

Musterlösung getDigital Osterrätsel 2020

Fragen, Antworten & Erklärungen:

Frage 1:

Wer isst immer mit zwei Löffeln?

Antwort: der Hase / der Osterhase

Erklärung: Die Ohren von Hasen werden auch Löffel genannt.

Frage 2:

Wie viele Quadrate findet man in den 7 klassischen Tetris-Steinen?

Antwort: 29

Erklärung: Die Tetris-Formen sind jede mögliche Kombination aus 4 Quadraten. Es gibt 7 Formen, also $4 \cdot 7 = 28$. Allerdings bildet der quadratische Tetrisstein ein Quadrat extra, also 29.

Frage 3:

Du fährst ein Autorennen und bist gut dabei. Kurz bevor du über das Ziel fährst, gelingt es dir, den Fahrer auf dem 2. Platz zu überholen. Der wievielte bist du?

Antwort: Zweiter

Erklärung: Da du den zweiten Fahrer überholst nimmst du seine Position ein und bist jetzt selbst zweiter.

Frage 4:

Welche Vögel können nicht hören?

Antwort: Die Tauben

Frage 5:

Sag uns, wie kann man mit nur einer einzigen Linie aus IX eine 6 machen?

Antwort: SIX

Erklärung: Indem man eine gekrümmte Linie vor das IX schreibt bekommt man den englischen Begriff SIX (Sechs).

Frage 6:

Was wird größer, wenn man etwas wegnimmt und kleiner wenn man etwas dazugibt?

Antwort: ein Loch

Frage 7:



Antwort: Harry Potter und der Orden des Phönix

Frage 8:

J.R.R.Tolkien ist vermutlich einer der berühmtesten Autoren der jüngeren Geschichte. Doch kennt ihr auch seinen ganzen Namen?

Antwort: John Ronald Reuel Tolkien / Ja / Nein

Erklärung: Da die Frage so gestellt war, das auch Ja/Nein valide Antworten sind wurden diese nachträglich hinzugefügt.

Frage 9:

Wo wir grade bei Namen sind:

Wie wird Geralt häufig von den Elfen genannt?

(In der "Alten Sprache".)

Antwort: Gwynbleidd

Erklärung: Geralt wird von den Elfen oft mit seinem Spitznamen "Der weiße Wolf" angesprochen. Allerdings nutzen die Elfen dafür häufig den entsprechenden Ausdruck in der "Alten Sprache".

Frage 10:

Welche Zahl suchen wir?

19 19 21 7 3 15 21 ?

Antwort: 3

Erklärung: In dieser Zahlenreihe werden die 4 Grundrechenarten in dieser Reihenfolge durchgewechselt:

"* + : -". Bei jeder Operation wird die Zahl um 1 erhöht: $19*1=19$ $19+2=21$ $21:3=7$ $7-4=3$
 $3*5=15$ $15+6=21$ $21:7=3$

Frage 11:

Zur Abwechslung haben wir hier einmal eine Frage, die tatsächlich auch was mit Ostern zu tun hat:

Woher kommt das "Kar" in Karfreitag?

Antwort: Kara/Klage/Kummer/Trauer

Erklärung: Der Begriff "Karfreitag" leitet sich vom alten Wort "Kara" ab, was so viel bedeutet wie Trauer oder Kummer. Früher wurde die Osterwoche auch "Charwoche" oder "Stille Woche" genannt.

Frage 12:

Beim Packen der Februar-Lootbox gab es bei uns im Lager zwei kleine Fehler. Liberiarium und SilentMike, haben je ein Produkt zu viel bekommen. Welchen Wert hatte unser Missgeschick?

Antwort: 28,90€

Erklärung: Die zwei gesuchten Produkte waren die Einhorn Nachtlicht und die Stormtrooper Figur (Nichts sehend, sitzend.)

Diese waren in den Youtube-Unboxing Videos von Liberiarium und SilentMike zu finden. Das diese nicht Inhalt der Lootbox waren kann man auf unserer Homepage auf der folgenden Seite abgleichen: <https://www.getdigital.de/lootbox/februar-2020.html>

Die Lampe wurde häufiger mit dem „Einhorn Farbwechsellicht“ verwechselt, was zum Teil zu Verwirrung gesorgt hat, man musste also genau hinschauen.

Frage 13:

Was macht ein Clown im Büro?

Antwort: Faxen

Frage 14:

In der Oster-Kombipackung kosten Schokoladenhase und Schokoladeneier 3,30€. Alleine kostet der Hase 3,00€ mehr als die Eier. Was kosten die Eier?

Antwort: 0,15€

Erklärung: Die Formulierung der Fragestellung lässt einen schnell denken, es müssten 0,30€ sein. Das ist allerdings falsch, denn damit der Hase 3€ mehr kosten kann, muss man die Kosten der Eier immer auch auf die 3€ für den Hasen aufschlagen. Würden die Eier also 0,30€ kosten, läge der Hase bei 3,30€. Das ergibt zusammen also 3,60€ und ist somit falsch. Stattdessen müssen wir den „uns zur Verfügung stehenden Betrag“ von 0,30€ durch 2 teilen, da wir einmal die Kosten für die Eier wissen wollen aber auch dieselben Kosten nochmal auf den Hasen aufschlagen.

Frage 15:

Welches außergewöhnliche Gebilde hat die Wurzel oben, die Flügel unten und den Rücken vorne?

Antwort: die Nase

Frage 16:

Wir fahren zur GamesCon! Auf dem Hinweg haben wir eine Durchschnittsgeschwindigkeit von 150km/h. Nach genau vier Stunden sind wir angekommen. Nachdem wir knapp eine Woche die Messe unsicher gemacht haben, sind wir allerdings sehr erschöpft und fahren auf dem Rückweg zur Sicherheit etwas langsamer, mit durchschnittlich nur 120km/h. Wie war unsere Durchschnittsgeschwindigkeit für beide Fahrten?

Antwort: 133,33 km/h

Erklärung: Auf der Fahrt zur GamesCon brauchen wir genau 4 Stunden in denen wir im Schnitt 150km/h fahren. Die Strecke, die wir zurückgelegt haben, ist also 600km. Unsere Durchschnittsgeschwindigkeit ist bisher 150km/h.

Jetzt kommt die Rückfahrt hinzu. Diesmal fahren wir 120km/h im Schnitt, wir sind also 5 Stunden unterwegs. Daraus können wir jetzt schließen, dass wir für die insgesamt 1200 km Strecke 9 Stunden gebraucht haben. $1200\text{km}/9\text{h} = 133,33\text{km/h}$.

Frage 17:

Ein Freund hat uns eine Geschichte beschrieben, aber leider den Namen vergessen:

Ein ängstlicher Witwer verbündet sich mit einer alzheimerkranken Frau, um seinen verlorenen Sohn zu finden.

Kommt euch das bekannt vor?

Antwort: Findet Nemo

Frage 18:

Es war einmal, vor nicht allzu langer Zeit, in dieser Galaxis, eine ganz normale Person...

Du wirfst einen kurzen Blick auf die Alster, bevor du am Hauptbahnhof aus dem Zug steigst. Du bist guter Dinge. Keine Verspätung, aber im Moment fährt auch quasi niemand Bahn. Beim Verlassen des Bahnhofs musst du allerdings feststellen, dass eine Menge Regionalverkehr ausfällt. Normalerweise würde dich die U1 direkt nach Hause bringen, doch sie fährt aktuell nicht. Zusätzlich fallen die Buslinien 5, 8, 17, 19, 21, 23, und 26 aus. Toll, vier Mal umsteigen und selbst wenn man nur die großen zählt, 24 Haltestellen! Die gute Laune von eben ist verschwunden. Dein Urlaub könnte wirklich besser anfangen. "Naja, fahre ich halt Taxi.", denkst du dir. Am Taxistand steigst du in das erste Fahrzeug. Der Taxifahrer begrüßt dich: "Hallo, wo solls denn hingehen?" "Das ist leicht", antwortest du, einfach zur Haltestelle ..."

Antwort: Langenhorn Markt

Erklärung: Der Blick auf die „Alster“ liefert den Standort, wir sind hier in Hamburg. Mit Hilfe einer Karte der Hamburger Bus und Bahnlinien kann man dann anhand der gegebenen Informationen über nicht fahrende Bahn und Buslinien mittels des Ausschlussprinzips die richtige Haltestelle ermitteln.

Hier eine Beispiellkarte:

<https://www.hochbahn.de/hochbahn/hamburg/de/Home/Einsteigen/Bus/MetroBus-Plan>

Es wurden nur die großen Haltestellen gezählt, da die meisten anderen Haltestellen nicht immer angefahren werden.

Frage 19:

Endlich Zuhause. Im Supermarkt gegenüber hast du sogar noch etwas Klopapier und ein paar Packungen Nudeln ergattern können. "Wenn das Internet mich jetzt nicht im Stich lässt, sollten die kommenden Wochen einigermaßen zu überstehen sein.", denkst du dir. Während du überlegst, ob du noch irgendwelche wichtigen Anschaffungen benötigst, fängst du an dir Spaghetti zu kochen. Nudeln hast du schon immer gerne gegessen, hier gibt es für dich also keine große Umstellung. Während die Nudel kochen, brätst du dir auch gleich ein paar Fleischbällchen an - wenn, dann auch richtig! Als die Nudel fertig sind, kippst du sie in dein "Fliegendes-Spaghettimonster"-Nudelsieb. Du musst lachen, das Sieb macht dir immer gute Laune. Du erinnerst dich an das Bier im Kühlschrank und holst es schnell heraus. Fröhlich hörst du, wie der Verschluss aufploppt und drehst dich wieder zu deinen Nudeln um. Du stutzt - das Sieb ist leer. "Was zum...?" Da ertönt eine Stimme in deinem Kopf: "Entspann dich und hab keine Angst!" Die Stimme ist tief und irgendwie beruhigend, doch das hilft leider nicht. Als du dich umschaust, siehst du deine Spaghetti etwa 10 cm über der Pfanne schweben, in der gerade deine Fleischbällchen anbrennen. Dir entgleitet fast dein Bier. "DU LEBST!" bricht es aus dir heraus. "Was für ein dämlicher Kommentar.", denkst du dir sofort danach und die Stimme in deinem Kopf stimmt dir ironisch zu: "Stimmt, sehr geistreich." Darauf weißt du keine Antwort und so schaut du wortlos dabei zu, wie einzelne Spaghetti aus dem schwebenden Haufen Nudeln in die Pfanne greifen und alle deine Fleischbällchen herausangeln. Eins nach dem anderen wird dem Nudelhaufen einverleibt. "Weißt du...", ertönt es in deinem Kopf, "...du wurdest auserwählt. Die Welt der Nerds und Geeks, Nertopia, ist in Gefahr. Normalerweise leben dort alle in Frieden, doch etwas stimmt nicht. Wir brauchen deine Hilfe und sind wir mal ehrlich, du kannst hier im Moment eh nur Zuhause rumsitzen. Ich habe daher beschlossen, dass es in Zeiten wie diesen manchmal das Beste ist, die Leute vor vollendete Tatsachen zu stellen. Du bist ab jetzt mein Champion!" Noch während die Worte durch deinen Kopf hallen, fliegt plötzlich das Nudelsieb auf dich zu und landet verkehrt herum auf deinem Kopf. "Warte, was?", rufst du. "Ich verstehe nur Bahnhof! Wovon redest du und was machst du mit meinen Fleischbällchen?" Doch deine Worte verhallen ungehört. Stattdessen hast du das Gefühl, an deinen Haaren in das Nudelsieb gezogen zu werden. Es wird kurz dunkel, dann gleißend hell und dann hörst du erneut die Stimme des fliegenden Spaghettimonsters: "Ich bringe dich dort hin, wo deine Hilfe benötigt wird. Doch eine Frage noch, nur um sicher zu gehen, das du auch der Richtige für die Aufgabe bist:

"Im klassischen Space Invaders gab es 3 verschiedene Aliens in je zwei verschiedenen "Ausführungen". Aus wie vielen Pixel bestehen die 6 Space Invaders zusammen?"

Antwort: 286 Pixel

Erklärung: Die klassischen 3 Aliens gibt es in je zwei Formen, die sich abwechseln, um Bewegung zu simulieren. Die Pixelanzahl zwischen den zwei Versionen unterscheidet sich immer um je zwei Pixel.

