farbe gefunden: bei der Höhlenkarte waren an den Rändern der richtigen Zeile und Spalte blaue Kästchen, beim Sonar waren alle Punkte grün und alle richtigen Zeilen bei den Tanks hatten gelbe Ränder. Gebt mit Hilfe des Klickers auf der Brille diese Farben ein: Blau, Grün, Gelb. Drückt dann auf den Schalter zum Neustart beim Steuer.

Das U-Boot startet, gut gemacht! Nach einigen Sekunden hat sich eure Umgebung verändert. Seht dann auf die Statusbildschirme über den Fenstern – dort seht ihr ein Parallelogramm. Dieses ist euer vierter Schlüssel!



### Ihr habt nun alle vier Schlüssel gefunden:

Höhlenkarte: B6, Sonar: 6, Tanks: 4, Neustart:   
Gebt diesen Code in den Chrono Decoder ein!

#### CODE 1:



55 Min. – Hinweis 1: Füllt die Höhlenkarte aus, indem ihr Wasser und Felsen einzeichnet. Die Zahlen in den Kreisen stehen für die Anzahl der angrenzenden Felsen. Wo befindet ihr euch?

50 Min. – Hinweis 2: Wie müsst ihr das Sonar-Rad auf das Sonar legen? Im hinteren Bereich des U-Boots befinden sich die 3 Tanks. Dort findet ihr wichtige Informationen, um die Tanks richtig zu füllen!

45 Min. – Hinweis 3: Wie viel Wasser muss in die beiden Ballasttanks? Schiebt die 3 Tankfüllungen in die Tanks, so dass die Verhältnisse stimmen. Betrachtet dann die Rückseite!

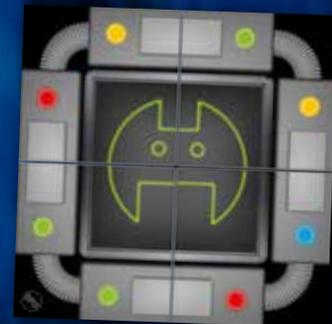
40 Min. – Hinweis 4: Die richtige Reihenfolge findet ihr im Notfallprotokoll. Jeder der ersten drei Punkte steht für eine Farbe. Führt einen Systemtest durch und startet den Motor.

30 Min. – Hinweis 5: Schaut die Status-Bildschirme an, nachdem ihr den Motor gestartet habt. Welches Symbol seht ihr dort? Ihr könnt nun den ersten Code eingeben. Die Reihenfolge findet ihr im Notfallprotokoll!

## 2. LEITET DEN AUFSTIEG EIN!

Gut gemacht, zumindest der Motor läuft wieder. Jetzt müsst ihr wieder zur Wasseroberfläche gelangen. Dazu gibt es noch einige weitere Dinge zu erledigen...

**Notbatterie austauschen:** Ihr findet vier Teile der Notbatterie, die erst zusammengefügt werden muss. In der virtuellen Umgebung findet ihr auf der linken Seite des U-Boots ein Bild, das euch darauf hinweist, wie die Batterie zusammenzulegen ist. Danach seht ihr an den Seiten dieses „Puzzles“ 8 Farben. Stellt diese Farben in der virtuellen Umgebung ein, indem ihr auf die Knöpfe an den Seiten drückt. Dabei aktiviert jeder Knopf die Leuchten auf der gegenüberliegenden Seite. Habt ihr alle Farben richtig eingestellt, so erscheint auf dem Bildschirm ein Bild: der Schlüssel an der ersten Position ist der mit einem I (römische 1).



**Winkeralphabet:** Sobald ihr die Batterie ausgetauscht habt, lässt sich auch das elektrische Periskop wieder ausfahren. Seht euch genau um, dann könnt ihr vier Helfer auf vier Schiffen sehen, die alle mit Flaggen in bestimmte Richtungen zeigen. Beginnt bei 0 Grad und arbeitet euch dann im Uhrzeigersinn voran. Vergleicht ihr die Flaggensignale mit dem Winkeralphabet, so erhaltet ihr die Nachricht „Schlüssel – Sechs – Position – Vier“. Also gehört der Schlüssel mit der 6 in die vierte Position.



