

RESTART

Schwierigkeit:   

- Zeit fürs Essen! Wo ist nur der Junior? Die Eltern glauben, dass er auf dem Dachboden ist, also geht Mama dort nachsehen. Auf der Treppe angekommen addiert sie die Zahl in dem Bild (50) zu der Zahl auf ihrem T-Shirt (8), um die Tür zu öffnen: $50 + 8 = 58$.

Nehmt Karte .



- Ihr habt euren alten Computer () gefunden. Jetzt braucht ihr nur noch ein Spiel! Zum Glück habt ihr noch eure alte Crearia-CD-ROM – die könntet ihr doch mal einlegen! Öffnet Maschine  und drückt auf den Knopf des CD-Laufwerks und haltet dann die Kamera eures Geräts über die CD-ROM (). Beginnt ein neues Spiel und erstellt einen neuen Charakter. Krieger klingt als Klasse super, die habt ihr früher ja auch schon gespielt (). Dann müsst ihr eurem Charakter einen Namen geben. Warum nicht Molimiss (.



- Um das Spiel zu starten, müsst ihr START drücken ( ... oder eher ST4RT. Nehmt Karte .



DIE QUEST DES ZAUBERERS

- Seht euch den Zauberer auf der rechten Seite von Karte  genau an. Über seinem Kopf schwebt ein Ausrufezeichen. Das bedeutet, dass er wahrscheinlich eine Quest für euch hat! Nehmt Karte .



- Bei dem Kreis, in dem ihr euch rundherum drehen sollt (15), handelt es sich wirklich einfach nur um einen Kreis.

Nehmt Karte 0.



- Der Zauberer (15) hat euch gebeten, eine Crealys für ihn zu finden. Aber wie könnt ihr diese Blume erkennen? Seht euch die CD-ROM (68) genau an: Links und rechts neben dem Crearia-Logo ist eine Crealys abgebildet. Ihr pflückt also eine auf der Blumenwiese (+20) und bringt sie dem Zauberer:

$$15 + 20 = 35$$

Nehmt Karte 35.



DER WEG ZUM SCHLOSS

- Ein großer Wolf (6) stellt sich euch in den Weg.

$$6 + 3 = 9$$

Nehmt Karte 9.



- Ein direkter Angriff gegen den Wolf (9) bringt euch hier nicht weiter. Der Stab des Zauberers (17) könnte helfen. Vielleicht schafft ihr es mit ein bisschen Magie? Ihr schwingt den Stab (17) gen Wolf (6): $6 + 17 = 23$.

Nehmt Karte 23.



- Die Magie richtet gar nichts gegen den Wolf (6) aus, aber er schnüffelt interessiert am Stab. Möchte er etwa spielen?

Ihr werft den Stab (17) in die Weiten Crearias (4):

$$17 + 4 = 21$$

Nehmt Karte 21.



- Ein Troll (84) blockiert den Weg. Jetzt braucht ihr euer Schwert (3)!
 $84 + 3 = 87$. Nehmt Karte 87.



- Der Troll kontert euren Schwerthieb mit einem kräftigen Schwinger seiner Keule (87) und zieht euch ordentlich Lebenspunkte ab. Ihr seid mit 100 Lebenspunkten gestartet, 89 Lp habt ihr verloren. Jetzt habt ihr nur noch 11 Lp.
Nehmt Karte 11.



- Der Keulenhieb schleudert euch in die Luft (11). Jetzt kommt es darauf an, dass ihr weich landet, um nicht noch mehr Schaden zu nehmen. Ein Gewässer wäre gut! Irgendwie lenkt ihr euren Sturz in den Fluss (72):
 $11 + 72 = 83$. Nehmt Karte 83.



- Glück gehabt! Ihr landet im Wasser (83). Seht ihr, dass die Spritzer eine 70 formen?
Nehmt Karte 70.



- Flussaufwärts (70) ist der Fluss viel sauberer als flussabwärts (72). Dazwischen muss der Quell der Verschmutzung sein: Nehmt Karte 71.