(34 & 36, 46 & 48, 60 & 62)

Frage 20:

Als du die Augen wieder aufschlägst, ist deine Küche verschwunden. Stattdessen bist du ... im Wald? Das Moos unter deinen Füßen fühlt sich jedenfalls echt an. Ist das ein Traum? Du greifst dir auf den Kopf, doch das Nudelsieb ist weg. "Was zum Teufel?", hörst du dich sagen. Zu deiner Überraschung bekommst du darauf prompt eine Antwort: "Der Teufel hat damit leider nichts zu tun." Du drehst dich um, als du die Stimme hinter dir hörst, doch du kannst niemanden sehen. "Denkt nur, wie schön das wäre.", hörst du eine zweite Stimme sagen. "Wer ist da?", rufst du. "Glaubt ihr, er ist auch auf der Suche nach ihm?", fragt Stimme 1. "Lasst ihn uns fragen, das wird lustig!" Noch eine neue Stimme. Das Gebüsch ein paar Meter vor dir beginnt zu rascheln. Du weißt nicht, was dich erwartet, als plötzlich ein paar Tiere aus dem Unterholz springen. Du siehst einen kleinen Bär, der eine Mütze trägt, einen Fuchs in einem Strickpullover und eine Meise mit einer Krawatte. "Moment mal!" rufst du. "Euch kenne ich doch." "Suchst du auch nach dem Teufel?", unterbricht dich der Bär. "Ähm...!" Du bist dir nicht sicher, wie du hier am besten reagieren sollst. "...im Moment nicht...?", antwortest du vorsichtig. "Ich weiß gerade nicht mal, wo ich bin." "Oh, wie schade.", ruft die Meise. "Wie wäre es mit einem Spiel? Wenn du errätst wie wir heißen, dann sagen wir dir wo du bist?" "Eine gute Idee!", ruft der Fuchs. Du nickst und denkst nach. Die Tiere kommen dir bekannt vor. Irgendwo hast du sie schonmal gesehen. "HA!" rufst du, eure Namen sind:

Antwort: Bäri der Bär, Fuchsi der Fuchs, Meisi die Meise (+ weitere Schreibweisen.)

Erklärung: Die drei Tiere sind ein Teil der sogenannten „Waldtierchen“ die in der US-Serie South Park in diversen Folgen auftauchen. Das erste Mal erschienen sind sie in der Folge „Weihnachten im Walde“ in der Cartman (einer der Protagonisten) eine Weihnachtsgeschichte vorträgt, in der die Waldtierchen sich auf die Ankunft ihres Heilands vorbereiten. Es stellt sich aber heraus, dass die Tiere nicht Gott, sondern den Teufel anbeten. Die Tiere können sprechen und besitzen übermenschliche... übertierische??? Fähigkeiten.

Frage 21:

"Oh, er weiß es tatsächlich.", hörst du den Bären sagen. Er klingt etwas enttäuscht, doch jetzt wo du dich erinnert hast, woher du sie kennst beschließt du, dass du lieber nicht wissen willst warum. "Also wo bin ich hier?", fragst du die Tierchen. "Naja, im Wald.", ruft die Meise. "Hahahahaha...!" Die

Tiere fangen an zu lachen. "Euer Ernst?" rufst du. "Ach,", hörst du den Fuchs sagen, "was hast du denn erwartet? Wir müssen jetzt unsere Suche fortsetzen. Im Süden findest du eine Siedlung, da kann man dir vielleicht helfen." Mit diesen Worten verschwinden die Tiere wieder lachend im Unterholz. Du starrst auf das Gebüsch in dem die Tiere verschwunden sind, und lässt die Begegnung nochmal Revue passieren. Letztlich bist du froh, dass die Tiere weg sind. Du beschließt, dich auf den Weg nach Süden zu machen:

Link zum Spiel:

https://www.getdigital.de/web/getdigital/gfx/raetsel/upload/Begleitspiel_Osterr%C3%A4tsel2020.zip

Als du endlich aus dem Wald herauskommst, siehst du vor dir eine weite Ebene mit leichten Hügeln. Eine Siedlung siehst du nicht. Dafür aber einen hohen Turm, der westlich in einiger Entfernung neben einem Fluss steht. Da der Turm dein einziger Anhaltspunkt ist, beschließt du, erstmal dorthin zu gehen.

Als du dich dem Turm näherst, erkennst du, dass er sich zum Teil noch im Bau befindet. Um das Gelände ist ein niedriger Zaun gezogen. Auf einem Schild neben dem Eingang steht:

Antwort: No admittance except on construction business

Erklärung: Man muss den Weg aus dem Wald herausfinden und dann der Beschreibung entsprechend nach Süden gehen, bis man den Turm findet. Dort kann man das Schild lesen.

Frage 22:

Richtig, das war noch nicht so schwer. Die Geschichte um Nertopia wird später im Rätsel weitergehen :)

Doch kommen wir bis dahin zu einer anderen Geschichte:

In vielen Gesellschaften ist es gängig, große Ereignisse zu Papier zu bringen, damit sie für die Nachwelt erhalten bleiben. Zum Glück! Wie hätten wir sonst jemals von den Ereignissen vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis erfahren? Oder aber vom Dunklen Herrscher Sauron, der vor langer Zeit Mitteleuropa unsicher gemacht hat? Hier haben wir wohl Frodo zu danken, der ja sogar dabei gefilmt wurde, wie er die Geschichte fertiggestellt hat. Dazu gleich eine Frage: Was ist, unseres Wissens nach, das letzte Wort, das Frodo in sein Manuskript von "Herr der Ringe" schreibt?

Antwort: Baggins

Erklärung: Im Fragetext wird deutlich gemacht, dass wir hier auf die Filme anspielen. Dort ist in einer der letzten Szenen zu sehen, wie Frodo die Abenteuer der Gemeinschaft aufschreibt. Nachdem er fertig ist, schreibt er Titel und Autor vorne in das Buch. Das letzte Wort ist somit „Baggins“. (Beutlin auf Englisch.)

Frage 23:

Und da wir alle wissen, was gewisse Beutlins Rätseln zu verdanken haben, hier noch eins für dich:

"So fragil, dass es bereits bricht, wenn man nur seinen Namen ausspricht?"

Antwort: die Stille

Frage 24:

Zur Abwechslung nochmal eine Zahlenreihe, was suchen wir diesmal?

64 36 44 34 51 14 31 12 20 10 ?

Antwort: 0 (Null)

Erklärung: Die „Beziehungen“ der Zahlen in der Zahlenreihe ist dieses mal irrelevant. Stattdessen wird hier von jeder Zahl die Quersumme gebildet und diese wird dann runtergezählt:

64=10, 36=9, 44=8, ... 20=2, 10=1, Nächste Zahl ist dann folglich 0

Frage 25:

In einem Spieleklassiker von 1996 wollen wir unsere Landesgrenzen mit einem Wachturm erweitern, doch fehlt es uns leider an den notwendigen Rohstoffen. Wir haben das Spiel gerade erst gestartet und wir besitzen noch keine Gebäude. Unser Lager beinhaltet nur vier Einheiten Bauholz und zwei Einheiten Baustein. Wie viele Einheiten Bauholz benötigen wir zusätzlich, um den Wachturm fertigzustellen, wenn wir das Spiel danach nicht verlieren wollen?

Antwort: 5 Einheiten

Erklärung: Gesucht ist das Spiel „Die Siedler II“ in dem es darum geht seine Ländereien zu erweitern und funktionierende Wirtschaftsketten aufzubauen. Um einen Wachturm zu bauen benötigt man 3 Einheiten Holz sowie einige Einheiten Stein. Wir starten mit 4 Holz und 2 Steinen. Um Holz und Steine produzieren zu können muss man einen Holzfäller für 2 Holz und ein Sägewerk für 2 Holz und 2 Stein bauen. Dieses produziert dann weiteres Bauholz. Damit wir genug Steine für den Turm bekommen benötigen wir auch noch einen Steinbruch für 2 Bauholz. Addieren wir das zusammen, benötigen wir

also 9 Holz für den Turm und die benötigten Gebäude. Abzüglich der 4 Einheiten, die wir am Anfang bereits besessen haben brauchen wir 5 Einheiten Holz.

Frage 26:



Antwort: Lilo & Stitch /Alien Surfgirls

Erklärung: Alien Surfgirls wurde nachträglich als valide Antwort hinzugefügt, nachdem herauskam, dass es der Beschreibung sehr genau entspricht.

Frage 27:

Wie lautet der Name dieses Lego-Sets und wie viele Figuren sind enthalten?



Antwort: Black Monarch's Castle, 12 Figuren / Schwarze Drachenburg, 12 Figuren

Frage 28:

In Zeiten von Corona ist Unterhaltung für Zuhause hoch im Kurs, hier ein paar Vorschläge von uns:



Antwort: He-Man and the Masters of the Universe, Mr.T, ThunderCats, Disney's Adventures of the Gummi Bears, M.A.S.K., The Adventures of the Galaxy Rangers, Bionic Six

Erklärung: Gesucht war nach den Orginaltiteln und die Reihenfolge war die Releasereihenfolge in den USA.

Die Serien waren wie folgt versteckt:

He-Man and the Masters of the Universe: Im Schriftzug durch die Schrift und "AND THE ... OF THE UNIVERSE)

Mr.T: T + Hand (Hier war die Comic-Serie gesucht.)

ThunderCats: Logo der Thundercats als "O" im Schriftzug

Disney's Adventures of the Gummi Bears: Umrandung des Logos mit Borke, entsprechend des Logos der Serie

M.A.S.K.: T-BOB ist ein Character in der Serie.

The Adventures of the Galaxy Rangers: "ADVENTURES" Schriftzug im Logo

Bionic Six: „Bennets“ im Schriftzug. Hier gab es bei der Erstellung durch den Designer leider einen Fehler. Es müsste eigentlich „Bennetts“ heißen.

Frage 29:

Zitate gibt es für jede Lebenslage und Situation. Manche machen den Urheber unsterblich, bei anderen weiß man wiederum nichtmal von wem sie letztlich stammen und genau das ist unser Problem:

Wir haben einige Zitate gefunden, doch irgendwas stimmt nicht. Kannst du uns helfen die richtigen Autoren zu finden?

"Ja klar, äh nein, ich mein: Jein!" - Erwin Schrödinger

"Alle Tiere sind gleich. Aber manche sind gleicher." - Schaf Dolly

"Vorwärts immer, rückwärts nimmer." - Super Mario

"Wer hat an der Uhr gedreht?" - Salvador Dali

"Dieses Kribbeln im Bauch, das man nie mehr vergisst, als ob da im Magen der Teufel los ist." - Lieutenant Ellen Ripley

(Wir suchen 6 Autoren, Die Antwort bitte in Reihenfolge der Zitate und folgenden Format: Name, Name, Name...)

Antwort: Fettes Brot, George Orwell, Erich Honecker, Paulchen Panther, Pe Werner, Marc-Uwe Kling (+ einige Varianten)

Erklärung: Es wurden die originalen Autoren für die fünf Zitate gesucht. (Beziehungsweise die Figur, mit der sie in Verbindung gebracht werden. In dem Fall also der Pink Panther an Stelle seines Erfinders.)

Den sechsten Autor findet man, wenn man sich fragt, wer der Autor der falschen Zitate ist. In diesem Fall Marc-Uwe Kling, bekannt durch die Känguru-Chroniken. In seinen Büchern ordnet er unter anderem auch oft Zitate falsch zu.

Frage 30:

Du ignorierst das Schild und betrittst das Bauareal, denn vor dem Turm steht ein älterer Mann, der gekleidet ist wie der Prototyp eines Magiers. Eine blaue Robe und ein Zauberer Hut mit Sonnen, Sternen und Monden darauf. Er hat einen Stab in der Hand und einen Vollbart. Vielleicht kann er dir helfen. Als er dich sieht, kommt er auf dich zu. "Na endlich, du musst der Architekt sein.", sagt er. Du hebst abwehrend die Hände und schüttelst den Kopf: "Ich fürchte nicht. Ich suche nur jemanden, der

mir sagen kann, wo ich hier eigentlich bin." "Verflucht!", ruft der Mann und wendet sich ab. "Können Sie mir denn nicht helfen?", fragst du. "Nein, ich muss erst mein eigenes Problem lösen.", grummelt er in seinen Bart. "Wie du siehst, baue ich grade meinen Turm, denn Magier leben in Türmen, ist doch logisch. Doch ich habe ein Problem. Ich wollte die Treppe in die oberen Stockwerke spiralförmig an der Innenwand des Turms entlanglaufen lassen. Für jedes Stockwerk braucht man genau eine Umdrehung. Um Platz zu sparen, ist die Treppe nur 50cm breit. Zur Sicherheit sollte auf der Innenraum zugewandten Seite ein Seil gespannt werden, das als Geländer dient. Doch der Architekt hat es wohl vergessen." Der Magier seufzt. "Ich weiß leider nicht, wie lang das Seil mindestens sein muss, damit es bis hoch auf die Dachterrasse reicht." Du denkst kurz nach und antwortest: "Ich bin zwar kein Architekt, aber ich kann Ihnen vielleicht helfen, wenn Sie sich danach Zeit nehmen mir zu helfen." Der Mann, der anscheinend tatsächlich ein Magier zu sein scheint, willigt ein. Nach einem kurzen Gespräch und mit Hilfe einiger Werkzeuge, die auf der Baustelle herumliegen, findest du heraus, dass der Turm 15,5 Meter hoch ist und der Innenraum einen Radius von 4,32 Metern besitzt. Der Turm ist gerade gebaut und verzüngt sich nicht. Es gibt 4 obere Stockwerke und besagte Dachterrasse. Leider sind die Werkzeuge nicht sehr präzise, sodass du alle Zwischenergebnisse auf zwei Nachkommastellen runden musst. Dennoch hast du nach kurzer Zeit das Ergebnis. Stolz gehst du zu dem Magier und sagst: "Das Seil hat eine Mindestlänge von..."