**Seekarte:** Ihr müsst herausfinden, wo ihr auftauchen könnt, und dafür die Seekarte vervollständigen. Dort sind schon drei Schiffe eingezeichnet, und auf dem unteren Teil der Karte seht ihr noch 7 weitere Schiffe, die ihr einzeichnen müsst. Dabei müssen die Schiffe aber so eingezeichnet werden, dass sich Schiffe niemals diagonal berühren und in jeder Zeile und Spalte so viele Schiffsteile sind, wie an den Seiten angegeben. Beginnt, indem ihr alle Felder in den Zeilen und Spalten mit einer 0 mit einer Welle ausfüllt, denn diese Felder müssen alle leer sein. Habt ihr das gemacht, so bleibt in der neunten Zeile (die mit der 9) nur eine Möglichkeit: alle Felder müssen mit Schiffsteilen belegt sein. Dort könnt ihr also ein Schiff mit 4 Teilen und das Schiff mit 5 Teilen eintragen und alle umliegenden Felder mit einer Welle besetzen, da sich Schiffe ja nie berühren dürfen.

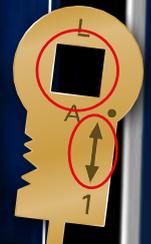


Daraus könnt ihr schließen, dass in der ersten, dritten und siebten Spalte keine weiteren Schiffsteile mehr sind, könnt dort also auch Wellen einzeichnen. In der sechsten Spalte müsst ihr alle drei Felder ausmalen, damit insgesamt 7 Felder belegt sind. Selbiges in der fünften Zeile – dort sind schon vier Felder mit Wellen belegt, also müssen alle anderen Felder Schiffsteile sein. Dadurch entsteht in der fünften Zeile ein Schiff der Größe 3 (rechts), also sind die Felder darüber (in der vierten Zeile) Wasser und damit das Feld in der vierten Zeile und vierten Spalte ein Schiffsteil. Auch in die zweite Spalte könnt ihr in die ersten drei Felder noch ein Schiff einzeichnen, damit in dieser Spalte insgesamt sieben Schiffsfelder sichtbar sind. Dann befinden sich in Zeile 1 zwei Schiffsfelder, also sind alle anderen Felder Wasser. In Zeile 3 könnt ihr auch so verfahren: alle übrigen Felder müssen Schiffe sein. Da es keine anderen Schiffe der Größe 1 gibt, muss auch das Feld in der dritten Zeile und fünften Spalte ein Schiffsteil sein – und damit sind alle Schiffe eindeutig eingezeichnet! Gesucht wird jetzt genau ein Feld – und zwar das Feld, das an kein anderes Schiff angrenzt (auch nicht diagonal!). Das einzige Feld, das diese Bedingung erfüllt, ist das in der siebten Zeile und der vierten Spalte. Sucht diesen Wert im Notfallprotokoll „Aufauchpunkt“ (Spalte 4, Zeile 7), und ihr erkennt dort, dass das richtige Symbol ein Kreis ist, und in der dritte Spalte steht. Folglich ist der dritte richtige Schlüssel ein Kreis.

NOTFALLPROTOKOLL				
Aufauchpunkt (Spalte/Zeile)				
1	2	3	4	5
2/1	3/1	4/1	5/1	
2/2	3/2	4/2	5/2	
2/3	3/3	4/3	5/3	
2/4	3/4	4/4	5/4	
2/5	3/5	4/5	5/5	
2/6	3/6	4/6	5/6	
2/7	3/7	4/7	5/7	
2/8	3/8	4/8	5/8	
2/9	3/9	4/9	5/9	
		4/10	5/10	

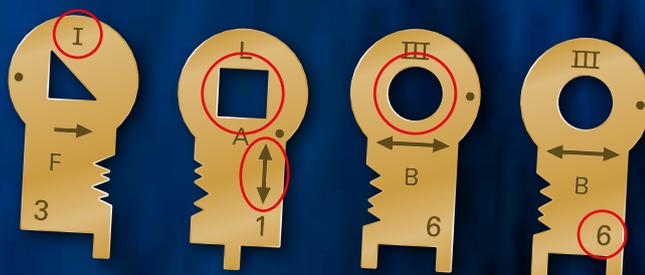


**Manövriert das Boot:** Im U-Boot findet ihr eine Mappe, die ihr öffnen könnt. Sie zeigt das Lenkrad und darunter einen Haken. Dieses Information sagt euch, dass das Lenkrad die wichtige Info zum Schlüssel trägt und dieser Schlüssel an der zweiten Position sein wird. Wenn ihr das Lenkrad genau betrachtet, seht ihr in der Mitte ein sehr auffälliges Quadrat, und darunter den Doppelpfeil nach oben und unten. Wenn ihr den Schlüssel mit dem Doppelpfeil nach oben und nach unten betrachtet, seht ihr, dass es genau der Schlüssel ist, auf dem auch das Quadrat sichtbar ist. Also muss dieser Schlüssel der richtige sein! Dementsprechend ist der zweite richtige Schlüssel der, auf dem ein Quadrat abgebildet ist.