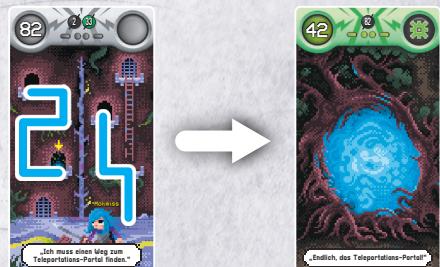
- Wo kommt diese Dreckschleuder (71) her? Ihr hebt euer Schwert (3) und haut die Firma kurz und klein: $71 + 3 = 74$. Nehmt Karte 74.



- Da staunt ihr, was? Hinter den Ruinen der Fabrik kommt eure alte Basis (74) zum Vorschein. Ihr geht rein und findet den Eingang zum Teleportationsportal (33). Öffnet Maschine 33. Den Klopfcode habt ihr euch doch damals auf einem Zettel (2) notiert! Befolgt die Klopfsequenz vom Notizzettel: 1 Klopfer, Pause, 3 Klopfer, Pause, 1 Klopfer. Nehmt Karte 82.



- Ihr steht vor einer Wand mit Ranken und Leitern (82). Das Teleportationsportal befindet sich links, aber die einzige Leiter, die ihr vom Boden erreichen könnt, ist rechts. Also bahnt ihr euch euren Weg über die Leitern und Ranken, durch den Tunnel, bis ihr beim Portal angekommen seid. Wenn ihr den Weg nachverfolgt, geht ihr zuerst eine 4, dann eine 2. Nehmt Karte 42.



- Der Zauberer (35) bittet euch, das Schloss (10) aufzusuchen. Öffnet Maschine 42 und haltet euer Gerät über Karte 10, um euch zum Schloss zu teleportieren. Ihr landet direkt vor den Toren des Schlosses. Nehmt Karte 37.



- Das Schlosstor stellt für euch kein Hindernis dar! Karte X gibt es nicht. Drückt stattdessen einfach den X-Knopf in der App auf dem Controller.

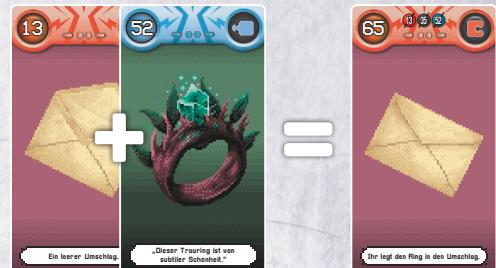


- Zack! Der Kopierschutz greift. Öffnet Maschine (30) und stellt die Kopierschutzscheibe so ein, dass Auge und Pilz nebeneinander liegen, wie auf Karte (36) angegeben. Dann seht ihr in den kleinen Fenstern der Scheibe die Zahl 4 und die Farben Gelb und Rosa. Schlagt die Anleitung auf Seite 4 auf und schaut euch den dampfenden Kessel an. Zwei seiner Dampfschwaden sind genau in den Farben Gelb und Rosa. Nehmt die Zahlen, die in den beiden Dampfschwaden zu sehen sind: 4 für Gelb und 8 für Rosa.
- Nehmt Karte (48).



KÖNIGIN UND KÖNIG

- Im Schloss empfängt euch der König (48) und erzählt euch, dass die Dryade (12) niemand anderes ist, als die Königin persönlich. Es kann doch nicht so schwer sein, die beiden wieder zusammenzubringen? Ihr solltet der Königin als Zeichen der Liebe den Ring des Königs (52) schicken. Steckt den Ring in den leeren Umschlag (13): $13 + 52 = 65$.
- Nehmt Karte (65).



- Jetzt müsst ihr den Umschlag (65) versiegeln. Träufelt heißes Wachs (20) auf den Umschlag: $65 + 20 = 85$.
- Nehmt Karte (85).