Antwort: 121,00 Meter.

Erklärung: Die Schwierigkeit dieser Aufgabe liegt darin, sich zu überlegen, was genau man berechnen muss. Letztlich haben wir eine Schnur, die Spiralförmig innerhalb des Turmes verläuft. Vereinfacht kann man sich vorstellen, dass wir eine Schnur um eine Säule wickeln wollen. Die Schnur muss in diesem Fall genau 5-mal die Säule umrunden, und wir sollen herausfinden, wie lang diese Schnur ist.

Als erstes muss man die Ausgangsgrößen bestimmen: Der Turm ist 15,5m hoch. Die Dachterrasse mitgerechnet gibt es also 5 Stockwerke, was bedeutet, dass jedes Stockwerk 3,1m hoch ist.

Der Turm hat einen Radius von 4,32m. Allerdings muss man die Breite der Treppe abziehen (0,5m), da das Geländer ja auf der raumzugewandten Seite ist. Der Radius ist somit 3,82m Der Einfachheit halber berechnet man jetzt, wie lang die Schnur für ein Stockwerk sein müsste. Dies geht mit dem Satz des Pythagoras. $a^2+b^2=c^2$

A wäre in diesem Fall der Boden, b die Höhe des Raumes und die Hypotenuse ist dann die Länge der Schnur. Man muss hier allerdings aufpassen, den man kann für a nicht den Radius oder Durchmesser des Raumes nehmen, da die Schnur ja quasi am Rand des Raumes verläuft. a muss also der Umfang des Krieses sein. Dieser ist: $2 \cdot \pi \cdot r = U \Rightarrow U = 2 \cdot \pi \cdot 3,82 = 24\text{m}$

Jetzt rechnet man $24^2+3,1^2=c^2$

$$\Rightarrow 585,61=c^2$$

$$\Rightarrow c=24,2\text{m}$$

Um ein Stockwerk zu bespannen benötigt man also 24,2m Schnur. Wir haben 5 Stockwerke, also $5 \cdot 24,2 = 121,00\text{m}$

Frage 31:

"Das scheint mir logisch.", sagt der Zauberer, nachdem du ihm deine Lösung präsentiert hast. "Nachdem das erledigt ist, habe ich jetzt auch Zeit für andere Dinge. Dein Anliegen zum Beispiel. Mein Name ist übrigens -" der Mann macht eine bedeutungsschwere Pause. "Tim! Tim der Zauberer." Du musst lachen. "Sehr erfreut, ich bin... der "Champion" des Fliegenden Spaghettimonsters.", antwortest du. Tim scheint amüsiert: "Ach wirklich? Na ausgezeichnet, dann ist doch alles klar, es wird schon einen Grund dafür gehabt haben dich hier her zu bringen. Haben wir das Problem ja gelöst." "Was? Nein mir ist gar nichts klar.", erwidert du hastig. "Das kann ja alles nicht wahr sein. Wieso bin ich hier, wo ist hier, was soll ich hier machen und vor allem: Wie komme ich wieder nach Hause?" "So einfach ist das nicht. Du bist hier, weil du hier sein sollst. Warum genau? Das wird sich schon noch zeigen, da bin ich mir sicher.", erwidert der Zauberer gelassen. "Das Spaghettimonster ist meistens schwer zu durchschauen." Der Magier sieht nachdenklich in die Ferne. "Wie wäre es, wenn du mir ein wenig hilfst, bis sich gezeigt hat, warum du wirklich hier bist. Wenn es dann soweit ist, werde ich dir helfen so gut ich kann?". Nicht unbedingt die Antwort, die du dir erhofft hattest. Aber gut, Zuhause wartet nur die Ausgangssperre auf dich, da hatte das Spaghettimonster schon recht. Wieso nicht ein kleines Abenteuer haben? "Wie kann ich dir helfen, Tim?", fragst du den Magier. "Gut, dass du fragst. Ich habe kürzlich einen Brief von einem Fremden bekommen. Er sagte, er bräuchte meine Hilfe, doch wie du siehst, kann ich aktuell nicht weg von hier. Würdest du an meiner Stelle zu ihm gehen? Er sagte, er würde auf einem Berg im Nordosten arbeiten. Man erkennt ihn wohl leicht an den Farben seiner Hüte. Er hat immer zwei dabei und die sind:

(Antwort bitte in folgendem Format: Farbe & Farbe)

Antwort: Rot & Grün / Grün & Rot

Erklärung:

Man muss dem beschriebenen Weg nach Nordwesten folgen und findet dort auf einem Berg einen Mann, der einen Hut aufhat. Ein weiterer Hut liegt neben ihm auf einer Kiste. Die Farben sind die Lösung.

Frage 32:

Du erreichst die Spitze des Berges und siehst den Mann, der dir vom Tim beschrieben wurde. Er war wirklich leicht zu erkennen. Du begrüßt ihn, als du ihn erreichst: "Hallo, Tim der Magier schickt mich dir zu helfen. Er ist aktuell leider verhindert." Der Mann mustert dich von oben bis unten. "Soso, dich schickt er also? War selber wohl zu faul! Hätte ich mir auch denken können. Immer diese Magier." Der Mann schüttelt den Kopf. "Hoffen wir mal, dass du mir auch helfen kannst. Komm mit!". Mit diesen Worten dreht der Mann sich um und geht zu ein paar Tischen einige Meter weiter. Dort liegen zwei sehr unterschiedliche Schädel. Er fährt fort: "Ein Freund hat mir diese zwei Schädel zukommen lassen. Er schrieb mir, ich solle sie mir genau ansehen, denn die Tiere, zu denen sie gehören, seinen beispielhaft für die Effizienz der Natur. Besagter Freund spricht leider immer in Rätseln. Bisher konnte ich nur herausfinden, dass die Schädel zur jeweils größten Art der jeweiligen Familie gehören. Sagt mir Freund, seid ihr bewandert in der Kunst der Biologie und könnt die Arten mit ihrem

wissenschaftlichen Namen bestimmen?" Der Mann schaut dich erwartungsvoll an. "Und wenn ihr schon dabei seid, was ist es, wofür diese Arten Beispielhaft sind?" Du gehst um die Schädel herum und denkst nach, bis es dir wieder einfällt.

Die Antwort bitte in folgendem Format: Name, Name, Wofür die Arten beispielhaft sind



Antwort: Ursus maritimus, Aptenodytes forsteri, Bergmannsche Regel

Erklärung:

Die Tiere sind anhand der Schädelform relativ leicht zu identifizieren. Der Eisbär (*Ursus maritimus*) kann über die Bildersuche gefunden werden. Das Bild wird von Wikipedia genutzt. Der Kaiserpinguin (*Aptenodytes forsteri*) ist schwieriger, die Schädelform ist allerdings recht markant und die auf dem Bild angedeutete Größe sowie der Hinweis im Text erlaubt es den Pinguin zu identifizieren.

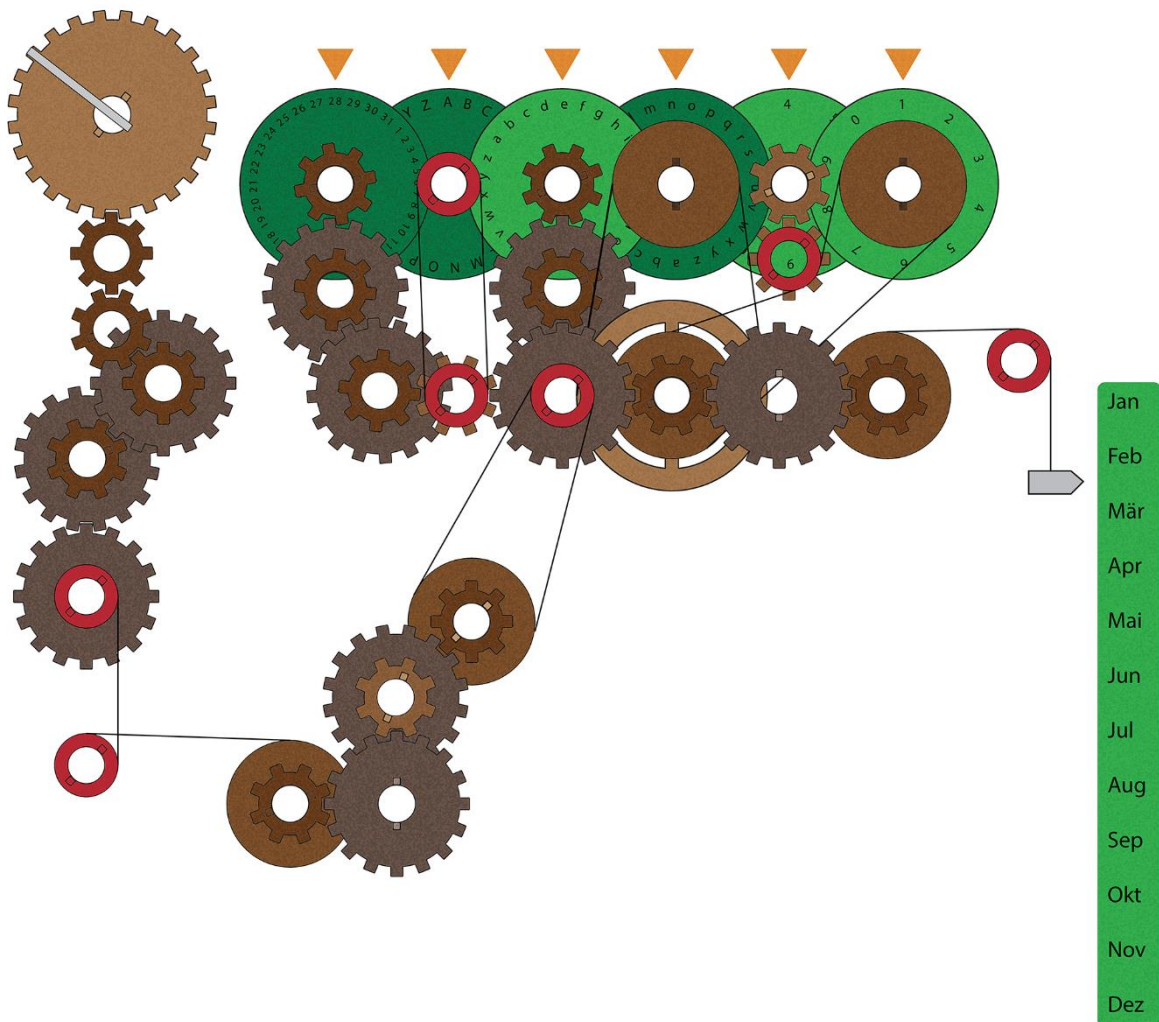
Sobald man beide Tiere identifiziert hat, muss man auf die Suche nach der Bergmannschen Regel gehen. Neben den Hinweisen im Rätsel („Der Mann auf dem Berg“) Findet man im Wikipedia Artikel zu Pinguinen einen Querverweis auf die Bergmannsche Regel im Zusammenhang mit Körpergröße und Gewicht. Der Hinweis im Fragetext, dass es sich um die jeweils größte Art der Familie handelt, gibt hier neben der Hilfe bei der Identifikation auch einen Hinweis auf die Merkmale, die für die Frage wichtig sind. (Die Bergmannsche Regel ist vor allem bei Tierfamilien zu beobachten, die in vielen Klimazonen vorkommen, z.B. Bären und Pinguine. Aus diesem Grund werden Sie hier auch als beispielhaft bezeichnet.)