Steckt nun die vier Schlüssel so wie oben angegeben in den Chrono Decoder, um den Aufstieg an die Wasseroberfläche zu vervollständigen!

**CODE 2:**



20 min - Hinweis 6: Komplettiert die Seekarte! Achtet darauf, dass Schiffe niemals andere Schiffe berühren. Es bleibt am Ende nur ein Feld, bei dem ihr auftauchen könnt!  
 10 min – Hinweis 7: Findet am Lenkrad ein Symbol! Im Ordner findet ihr die richtige Position! Habt ihr schon das Periskop verwendet?

### 3. ÖFFNET DIE AUSSENLUKE!

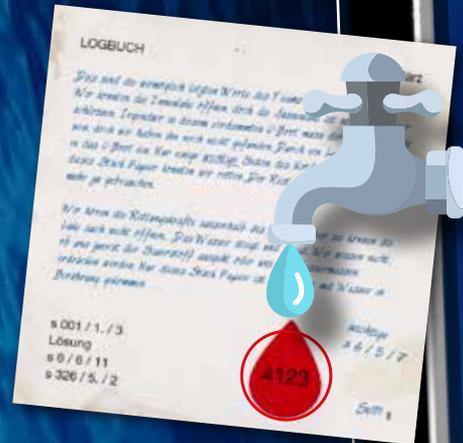
Ihr seid ganz nahe vor eurem Ziel – nur mehr ein Schloss an der Außenluke hindert euch, zurück in die Freiheit zu kommen. Doch die Kammer hat ein Leck und ist schon fast geflutet. Alles ist nass und fast nicht mehr brauchbar, nur mehr das Logbuch ist trocken. Doch das solltet ihr lieber schnell ändern...

Aber mal ganz langsam: links unten am Logbuch ist die folgende kryptische Nachricht hinterlassen:

S 001 / 1. / 3  
 Lösung  
 S 6 / 6 / 11  
 S 326 / 5. 2

Rechts neben dem Tropfen ist auch noch ein Beispiel angegeben, das Wort „wichtige“, mit s6 / 5 / 7. Beim Logbuch handelt es sich um Seite 6, und wenn ihr euch die fünfte Zeile und das siebte Wort ansieht, so seht ihr euch dort wieder das Wort „wichtige“ – so könnt ihr also die Nachricht knacken.

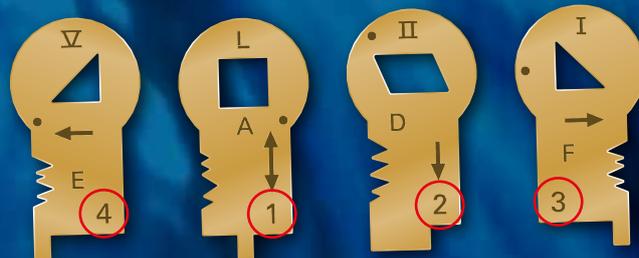
Sucht von vorher das Notfallprotokoll mit den Seiten 001 und 326. Auf der Seite 001 ist das dritte Wort in der ersten Spalte „Die“. Auf Seite 6, in der sechsten Zeile ist das Wort „ist“, und auf Seite 326 das zweite Wort in der fünften Zeile lautet „Wasser“.



Die Lösung lautet Wasser!

Benetzt den Wassertropfen auf dem Logbuch mit Wasser (ja, wirklich!). Tut ihr das, erscheint dort eine Zahl: 4123. Dies ist euer letzter Code und damit auch der Weg in die Freiheit!

#### CODE 3: 4123



5 min – Hinweis 8: Seite / Zeile / Wort. Ja, ihr müsst es wirklich tun !!

Und, konntet ihr euch aus eigener Kraft dem U-Boot befreien? Und vor allem, seid ihr bereit für die nächste Herausforderung im Helikopter???