- Jetzt fehlt nur noch das Siegel des Königs. Legt den Umschlag mit dem Wachs (85) auf den Tisch. Presst dann den Siegelring des Königs (28) darauf, indem ihr Karte 28 umgedreht auf den Brief legt. Über die zwei Karten bilden sich die Zahlen 3 (links vom Computer) und 4 (rechts vom Computer). Nehmt Karte 34.



- Jetzt ist der Umschlag (34) bereit zur Auslieferung. Gebt ihn der Dryade (12): $34 + 12 = 46$. Nehmt Karte 46.



- Leider steht euch immer noch der Troll (46) im Weg. Ihr bemerkst, dass sein Schild kaputt ist. Vielleicht könnte er ein neues gebrauchen? Gebt ihm den Werbeflyer (14): $46 + 14 = 60$. Nehmt Karte 60. Glücklich trotzt er von dannen.

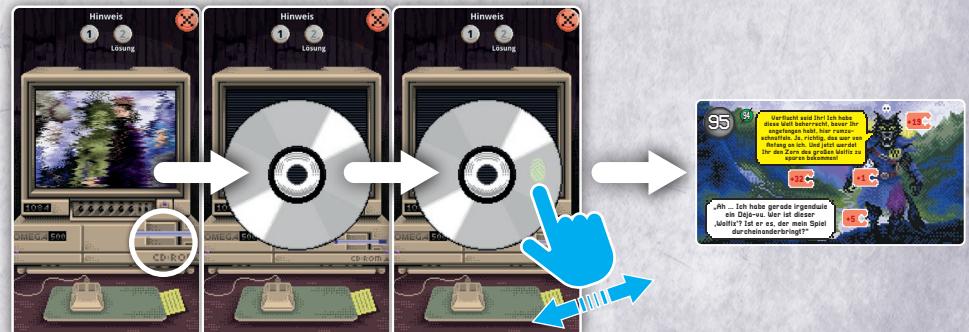


- Jetzt ist der Weg frei und ihr händigt der Dryade (60) den Umschlag (34) aus: $60 + 34 = 94$. Nehmt Karte 94.



WOLFIX KEHRT ZURÜCK

- Öffnet Maschine 94. Das Spiel ist offenbar abgestürzt. Drückt den Auswerfen-Knopf am CD-ROM-Laufwerk des Computers. Vielleicht solltet ihr die CD-ROM mal reinigen? Ihr pustet als Erstes den Staub von der Disc und wischt dann den Fingerabdruck weg. Nehmt Karte 95.



- Wolfix? Ist das das Alter Ego des Wolfes, den ihr vorhin mit einem Stöckchen abgelenkt habt? Na ja, was bereits funktioniert hat, könnte ja noch einmal funktionieren. Ihr werft die Stange aus den Fabriktrümmern (61) in die Weiten hinter Wolfix (32): $32 + 61 = 93$. Nehmt Karte 93.



- Wolfix ist abgelenkt (93), ein guter Moment, um ihn mit eurem Schwert (3) anzugreifen: $93 + 3 = 96$. Nehmt Karte 96.



- Die Rufe des Juniors reißen euch aus dem Spiel. Langsam, ganz langsam, kommt ihr wieder in der Realität an. Ihr erkennt eine Hand, eine ganz normale Hand mit 5 Fingern. Nehmt Karte 5.



- Öffnet Maschine 5. Aus Crearia vertrieben flüchtet Wolfix in ein anderes Spiel. Aber so leicht lasst ihr ihn nicht davonkommen! Schnappt euch die Konsole im Karton und jagt Wolfix durch das Labyrinth. Wenn ihr einen Pilz einsammelt, werdet ihr schneller. Schnappt ihn euch!



Hurra!

Ihr habt die Welt von Crearia aus den Fängen von Wolfix befreit. Ihr habt ihn eingesperrt, und jetzt kann er niemandem mehr etwas anhaben, zumindest für den Moment ... Ihr hört eine Stimme rufen: „Ist da oben alles in Ordnung? Essen ist fertig!“