Frage 33:

"HAHA, Ganz genau!", ruft der Mann voller Freude. "Das müssen sie sein!" Vielen Dank für deine Hilfe. Wenn du wieder bei Tim bist, richte auch ihm meinen Dank aus - und dass er die Wette gewonnen hat." "Welche Wette?", fragst du verwundert, doch da ist der Mann schon wieder in seiner Arbeit vertieft.

"Na schön...", denkst du dir, also zurück zu dem verrückten Magier. Vielleicht hat er ja inzwischen etwas herausgefunden.

Als du endlich wieder am Turm angekommen bist, musst du leider feststellen, das Tim sich wohl neuen Hobbys zugewandt hat. Er steht vor einer riesigen Konstruktion aus Zahnrädern und Rollen. Als er dich sieht, ruft er dir zu: "Hey, du bist doch gut mit Seilen, ich brauche nochmal deine Hilfe. Ich baue grade einen Apparat, der einem zeigen kann, welcher Tag gerade ist. Leider funktioniert er noch nicht." Nach einem Blick auf die Konstruktion wundert dich das nicht, doch der Magier scheint unbeirrt. "Ich muss wissen, wie weit ich am Hebel ziehen muss, damit der Monat sich verstellt. Dafür muss sich den Zeiger GENAU um 62,83cm absenken. Und ich muss wissen, was dann auf Rolle 2 und 6 steht. Da stimmt doch was nicht!." Du verdrehst die Augen. "Also gut, ich rechne es aus." Du findest heraus, das die roten Rollen 10 cm Durchmesser haben und die anderen Rollen je ein Vielfaches davon sind. Alle Rollen und Zahnräder auf einer Achse scheinen miteinander verbunden zu sein. Die Zahnräder greifen perfekt ineinander. Der Magier hat dir stolz erklärt, dass er alle Reibung beseitigt habe und immer genug Seil auf allen Rollen vorhanden sei. Dann mal ans Werk!



Antwort: Links, 15°, B, 1

Erklärung: Um Herauszufinden, wie weit der Hebel bewegt werden muss, muss man zuerst den Umfang der Rolle berechnen, an dem der Anzeiger für die Monate hängt. Wir wissen, dass die kleinen Rollen einen Durchmesser von 10cm haben und alle anderen ein Vielfaches davon sind. Entsprechend ist der Durchmesser der mittleren Rollen 20cm.

Der Umfang ergibt sich somit aus:

$$2 \cdot \pi \cdot r \Rightarrow 2 \cdot \pi \cdot 10 = 62,83\text{cm} \text{ - so ein Zufall!}$$

Entsprechend muss der Hebel so weit bewegt werden, dass sich die letzte Rolle genau 1 mal im Uhrzeigersinn (nach rechts) dreht. Jetzt muss man nur die entsprechende Übersetzung anhand der vorhandenen Zahnräder ausrechnen und erhält dann eine Antwort. Die Übersetzung ist 1:24, wir müssen den Hebel also $1/24$ Drehung, also 15° bewegen. Geht man die Konstruktion durch, kann man herausfinden, in welche Richtung man drehen muss. (Links) Hat man diese zwei Antworten, kann man auch sehen, wie weit sich die jeweiligen Zahnräder, von denen noch etwas abgelesen werden muss, drehen.

Frage 34:

"Ach wirklich?", fragt Tim. "Ok, damit hatte ich nicht gerechnet - naja, bisher hatte ich gar nicht gerechnet, dafür habe ich jetzt ja dich hier." Der Magier lacht. "Ich bin da eher der praktische Typ und probiere es aus. Aber sehr gut, ein weiterer Tag harter Arbeit ist getan, was hältst du von ein wenig Unterhaltung, während wir auf die Erleuchtung bezüglich deiner Aufgabe warten?" Du stimmst zu. Auf noch mehr Rechnen hast du aktuell jedenfalls keine Lust. "Was genau meinst du mit Unterhaltung?", fragst du.

"Oh, ich habe ein paar befreundete Magier, die in der Nähe der Küste im Süden leben. Sie haben sich ein vortreffliches Spiel ausgedacht. Komm, ich bringe es dir bei."

Ihr verbringt den Abend mit spielen. Du wirst schnell besser. In der letzten Partie sieht euer Board so aus:



Dein (Yourself) Ziel ist es, so schnell wie möglich zu gewinnen. Ihr habt beide noch 20 Leben. Aus den vorherigen Runden weißt du, dass Tim nichts auf der Hand haben kann, was deine optimale Strategie beeinflusst und auch, dass er keine Kreaturen in seinem Deck hat. Es ist aktuell das Endsegment deines Gegners(Opponent).

Gib die optimale Strategie wie folgt an:

Nimm die Großbuchstaben der gespielten Karten und der Ziele der Zugfolge. Mana Fähigkeiten müssen nicht angegeben werden. Beispiel:

Play Mountain

Cast Monastery Swiftspear

Cast Lightning Bolt targeting Llanowar Elves

Activate Grim Lavamancer targeting Opponent

Beginning of combat, Blood Mist targeting Monastery Swiftspear

Attack with Monastery Swiftspear

Pass turn

ergibt als Kennwort:

MMSLBLEGLOBMMSMS

Antwort: PWF PWF PWF PWF ARO SIB MM UCH FM UCH (+ Varianten)

Erklärung: Um möglichst schnell zu gewinnen, nutzt man die „Stapelregel“ bei Magic aus. Im Endsegment des Gegners spielt man jetzt 4 mal die Fähigkeit der Parallax Wave auf den Flickerwisp (PWF) Aufgrund der Stapelregel kann man die Fähigkeit 4 mal spielen, bevor sie auslöst, und den Flickerwisp tatsächlich ins Exil schickt. Dann geht der Flickerwisp ins Exil. Anschließend spielt man ebenfalls im Endsegment des Gegners Ancestral Recall auf den Gegner(Opponent) (ARO) und lässt ihn so 3 Karten ziehen. Als nächstes spielt man mit der Fähigkeit der Shelldock Isle die Karte „Balance“, die wir jetzt spielen dürfen, da der Gegner weniger als 20 Karten im Deck hat. (SIB) Das führt dazu, dass unser Gegner Ulamog opfern muss. Dieser geht auf unseren Friedhof, da er ursprünglich unsere Kreatur war. (Erkennbar an „Bribery“ im Friedhof des Gegners.) Jetzt können wir noch „Makeshift Mannequin“ auf Ulamog spielen um ihn selber in Spiel zu holen. (MMUCH)

An dieser Stelle beenden wir das Endsegment des Gegners und starten unseren Zug. Wir müssen Parallax Wave opfern, da keine Counter mehr darauf liegen, was dazu führt, dass Flickerwisp zurück ins Spiel kommt. Die Fähigkeit des Flickerwisps erlaubt es uns eine Karte auf dem Spielfeld bis zum Ende unseres Zuges aus dem Spiel zu nehmen. Wir nehmen den „Moat“ (FM) damit wir anschließend mit Ulamog angreifen können. (UCH) Der Gegner verliert, weil er Karten aus der Bibliothek abwerfen müsste, das aber nichtmehr kann.

Frage 35:

"Brillanter Zug", lobt dich der Magier. "Es ist, als hättest du das schon mal gespielt."

"Anfängerglück...", erwidert du und musst grinsen. Anschließend geht ihr beide zu Bett.

Am nächsten Morgen weckt Tim dich in aller Frühe: "Aufstehen, Faulpelz! Ich weiß jetzt, wie wir vielleicht herausfinden, warum du hier bist." Damit hast du nicht gerechnet, du bist sofort hellwach und fragst den Magier, worauf er gekommen ist. Dieser antwortet: "Also, ich habe mir zur Feier meines Turmbaus einen "Sehenden Stein" bestellt, der mir erlaubt, ein wenig in die Zukunft zu sehen." "In die Zukunft?", unterbrichst du ihn. "Ja, genau", antwortet Tim, "...es gibt allerdings ein paar Einschränkungen bei der Sache. Man sieht nur, was man der Stein einem zeigen will, wir müssen also hoffen, dass kooperativ ist." "Dann sollten wir es gleich ausprobieren, wo ist der Stein?", fragst du. "Nicht so schnell, nicht so schnell. Der Stein ist draußen in einer Kiste, aber bevor wir ihn nutzen können, müssen wir ihn aufstellen. Oben auf dem Dach." Tim fährt noch eine Weile fort, davon zu erzählen, warum der Stein unbedingt aufs Dach muss, doch du verstehst nur die Hälfte, und es ist dir

auch etwas egal. Die wichtigere Frage lautet natürlich: "Und wie bekommen wir den da rauf, wirst du ihn raufzaubern?" Seit du Tim getroffen hast, hat er noch nicht einmal in deinem Beisein gezaubert und du würdest das schon gerne mal sehen.

"So einfach ist das nicht. Du hast offenbar keine Ahnung vom Zaubern, sonst würdest du sowas gar nicht erst vorschlagen. Wir sind hier ja nicht bei Harry Potter! Es reicht nicht ein paar Worte zu sagen und mit einem Stock zu wedeln und dann passiert schon was, NEIN, das hier ist eine sehr komplizierte Angelegenheit. Hast du schonmal von Physik gehört? Die Energie muss ja irgendwo herkommen." "Aha." Das überrascht dich jetzt, aber irgendwie ergibt das schon Sinn. "Und wie funktioniert Magie dann?", fragst du interessiert. "Endlich eine vernünftige Frage. Beim Wirken von "Magie" benötigt man dieselbe Energie wie jeder andere. Der Unterschied ist, dass Magier einen längeren Zeitraum haben, um diese Energie wieder zu sich zu nehmen. Dafür ist unser "Wirkungsgrad" leider absurd schlecht. Was meinst du, wieso in deiner Welt niemand mehr zaubert? Es ist außerdem gefährlich, denn nimmt man die Energie nicht wieder zu sich, dann "verzehrt" einen die Magie. Wortwörtlich." Die erste Frage, die dir in den Kopf kommt, platzt aus dir heraus, bevor du darüber nachdenkst: "Das heißt, du musst einfach viel essen zum Zaubern? Heißt das, du kannst einfach zaubern, um abzunehmen?" Zu deiner Überraschung muss Tim lachen: "Ja, das heißt es wohl, aber das ist keiner der üblichen Anwendungsfälle. Naja, zurück zum Thema, wenn du dir den Stein etwas genauer ansiehst, wirst du merken, dass es nicht so einfach wird, diesen oben auf den Turm zu heben. Das energiedichteste Nahrungsmittel, das ich da habe, sind Kinder Country's, und ich weiß nicht, ob es genug sind und ob ich überhaupt genug in 24 Stunden essen kann um den Energieverlust auszugleichen. Rechne das doch bitte für mich aus." Du stimmst zu und gehst nach draußen, um dir den Stein genauer anzusehen. Mit dem vorgesehenen Sockel auf dem Dach muss der Stein 16 Meter angehoben werden. Tim verrät dir, dass Zauberer einen durchschnittlichen Wirkungsgrad von 2,281 Promille haben. Wirklich kein Wunder, das Zaubern nicht mehr so verbreitet ist. Was dich wiederum überrascht, ist die Verpackung des Steines, das solltest du dir nochmal genauer ansehen.

(Die Rechnung wird in den SI Einheiten vorgenommen. (m, kg, s) Jedes Zwischenergebnis bitte korrekt auf 2 Nachkommastellen Runden. Die von uns gegebenen Größen (z.B. 2,281 Promille) sowie ρ müssen nicht gerundet werden. Wir gehen von $Q=13,55$ aus. Es handelt sich um Original Kinder Country, daher nutzen wir auch die originalen kJ Angaben. Das Endergebnis bitte auf eine volle Stelle runden (Mal im Ernst, wer isst nur einen halben Schokoriegel?) und in folgendem Format angeben: XXX Kinder Country's)

Antwort: 5693 Kinder Country's

Erklärung: Die Berechnung der Anzahl an Kinder Country's erfolgt in mehreren Schritten. Als erstes muss man herausfinden, was die Kugel wiegt, die der Zauberer anheben muss. Zu diesem Zweck muss man sie sich im Begleitenspiel anschauen und erhält dort die Informationen, dass die Sphäre einen Radius von 1m besitzt. Sie schwimmt in Quecksilber und es schauen 57,5cm der Kugel aus dem Quecksilber heraus. Mit Hilfe dieser Angaben kann man die Dichte der Kugel berechnen.

Als erstes berechnen wir das Volumen des Kugelabschnittes, der aus dem Quecksilber herauschaut.

Volumen Kugelabschnitt: $V(Ka)$

Höhe des Kugelabschnitts: h

Radius der Kugel: r

Dazu rechnen wir: $V(Ka) = ((h^2 \cdot \pi) / 3) \cdot (3 \cdot r - h)$

$V(Ka) = ((0,575m \cdot \pi) / 3) \cdot (3 \cdot 1 - 0,575m)$

$V(Ka) = 0,84m^3$

Mit dem berechneten Volumen kann man jetzt die Dichte der Kugel herausfinden. Dazu berechnet man das Volumen der gesamten Kugel: $V(K)$

$V(K) = (4/3) \cdot \pi \cdot r^3$

$V(K) = (4/3) \cdot \pi \cdot 1m^3$

$V(K) = 4,19m^3$

Jetzt kann man das Volumen des Kugelabschnittes durch das Volumen der gesamten Kugel teilen, um herauszufinden, wieviel % der Kugel es ausmacht.

$0,84m^3 / 4,19m^3 = 0,20 \Rightarrow 20\%$

Entsprechend ist die Kugel 20% weniger Dicht als das Quecksilber, in dem sie schwimmt.

Um die dichte der Kugel zu erfahren rechet man also $0,8 \cdot 13550 \text{ kg/m}^3$ (Dichte von Quecksilber) = 10840 kg/m^3

Somit ist die Masse der Kugel: $M(K) = 4,19m^3 \cdot 10840 \text{ kg/m}^3$

$M(K) = 45419,6 \text{ kg}$

Die Energie die notwendig ist um die Kugel auf den Turm zu heben errechnet sich dann aus:

$E(K) = \text{Masse der Kugel} \cdot \text{Erdbeschleunigung} \cdot \text{Höhe des Turms}$

$E(K) = 45419,6 \text{ kg} \cdot 9,81 \cdot 16$

$E(K) = 7129060,42 \text{ J}$

Als nächstes benötigt man die Energie eines Kinder Country's $E(KC)$ diese wird vom Hersteller mit 549kJ bzw. 549000J angegeben. Sie haben aber nur einen sehr geringen Wirkungsgrad. Entsprechend rechnen wir: $7129060,42 / (549000 \cdot 0,002281) = 5692,91$

Da der Magier immer nur ganze Kinder Country's isst, ist die Lösung 5693.

Frage 36:

An dieser Stelle verlassen wir unsere "Helden" ein weiteres mal. Aber keine Sorge, es geht später weiter.

Unterdessen suchen wir etwas anderes:

Er war der erste von nur 12, die eine bestimmte Tat geschafft haben und wurde dadurch weltberühmt. Welches Fahrzeug hat ihm dies ermöglicht?

Antwort: Saturn V Rakete

Erklärung: Gesucht wird eine „Tat“ die in Zusammenhang mit einem Fahrzeug steht, die erst von 12 Leuten geschafft wurde. Wenn man danach sucht, findet man schnell heraus, dass aktuell (05.2020) erst 12 Personen den Mond betreten haben. Neil Armstrong war der erste von Ihnen und ist damals mit der Saturn V Rakete zum Mond geflogen.

Frage 37:

Sehr gut, doch wir wollen es genau wissen. In einer speziellen Version dieses Fahrzeuges werden genau 1906 Teile verbaut. Wie lautet der offizielle Name des 940. Teils, das verbaut wird?

Antwort: PLATE W. BOW 2X2X2/3

Erklärung: Um diese Frage zu beantworten muss man die Frage 36. Beantwortet haben, um zu wissen um welches Fahrzeug es hier geht. Sucht man dann nach „Varianten“ des Fahrzeuges kommt man schnell auf die Saturn V Rakete von Lego. Hier stimmt die Teileanzahl nicht, das ist allerdings Absicht, da man nicht nur die Rakete baut, sondern auch noch einen Ständer, sowie diverses Zubehör. Die Teilezahl dafür wurde von der Zahl in der Frage abgezogen. Das diente auch dazu, dass man das Fahrzeug nicht findet ohne Frage 36. Zu beantworten.

Um jetzt den Namen des Teils herauszufinden muss man auf Lego.com die Anleitung des entsprechenden Sets heraussuchen und herunterladen. Anschließend zählt man bis zum Teil 940.

Sobald das Teil identifiziert ist kann man auf Lego.com im Teilekatalog des Sets das Teil suchen und den offiziellen Namen erfahren.

Frage 38:

Der Nekromant Sandro muss seine Suche nach dem Gral unterbrechen um die letzte Stadt des Königreiches vor einer feindlichen Streitmacht zu verteidigen. Nach einer harten Schlacht gelang ihm ein glorreicher Sieg. 250 Gremlins, 120 Stein-Golems 30 Erzmagier und 2 Titanen liegen tot auf dem Schlachtfeld. Selber musste Sandro den Verlust von 30 Vampiren 10 Schwarzen Rittern und allen seinen 137 Skelettkriegern hinnehmen. Dank seines Expertentums in Nekromantie kann Sandro zum Glück Skelette von den Toten auferstehen lassen um seine Armee für zukünftige Kampagnen wieder zu verstärken. Nimmt man an, dass die verteidigte Stadt vollständig ausgebaut ist, und Sandro die Artefakte "Vampire's Cowl" und "Dead Man's Boots" bei sich trägt: Wie viele Skelette kann er wiedererwecken?

(Bitte beantworte die Frage in folgendem Format: XX Skelette)

Antwort: 206 Skelette

Erklärung: Anhand des Namens, den man am Anfang der Aufgabe erhält, kann man das Spiel identifizieren. Der „Nekromant Sandro“ ist im Spiel Heroes of Might and Magic 3 spielbar. (Es wird hier von einer der offiziellen Spielversionen ausgegangen. Es gibt von Fans erstellte Erweiterungen, die einige Werte verändern. Diese werden hier aber ignoriert.)

Mit Hilfe eines entsprechenden Wikis, zum Beispiel:

https://heroes.thelazy.net//index.php/Main_Page

kann man die anderen Hinweise im Aufgabentext entschlüsseln.

Als erstes muss man herausfinden, wie hoch der Prozentsatz der wiedererweckten Kreaturen ist.

Sandro ist Experte in Nekromantie (30%), er hat die Items Vampire's Cowl (+10%) und Dead Man's Boots (+15%). Zudem wissen wir, dass das Königreich, für das er kämpft, nur noch eine Stadt besitzt, die allerdings voll ausgebaut ist. (Mit Ausnahme des Gral Gebäudes, den denn Gral sucht er ja noch.) Es gibt in der Stadt also das Gebäude „Nekromantieverstärker“/„Necromancy Amplifier“ dass die Nekromantiefähigkeit um nochmal 10% verstärkt. Die Werte sind additiv, wir kommen somit auf einen Nekromantiewert von 60%.

Als nächstes muss man herausfinden, wie Nekromantie in Heroes 3 funktioniert. Der Artikel über die Fähigkeit gibt hier Aufschluss.

Zuletzt muss man herausfinden, wie viel Leben die getöteten Kreaturen haben. Relevant ist, ob sie weniger als 6HP haben, was auf die Gremmlins zutrifft.

Letztlich haben wir folgende Rechnung: (Es wird immer abgerundet.)

$$250 * 0,65 * 0,666 = 108$$

$$120 * 0,65 = 78$$

$$30 * 0,65 = 19$$

$$2 * 0,65 = 1$$

$$\Rightarrow 108 + 78 + 19 + 1 = 206$$

Frage 39:

Hier nochmal eine Gleichung für euch:

$$DLG + STD \times MOL + BIT = ?$$

Antwort: ESW

Erklärung: Bei den Abkürzungen handelt es sich um die Autokennzeichen von Landkreisen in Deutschland. Die Aufgabe ist allerdings nicht mathematischer sondern grafischer Natur. Wenn man

auf einer Landkarte die jeweiligen Kreisstädte verbindet, also Dillingen (DLG) und Stade (STD) sowie Seelow (MOL) und Bitburg (BIT) ergibt sich ein Kreuz (X) Das Autokennzeichen des Landkreises, (Werra-Meißner-Kreis) in dem sich die Linien treffen ist die Lösung des Rätsels.

Frage 40:

Gargamel war fleißig und hat 1000 Schlümpfe gefangen. Er will sich jedoch einen Spaß erlauben und gibt den Schlümpfen eine Möglichkeit zu fliehen. Er stellt alle 1000 Schlümpfe in einer Reihe auf und setzt dann jedem Schlumpf zufällig eine weiße oder eine rote Mütze auf. Jeder Schlumpf kann die Mützen aller anderer Schlümpfe sehen, nicht jedoch seine eigene. Jetzt fragt Gargamel jeden Schlumpf nach einander, welche Farbe die Mütze hat, die er auf hat. Ist die Antwort richtig, darf der Schlumpf weglaufen, antwortet er falsch, wird er in Gold verwandelt. Alle Schlümpfe können die Antworten der anderen Schlümpfe hören, sie dürfen sich während der Befragung aber nicht miteinander verständigen (in KEINER Weise). Es ist den Schlümpfen aber erlaubt, sich vor der Befragung eine Strategie auszudenken. Angenommen, die Schlümpfe kommen auf die vielversprechendste Strategie und alle halten sich daran, wie hoch ist der Erwartungswert der entkommenden Schlümpfe?

Antwort: 999,5 Schlümpfe

Erklärung: Da die Schlümpfe sich während der Befragung gegenseitig sehen und auch hören können, ist es möglich sich vorher folgende Strategie auszudenken:

Jeder Schlumpf hat fast perfekte Informationen über die Verteilung der Mützen. Nur die eigene Mütze kennt keiner der Schlümpfe. Der Erste Schlumpf in der Reihe zählt, bevor er antwortet, ob die Anzahl einer vorher festgelegten Mützenfarbe gerade oder ungerade ist. Seine eigene Antwort ist nur ein Code für das, was er sieht, was wiederum allen anderen Schlümpfen die Information liefert, die sie benötigen, damit sie garantiert entkommen. Da er seine eigene Mütze nicht kennt, hat er selbst eine 50% Chance ebenfalls zu entkommen.

Hier ein Beispiel: Angenommen, die Schlümpfe haben vorher abgemacht, sie würden die roten Mützen zählen. Schlumpf Nr. 1 schaut sich um und sieht 55 rote Mützen. Während sich die Schlümpfe ihre Strategie ausgedacht haben, haben sie beschlossen, dass im Falle einer ungeraden Anzahl roter Mützen Schlumpf Nr. 1 sagt, er habe eine weiße Mütze auf. Alle anderen Schlümpfe können ihn sehen und hören und wissen somit, was er sieht und das es aus Sicht von Schlumpf 1 eine ungerade Anzahl roter Mützen gibt. Sie sehen auch, welche Mütze Schlumpf 1 aufhat. Diese ist in diesem Beispiel ebenfalls rot und muss dazugerechnet werden. Es weis jetzt also jeder Schlumpf, dass es eine gerade Anzahl roter Mützen gibt. Jetzt muss sich jeder Schlumpf nur noch umsehen und durchzählen. Sieht er eine Gerade Anzahl roter Mützen, muss er selbst eine weiße aufhaben. Sieht er eine ungerade Anzahl, muss er eine rote aufhaben. 999 Schlümpfe entkommen somit sicher. Schlumpf 1 hatte in diesem Fall Pech, denn er hat falsch geantwortet. Wir haben hier allerdings nach dem Erwartungswert gefragt, und da es Zufall ist, wird er in 50% der Fälle die richtige Farbe treffen. Der Erwartungswert der entkommenden Schlümpfe ist also 999,5.

Frage 41:

Zwei Männer, wie sie unterschiedlicher nicht sein könnten. Eine Berühmtheit und ein vergessener Held. Während der eine die Ursache für eine Epidemie fand, ging der zweite in den hohen Norden, weit weg von Zuhause und lebte einige Zeit in der Wildnis. Eines teilen jedoch beide.

Wen suchen wir?

Antwort bitte in folgendem Format: Name, Name

Antwort: John Snow, Jon Snow

Erklärung:

Diese Frage ist vor allem eine aufwendige Google Suche. Der wichtigste Hinweis in der Fragestellung, ist die Entdeckung der Epidemie. Wenn man bei Google die Epidemieseite durchsucht, kommt man über die Beispiele für Epidemien unter anderem zur Seite der Cholera. Im allgemeinen Bereich über den Erreger findet man hier einen Verweis auf John Snow. Wenn man sich mit Game of Thrones auskennt, sollte die Suche hier beendet sein. Falls nicht, wird es nochmal schwieriger, da die zweite Person, Jon Snow, anhand der Beschreibung schwerer zu finden ist. (Ironischerweise, da die Figur deutlich berühmter ist.) Es hilft aber, dass man ihn schnell findet, selbst wenn man den anderen John Snow bei Google sucht.

Frage 42:

Mal angenommen, wir würden eine andere Reihenfolge für diese Zahlen wählen wollen, die hier 1A funktioniert. Wie müssten die Zahlen dann angeordnet sein?

84474, 349272, 1284192, 6648480, 24948000, 63504000, 97511040, 240166080

Hinzu kommt, dass hier noch eine Zahl fehlt, ergänze sie doch bitte für uns.

Hier noch eine zweite, damit verbundene Zahlenreihe die euch hilft:

64, 70, 73, 82, 105, 104, 89, 106

(Wir suchen als Antwort nur die ergänzte obere Zahlenreihe. Gib deine Antwort bitte in folgendem Format an: Zahl1, Zahl2, Zahl3, ...)

Antwort: 84474, 240166080, 6648480, 1284192, 63504000, 349272, 5027400, 97511040, 24948000

Erklärung: Um die fehlende Zahl zu finden hilft es nicht, die Zahlenreihen zu untersuchen. Diese haben keine mathematische Verbindung. Vielmehr muss man die Zahlen entschlüsseln. Ein Hinweis darauf gibt das „1A“ im Fragentext. Wir gehen bei der Verschlüsselung von einer Umwandlung des Alphabets in Zahlenwerte aus. A=1, B=2, C=3, ... Z=26.

Die Zahlen aus Reihe 1 sind das Produkt der umgewandelten Namen der 8 Pokemon Bisasam, Bisaknosp, Bisafloer, Glumanda, Glutexo, Glurak, Schillok, Turtok

Beispiel: Bisasam = 2 9 19 1 19 1 13

$$2*9*19*1*19*1*13=84474$$

Die Zahlen aus Reihe 2 sind die Summe derselben Zahlenreihe.

Bisasam = 2 9 19 1 19 1 13

$$2+9+19+1+19+1+13=64$$

Aus der Kombination aus Summe und Produkt lassen sich die möglichen Buchstabenkombinationen ableiten, die man dann zu dem Namen zusammensetzen kann.

Anschließend muss man das für alle Zahlen machen, um herauszufinden, welche fehlt. (Schiggy / 5027400) und wie die richtige Reihenfolge ist. (Die Reihenfolge im Pokedex.)

Frage 43:

"Doch so viele?", der Magier sieht enttäuscht, aber auch erleichtert aus. "So wird das nichts, wir brauchen etwas, was mehr Energie liefert als Kinder Country's." "Snickers!", schlägst du vor. "Weniger Milchcreme und mehr Karamell und Erdnüsse, das sollte helfen." Ne das geht nicht, ich habe eine Erdnussallergie.", antwortet der Zauberer. "Wir brauchen etwas Besonderes, wie zum Beispiel... Newtons Apfel! Das ist es! Los, los, wir haben keine Zeit zu verlieren. Such Newton!". Du kannst Tim nur so halb folgen. "Newtons Apfel? Was ist an einem Apfel besser als an einem Kinder Country? Und wo finde ich Newton?", fragst du drauf los. "Nicht ein Apfel, NEWTONS Apfel, hmm wie erkläre ich das am besten... AH genau, am besten gar nicht... hol den Apfel, und es wird funktionieren. Ich weiß leider nicht, wo er ist. Aber er mag Bäume, habe ich gehört. Ich würde im Wald anfangen.

Trotz langer Suche konntest du Newton nicht finden, dafür aber einen anderen Kerl mit einem Apfel: Wilhelm Tell! Ihr kommt ins Gespräch und er klagt dir sein Leid: "Ich hatte so eine Geschichte von einem Dänen gehört...und dann habe ich betrunken diese Wette angenommen und dann musste ich einen Apfel vom Kopf meines Sohnes schießen, vielleicht hast du ja davon gehört? Naja falls nicht, es hat geklappt, aber es war knapp." Du antwortest ihm: "Ja, die Geschichte kennt doch jeder und es ist ja gut gegangen, wo ist das Problem?" "Naja, ich habe leider eine zweite Wette angenommen...", er vergräbt das Gesicht in den Händen. "Was bin ich nur für ein schlechter Vater?", ruft er durch seine Finger. - Diese Frage hast du dir auch grade gestellt. Wie kommt man auf so eine Idee? Dennoch beschließt du Wilhelm zu helfen. Nachdem er sich beruhigt hat, erklärt er dir seine aktuelle Wette. "Jemand hat behauptet, es sei kein Kunststück gewesen, denn die Distanz war viel zu gering. Wir gerieten in einen Streit und jetzt muss ich es ein zweites Mal machen, diesmal aber über 150 Meter! Zudem habe ich mir die Schulter geprellt und kann nur noch waagrecht schießen. Dieser Schuss ist unmöglich, selbst für einen Computer!" "Quatsch, das ist nicht unmöglich!", erwidert du. "Wir müssen es nur schlau anstellen. Wie wäre es, wenn du dich auf eine Leiter stellst?". Wilhelm Tell

denkt nach. "Ja, das könnte funktionieren... aber in welchem Winkel zum Boden trifft der Pfeil dann den Apfel? Nicht, das er am Ende trotzdem meinen Sohn trifft." "Tja, gute Frage.", antwortest du. "Lass mich das ausrechnen."

Bevor du loslegst erfährst du noch ein paar Daten:

Wilhelms Armbrust, der "Frictionmaster9000+", besitzt einen Beschleunigungsweg von 30 cm und hat dabei keine Reibungsverluste. Sie erzeugt beim Schuss 500 Newton. Seine Bolzen der Marke "Lightray" wiegen je 50g und haben keinen Luftwiderstand. Leitern können in beliebiger Höhe besorgt werden.

Wir rechnen mit SI Einheiten (kg, m, s) Alle Zwischenergebnisse bitte auf 2 Nachkommastellen runden. Gib das Ergebnis bitte wie folgt an: XX,XX°

Antwort: 26,11°

Erklärung: Gesucht wird hier der Winkel, in dem der Pfeil den Apfel durchschlägt. Wir bedienen uns hier dem horizontalen Wurf. Da Wilhelm auf eine beliebig hohe Leiter steigen darf, ist das problemlos möglich und die Größe seines Sohnes ist dabei egal.

Wir gehen bei der Berechnung den Weg über die potenzielle Energie, um die Beschleunigung der Armbrust zu berechnen. Wichtig, wir gehen hier davon aus, dass die von der Armbrust übertragene Kraft nicht konstant ist, sondern über die Strecke auf der beschleunigt wird linear abnimmt.

$$E(\text{pot}) = \frac{1}{2} * F * l = 0,5 * 500 * 0,3 = 75$$

$$E(\text{kin}) = \frac{1}{2} * m * v^2$$

$$V(\text{Pf}) = \left(\frac{2 * 75}{0,050} \right)^{1/2} = \left(\frac{150}{0,050} \right)^{1/2} = (3000)^{1/2} = 54,77 \text{ m/s}$$

Unser Pfeil fliegt mit 54,77m/s.

Die Formel für die Berechnung der Parabel beim horizontalen Wurf:

$$S(t) = \frac{1}{2} * a * t^2 + v * t + S(o)$$

$$y(x) = \frac{1}{2} * g * \left(\frac{x^2}{v^2} \right) + y(o)$$

$$y' = g * \left(\frac{x}{v^2} \right) = 9,81 * \left(\frac{150}{(54,77)^2} \right) = 9,81 * \frac{150}{3000} = 0,49$$

Jetzt können wir mithilfe des Atangens den gesuchten Winkel berechnen:

$$\text{atan}(y') = 26,11^\circ$$

Frage 44:

Nachdem du Wilhelm die Antwort präsentiert hast, ist er sehr erleichtert. "Danke Fremder, du hast mir sehr geholfen. Der Schuss sollte tatsächlich machbar sein. Ich hoffe, es wird alles gut gehen. Vielleicht wird man ja auch davon hören." Du hoffst, dass die Geschichte vor allem von einem Vater handelt, der zur Vernunft gefunden hat, aber naja. Wilhelm Tell denkt nach. "Wieso bist du eigentlich hier?". Du erklärst ihm, dass du Newton suchst, deine Suche bisher allerdings vergeblich war. "Newton sagst du? Ja, den kenne ich. Er ist hier gleich um die Ecke. Seit ihm der Apfel auf den Kopf gefallen ist, sitzt er allerdings nicht mehr unter, sondern immer auf Bäumen. Kein Wunder, dass du ihn nicht gesehen hast. Ich glaube, er ist gleich da drüben, in dem Apfelgarten. Meistens sitzt er, von Norden aus gesehen, in der dritten Baumreihe. Ich glaube, er sagte mal, der zweite Baum von Osten hätte eine besonders bequeme Astgabel. Ich würde einfach mal hingehen und ins Geäst rufen, dann hört er dich bestimmt."

Du bedankst dich bei Wilhelm und begibst dich auf die Suche nach Newton.

Antwort: Die Pest

Erklärung: Der Sage nach saß Newton unter dem Apfelbaum, da er aufgrund einer Pestepidemie nicht in der Universität arbeiten durfte.

Frage 45:

"Ganz genau!", ruft Newton von seinem Ast herunter. "Weißt du, es stimmt, es ist eine große Tragödie, die die Menschheit aktuell ertragen muss. Das kann man nicht bestreiten. Und doch darf man auch in Zeiten wie diesen nicht vergessen, dass es noch immer Gutes in der Welt gibt. Ohne die Epidemie hätte ich niemals die Gravitation entdeckt, und wo wären wir schon ohne die Gravitation? Wilhelm da drüben hätte es etwas leichter, aber er ist auch einer der wenigen." Newton lacht. "Ich weiß, wieso du hier bist, du willst meinen Apfel haben, richtig?". Du nickst. "Ich hänge an ihm, aber das Spaghettimonster war schon vor dir hier und es ist wichtig. Hier nimm ihn, ich hoffe er wird dir nützlich sein." Newton wirft dir einen Apfel zu. Er ist erstaunlich schwer und schimmert leicht golden in der Sonne. "Vielen Dank!", rufst du in den Baumwipfel zurück. Das war einfacher als du gedacht hast. Du verabschiedest dich bei Newton und auch bei Wilhelm und machst dich auf den Rückweg zu Tim.

Bei Tim angekommen geht alles sehr schnell. Der Magier spricht ein paar Worte und wedelt mit seinem Stab (so viel dazu...). Der Sehende Stein fliegt aufs Dach des Turms als würde er nichts wiegen. Der Magier sieht etwas angestrengt aus, das ist es aber auch schon. Nach der vollbrachten Tat verspeist er den Apfel. "Oh ja, noch besser als ich ihn mir vorgestellt habe", schmatzt er dir entgegen. "Hoffentlich setzt der nicht an." Für dich bleibt leider nichts über.

Nach dem Mahl verschwindet Tim für einige Zeit auf den Turm. Als er nach ein paar Stunden zurückkehrt, strahlt er stolz. "Ich weiß, wie es weitergeht!", verkündet er freudig. "Du musst nach Norden, durch die wüste Wüste und weiter ins Gebirge. Dort findest du ein Kloster. Sie können dir helfen." Der Magier setzt sich. Er sieht unglücklich aus. "Das bedeutet dann wohl Lebewohl. Wirklich

Frage 46:

Nach einer kleinen Erfrischung setzt du deinen Weg nach Norden fort. Nach einiger Zeit triffst du am Wegesrand einen älteren Herren. Er trägt eine Brille und hat eine Kiste unter dem Arm. Um seinen Kopf ist ein Verband geschlungen. Als er dich sieht, begrüßt er dich: "Oh hallo, endlich ein freundliches Gesicht...". Der Mann wirkt etwas verunsichert. "Kö... Können Sie mir vielleicht helfen? Ich bin gestürzt und habe mir den Kopf angeschlagen. Jetzt werde ich das Gefühl nicht los, dass ich etwas Dringendes vergessen habe, aber ich komme nicht drauf, was es war. Es hat etwas mit dieser Kiste zu tun, da bin ich mir sicher, aber ich habe auch die Kombination für das Schloss vergessen. Ich glaube es waren die Anfangsbuchstaben meiner Vornamen, aber wie waren die noch? - Gott mein Kopf tut weh!"

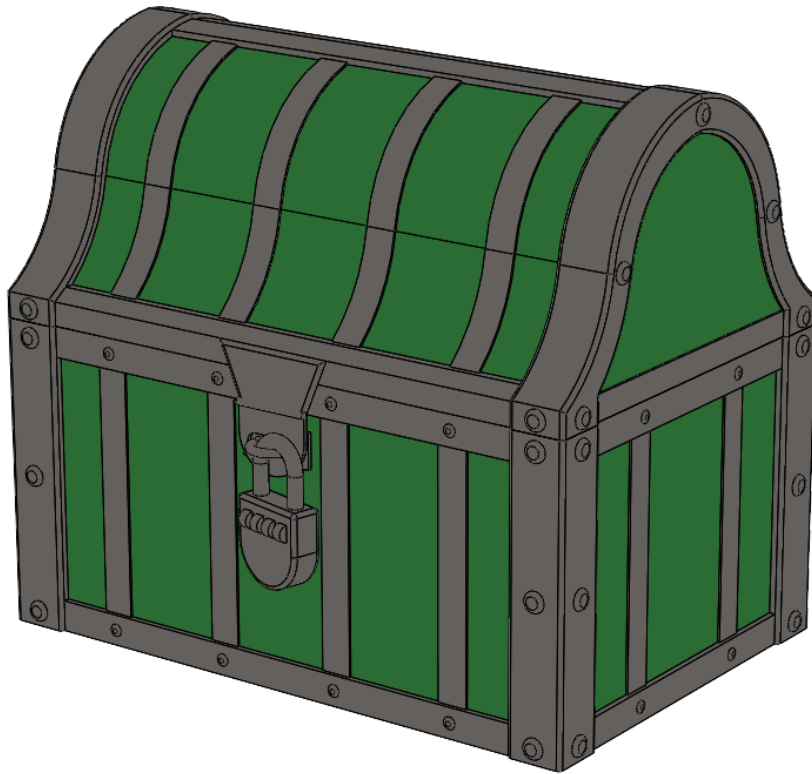
Die Antwort auf diese Frage bitte in folgendem Format: XXXX

Antwort: ERJA

Erklärung: Aufgrund der Beschreibung im Text (vor allem die Kiste) kann man darauf kommen, dass es sich hier um Erwin Rudolf Josef Alexander Schrödinger handelt.

Frage 47:

"Ja, das ist mein Name, ich erinnere mich. Vielen Dank, Fremder. Allerdings ist mir noch immer etwas schwindelig, wärst du so gut und würdest für mich nachsehen, was in der Kiste ist?". Jetzt wo du weißt, wer der Mann vor dir ist, bist du gar nicht mehr so heiß darauf, in die Kiste zu schauen - vor allem, wenn er etwas "vergessen" hat. Du willst ihn aber auch nicht einfach hier sitzen lassen. Du gibst die Initialen in das Schloss ein und es klickt. Jetzt kannst du die Kiste öffnen. Zu deiner Überraschung ist sie leer. "Da ist garnichts drin." sagst du, während du die Kiste umdrehst, um es zu verdeutlichen. "Was bitte?", ruft er. "Oh nein, ich muss die Kisten verwechselt haben. Bis vor kurzem hatte ich zwei identische Kisten. Doch dann traf ich vor ein paar Tagen einen netten Roboter und ich habe ihm eine meiner Kisten vermacht. Es war offenbar die Falsche. Was mache ich jetzt nur?" Der Mann scheint ernsthaft verzweifelt. Eigentlich wolltest du doch zum Kloster... aber andererseits bist du der Champion des Spaghettimonsters oder nicht? Da kann man auch denen in Not helfen. "Ich finde deine Kiste und komme damit wieder hier her zurück.", bietest du an. Kurz darauf begibst du dich auf die Suche.



Als du die Kiste endlich in den Händen hältst, kehrst du schnell dahin zurück, wo du den Mann verlassen hast. Er scheint sich inzwischen etwas erholt zu haben. Gemeinsam macht ihr die Kiste auf und findet:

Antwort: FSM Nudelsieb

Erklärung: Die Kiste existiert als downloadbare 3D Datei auf mehreren Austauschplattformen für 3D Dateien. Hier muss sie anhand des Bildes und des Fragetextes gefunden werden. (Hochgeladen von einem User namens „Some_Robot“ Anschließend benötigt man ein Programm zur 3D-Modellierung, um den Deckel der Kiste zu löschen und den Inhalt zu sehen. Ein entsprechendes Freeware Programm wäre z.B. Blender. <https://www.blender.org/>

Frage 48:

Du öffnest die Kiste und schaust vorsichtig hinein. "Oh man, zum Glück keine Katze.", seufzt du. Du gibst die Kiste an den Mann zurück und er schaut hinein. "Ah genau, jetzt erinnere ich mich, ha, was für ein Zufall, ich glaube, das ist für dich." Er holt ein Bild aus der Jackentasche und zeigt es dir. "Das

bist doch du oder?". Du schaust dir das Bild an und musst zustimmen. Wo hat er ein Bild von dir her? Er fährt fort: "Mir wurde aufgetragen, dir diese Kiste zu überreichen, gut, dass du sie wiedergefunden hast. Hier bitte nimm sie." Er übergibt dir die Kiste samt Inhalt.

Ihr plaudert noch ein wenig, dann machst du dich auf den Weg. Mit deiner neuen Errungenschaft in der Hand erreichst du endlich den Tempel. Er steht allein mitten in einem Tal, und ist deutlich größer, als du ihn dir vorgestellt hast. Eine kurze Treppe führt zu zwei gewaltigen Torflügeln, die von Steinstatuen flankiert sind. Du steigst die Stufen empor, um den Tempel zu betreten, doch als du das Portal öffnen möchtest, hörst du eine Stimme, die aus der Statue zu deiner Rechten zu kommen scheint: "Hier wird nur demjenigen geholfen, der sich unserer Hilfe würdig erweist!".

Die Statue verstummt wieder. "Und wie erweise ich mich würdig?", rufst du der Statue entgegen. "Ich hab doch schon das hier." Du hältst der Statue die Kiste entgegen. Diese gibt sich allerdings ziemlich unbeeindruckt. Stattdessen hörst du eine Melodie.

Was könnte das sein?

Antwort: She-Ra

Erklärung: Der Morsecode spielt die Noten der Titelmelodie der Zeichentrickserie „She-Ra“ mit gleichnamigem Titel.

Frage 49:

"Richtig, willkommen im Tempel.", tönt es dumpf aus der Statue. Vor dir öffnet sich das Portal und du trittst ein. Du siehst einen von Säulen gesäumten Gang, der in eine riesige Halle führt. Sie ist gefüllt mit Frauen in bunten Roben, die leise singen. Als du die Halle betrittst, kommt eine Frau auf dich zu und begrüßt dich: "Sei begrüßt. Du musst der Champion sein. Wir haben dich erwartet." Sie fährt fort: "Wir sind die Priesterinnen des Farbspektrums. Unsere Aufgabe ist es, die Balance zwischen Hell und Dunkel zu wahren, denn das eine kann ohne das andere nicht existieren." Die Priesterin macht eine kurze Pause, in der du dich im Raum umsiehst. Er ist wirklich ziemlich bunt, nicht so dein Fall um ehrlich zu sein...! "Bestehe unsere Prüfungen, erweise dich als würdig und wir werden dir helfen, deine Bestimmung zu finden!". "Ok, klingt gut.", antwortest du knapp. Du hast das Gefühl, jeder in dieser Welt will dich erstmal prüfen - und dann noch zweimal. Wo sind wir denn hier, in der Schule? Du willst dich der Prüfung natürlich trotzdem stellen und sagst: "Ok, ich bin bereit für eure Prüfung." "Prüfungen!", verbessert dich die Priesterin und hebt die Arme. Der Gesang der übrigen Frauen wird lauter, doch du hast nicht das Gefühl, das sie alle das selbe Lied anstimmen. Es ist als würden sie alle durcheinander singen. Du verstehst nur:

NWESPNO SDWWUOCNINSEL CERRÄSHÖASO HLLHGTUIRRWIEKDMAEETSOSHEFENTÖZELALAUAGINN
UNNSFA4RUNN KUENGRWABENWTENSFEHICSEHWI4RZRENMINOMUMARESDEIUNTS DCHISDSTEERIL
BIZUDECHONCRRF SERÜSAUTZUUNCKSCHARCHUNWKADHHLAJEIEEFFPUUIRTZHASEWEDNTNREM2AE
PRNDTAUGRWNSNUIR3CHFHOEWAUIE OETASERRÜRFSKAFUHERUCANGSOLDUNELSELLGEHEDGSLTLT
EENFEENTNINNIN

Antwort: Schwarz

Erklärung: Der Textblock ist eigentlich farbig, auf der Website allerdings mit einem Style wieder schwarz eingefärbt. Diesen kann man entweder im Browser deaktivieren wenn man die Seite mittels „inspect“ untersucht, oder man kann den Text in ein Textbearbeitungsprogramm, z.B. Word, kopieren, wo die Farben angezeigt werden. Anschließend muss man die gleichfarbigen Buchstaben aneinanderreihen und erhält so Strophen zu einem Gedicht. Die richtige Reihenfolge der Strophen ergibt sich aus den ersten Buchstaben, die farblich in der richtigen Reihenfolge sind.

Das Gedicht stellt ein weiteres Rätsel dar:

Nun höre zu, was wir dir sagen!

Was könnten wir dich hier nur fragen?

Ein Rätsel kurz, doch ach so fein,
soll deine erste Prüfung sein.

So sag uns Fremder, schlau und hold,
der unsere Hilfe hat gewollt.

Welche Farbe in unserer Welt,
wirft nichts zurück, wenn man sie erhellt.

Darauf ist die Antwort dann „Schwarz“, da es Licht absorbiert, anstatt es zu reflektieren.

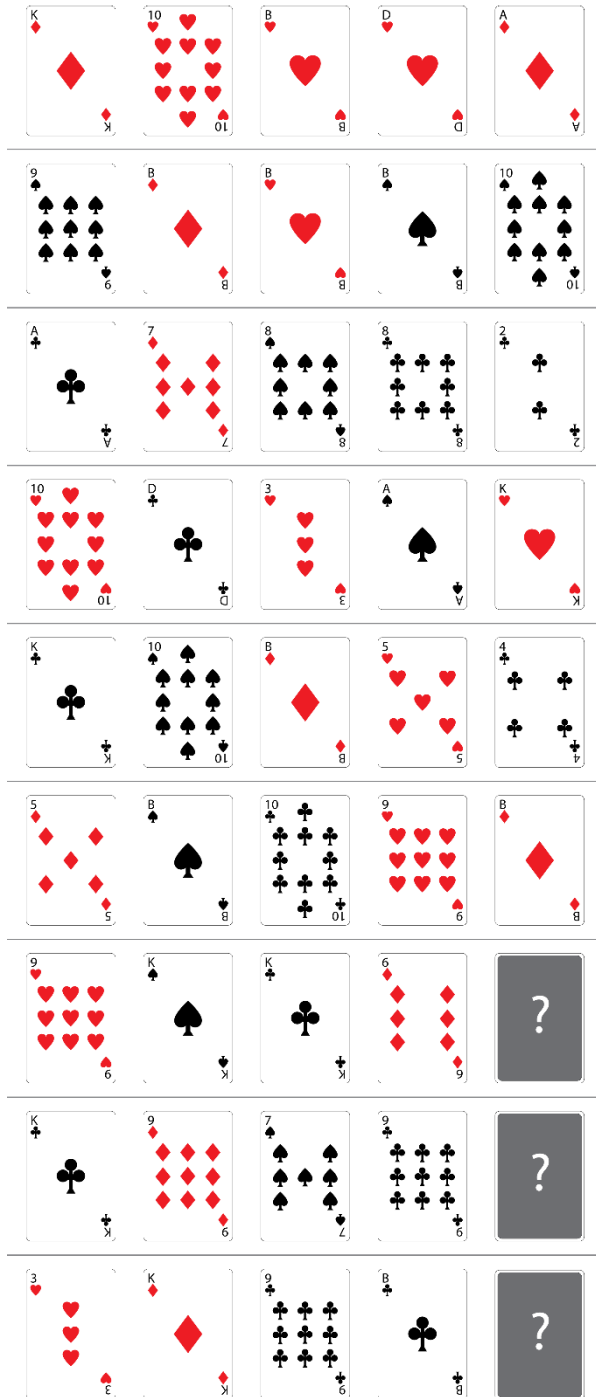
Frage 50:

"Eine gute Antwort.", lobt dich die Priesterin. "Ist euch aufgefallen, dass euer vorletzter Reim nicht ganz sauber ist?", fragst du zurück. "Ähm, ja...!". Die Frau wirkt etwas verlegen. "Wir dachten, du kämest etwas später und wir mussten improvisieren." Du musst grinsen: "Achso, ja kein Problem." Es ist beruhigend zu sehen, dass auch andere Leute so unorganisiert sind wie du.

"Wie lautet die nächste Prüfung?", fragst du weiter, um das unangenehme Thema hinter euch zu lassen. "Folge mir.", erhältst du als Antwort und wirst in einen der angrenzenden Räume geführt. In

der Mitte des Raums steht ein Tisch. Die Priesterin bittet dich Platz zu nehmen und sie setzt sich dir gegenüber. Lauter als notwendig verkündigt sie: "Nenne mir die richtigen Karten."

Ohne ein weiteres Wort holt sie mehrere Kartenspiele hervor. Aus jedem Kartenspiel zieht sie, scheinbar zufällig, fünf Karten und legt sie vor dir aus. Drei Karten sind verdeckt. Welche sind es?



Gib die Lösungen bitten von oben nach unten wie folgt an: Farbe+Zahl, Farbe+Zahl...

Farben: Karo=O; Herz=H; Pik=P; Kreuz=K; Zahlen: 2,3,4,5,6,7,8,9,10, B, D, K ,A

Beispiel: Pik 4, Herz Dame: P4, HD

Antwort: HK, K3 H8

Erklärung: Es wird hier pro Reihe von einem kompletten Pokerblatt ausgegangen. Den Karten werden abhängig von den Farben und Werten ein Wert zugeordnet. $2 < 3 < 4 < 5 < 6 < 7 < 8 < 9 < 10 < B < D < K < A$. Und $\text{Karo} < \text{Herz} < \text{Pik} < \text{Kreuz}$. Jede Karte ist also im Vergleich mit anderen Karten eindeutig als größer oder kleiner bestimmbar. Die Reihen wiederholen sich zudem. Wir zählen also z.B. B, D, K, A, 2, 3, 4...

Pro Reihe werden jetzt zufällig 5 Karten gezogen. Man nutzt vier Karten, um eine fünfte zu beschreiben. Die Person, die die Karten zieht, wählt aus, welche Karte versteckt wird. Da man bei 5 Karten immer mindestens 1 Farbe doppelt hat, wählt man eine dieser Karten, und zwar diejenige, die maximal 6 größer ist als die andere. Beispiel: Wir ziehen Herz 3 und Herz König. Der König ist 10 von der 3 entfernt. Zählen wir aber vom König aus, ist die 3 nur 3 Schritte entfernt. (Ass, 2, 3) Die Herz 3 wird also versteckt, der König kommt an Platz 1. Er verrät, welche Farbe Karte 5 hat. (Da ein Pokerblatt 13 Karten pro Farbe hat geht dieses System immer.)

Jetzt haben wir noch 3 Karten, mit denen wir beschreiben können, welche Karte auf Platz 5 ist. Dazu nutzen wir einfache Zahlenreihen. Wir haben 3 verschiedenen Karten, welche genau ist völlig irrelevant. Wichtig ist nur, dass sie verschiedene Werte haben. Das ist durch das oben etablierte System aber immer gegeben. Wir haben also eine kleinste Karte (1) eine mittlere Karte (2) und eine höchste Karte (3). Diese können wir in 6 verschiedenen Varianten anordnen: 123, 132, 213, 231, 312, 321. Jeder Kombination wird jetzt ein Wert zugeordnet, z.B. +1, +2, ... +6. Im hier genannten Beispiel würden wir also die Kombination 213 legen, um anzudeuten, dass die Karte 3 größer ist als unsere Karte 1. All diese Informationen können hier aus den Reihen 1-6 gezogen werden, um anschließend die letzten 3 Reihen zu lösen.

Frage 51:

Du nennst die richtige Antwort. "Du schlägst dich gut.", kommt von der Frau zurück. "Ich hoffe mal, dass du nicht einfach Glück beim Raten hast. Kommen wir zur letzten Prüfung, die du bei uns bestehen musst." Wieder geht sie voraus und führt dich in einen anderen Raum. "Dieser Raum ist etwas ganz besonderes, denn er ist ein Tor zwischen unterschiedlichen Welten. Die Realität verändert sich hier laufend, doch habe keine Angst, dir kann nichts passieren." Genau diese Aussage macht dir allerdings verdammt viel Angst. Sowa sagt man doch nicht, wenn nichts passieren kann. "Was erwartet mich hinter den Türen?", fragst du. "Das kann niemand so genau sagen. Es ist für jeden anders. Finde deinen Weg. Diese Dinge werden dir vielleicht helfen." Die Priesterin gibt dir eine kleine Kiste voller Gegenstände. Darunter sind ein Haufen Getränke und ein Handy. Du bist erstaunt: "Das funktioniert hier?". Die Frau schüttelt den Kopf. "Nein hier nicht, aber da wo du hingehst vielleicht. Komm zu mir zurück, wenn du es geschafft hast und wir werden dir bei deiner Aufgabe helfen."

Mit diesen Worten überlässt die Frau dich deinem Schicksal. Die Tür zur großen Halle hinter dir fällt ins Schloss. Vor dir warten die drei anderen Türen darauf geöffnet zu werden. Gehe und versuche dein Glück:

[http://31i73h4x0r.de/goodOldTimes/game.php?qid=\[USERID\]](http://31i73h4x0r.de/goodOldTimes/game.php?qid=[USERID])

Antwort: Nicht vorhanden./Das Spiel muss gelöst werden

Erklärung: Die begehbaren Felder sind abhängig von der aktuellen Uhrzeit. (Digitalanzeige.)

Schlafen addiert 10h auf die aktuelle Zeit, einen Cocktail trinken addiert 1h und Untersuchen addiert 10 min. So kann man die Uhrzeit, die im Handy nachgesehen werden kann, manipuliert werden. Für das letzte Feld muss man ggf. ein paar Minuten warten. Je nachdem wann man das Rätsel versucht, können die ersten beiden Eingangstüren nicht genutzt werden, das Rätsel ist aber immer lösbar.

Wenn man auf ein ungünstiges Feld tritt, hat man immer verloren, egal wie viele Lebenspunkte man hat.

Frage 52:

Als du endlich wieder im Kloster ankommst, bist du erleichtert. Das war eine ziemlich außergewöhnliche Erfahrung. Das brauchst du kein zweites Mal. Nach einer kurzen Verschnaufpause machst du dich auf den Weg zu der Priesterin, um endlich herauszufinden, warum du überhaupt hier bist. Du findest sie wieder in der großen Halle. Sie scheint diesmal deutlich begeisterter davon zu sein dich zu sehen: "Oh, du hast es tatsächlich geschafft! Ich verstehe, warum du ausgewählt wurdest." Sie macht eine kurze Pause. "Wir müssen reden, folge mir." Ihr geht gemeinsam in einen abgeschiedenen Raum und die Frau beginnt zu erzählen: "Es wurde prophezeit, dass in der Zeit großer Not ein Champion von weit her hier erscheinen wird, um diese Welt zu retten. Du könntest dieser Champion sein. Alle Aufgaben, die dir bisher gestellt wurden, hast du gemeistert, doch deine größte Aufgabe wartet noch auf dich. Uns allen droht eine große Gefahr, die von den Mächten der Finsternis hierher gerufen wird." Welche Gefahr meinst du?", fragst du die Priesterin. Du hattest eigentlich nicht vor, gegen Drachen und dergleichen zu kämpfen. "Ich rede von einer ewigen Dunkelheit, den großen Zerstörern, die jenseits unserer Grenzen auf uns laueren. Noch sind sie weit entfernt, das ändert sich gerade. Es wurde ein Pakt mit einer alten Macht geschlossen, dieser führt sie her. Noch kann man sie nicht sehen, doch man kann sie hören!". Mit diesen Worten legt die Priesterin ihre Hände auf deine Ohren und spricht einige Worte in einer dir unbekanntem Sprache. Auf einmal, ganz leise, doch trotzdem klar, kannst du es hören:

Antwort: Gravitationswellen / Schwarzes Loch (+ Varianten)

Erklärung: Zu hören ist die Kollision von zwei schwarzen Löchern, die 2015 von Wissenschaftlern beobachtet wurde. Ein Hinweis auf den Ursprung befindet sich im Fragetext.

Frage 53:

"Ganz genau.", antwortet die Frau auf deine Idee. "Faszinierend und schrecklich zugleich. Sollten sie uns hier jemals erreichen, bedeutet das das Ende für uns alle. Du musst das aufhalten. Finde einen Weg den Pakt zu brechen. Sprich die Worte, um den Bann zu brechen, und wir sind gerettet. Doch sei gewarnt, das ist keine Aufgabe, die man auf die leichte Schulter nehmen sollte." Die Priesterin denkt nach. "Ich weiß, diese Informationen werfen mehr Fragen auf, als dass sie dir Antworten liefern, doch ich weiß selbst nicht mehr als das. Ich und die Priesterinnen des Farbspektrums wünschen dir trotzdem alles Gute auf deinem Weg. Möge er erleuchtet sein!" Ohne Vorwarnung umarmt die Frau dich und gibt dir einen Kuss auf die Stirn. "Zwei Sachen noch: Um mehr herauszufinden, suche den Hort der Prophezeiungen. Es ist ein mystischer Ort, an dem man auf viele Fragen Antworten finden kann, doch kann ich dir nicht genau sagen, wie man dort hinkommt. Es heißt jedoch, es gibt eine Höhle im Westen, nördlich der Ebene, in der dieses Wissen versteckt ist. Und als letztes, hier noch ein Geschenk von uns. Wir haben gehört, in deiner Welt ist es aktuell sehr wertvoll." Sie überreicht dir eine Rolle Klopapier. "Äh, danke?", antwortest du. Ein Schwert oder noch ein Tipp wären dir lieber gewesen, aber es kommt wohl auf die Geste an. "Geh nun.", drängt dich die Frau. Das Böse schlafe nicht.

Du machst dich auf die Suche nach der Höhle, denn einen anderen Anhaltspunkt hast du aktuell nicht. Nach langer Suche und einer anstrengenden Wanderung über einen engen Gebirgspfad stehst du schließlich vor dem Eingang. Vorsichtig trittst du ein und stellst fest, dass sich im Inneren ein gemauerter Raum befindet. Er ist gefüllt mit Schildern. Auf dem Schild direkt vor dir steht:"

Antwort: Willkommen Wanderer, mögest du Erleuchtung finden.

Erklärung: Man muss nördlich vom Turm des Magiers einen Weg durchs Gebüsch finden, um zur Höhle zu kommen. Dort muss das erste Schild gelesen werden.

Frage 54:

Du hoffst, dass das Schild Recht behält. Auf der Suche nach mehr Hinweisen fängst du an, die anderen Schilder zu lesen. Sie scheinen sich zu verändern, wenn du dich ihnen näherst. Einige werden unlesbar, andere ändern ihre Aufschrift. Es scheint, als könntest du nur lesen, was du auch lesen können sollst.

Nach längerer Suche hast du folgende Hinweise gefunden:

"Der Admin wusste schon zum Nikolaus, wo der /Hort der Prophezeiungen/ ist."

"Für dieses Gewächs braucht man keinen grünen Daumen."

"Eine Reihe komischer Piktogramme."

Bild

"Weniger ist manchmal mehr."

Was soll das denn jetzt wieder bedeuten? Du denkst nach und hast schließlich einen Geistesblitz. Kurz darauf hast du die richtige Prophezeiung gefunden.

Sage uns, welche die richtige Prophezeiung ist.

Antwort: Nr. 8385 / 8385

Erklärung: Die Hinweise sollen einem zur Lösung für diese Frage führen. Sie sind wie folgt gedacht:

„Der Admin wusste schon zum Nikolaus, wo der /Hort der Prophezeiungen/ ist“: Anspielung auf unseren Blogpost zum Geekolaus,

<https://www.getdigital.de/blog/weihnachten-der-geekolaus-und-eine-ueberraschung/>

wo unser Admin Helge in seiner Grußkarte auf den 31i73h4x0r.de Server hinweist. Hängt man hier /Hort der Prophezeiungen/ an kommt man in einen Ordner mit 10000 Dateien.

„Für dieses Gewächs braucht man keinen grünen Daumen.“: Das ist ein Hinweis auf einen Binärbaum. Letztlich ist es so gedacht, dass man die aktuell betrachtete Anzahl an Dateien in zwei Teile teilt und dann die „größere“ oder „kleinere“ Hälfte betrachtet. Wir teilen also z.B. die 10000 Dateien in die Dateien 1-5000 und 5001-10000. Eine dieser Gruppen enthält unsere Datei. Sobald wir wissen welche Gruppe das ist, unterteilen wir diese wieder in zwei Gruppen. Dann also zum Beispiel 5001-7500 und 7501-10000. Das setzen wir so oft fort, bis genau eine Datei über ist.

Dieses Vorgehen setzt voraus, dass man weiß, welche Hälfte jeweils die richtige ist. Dabei helfen einem die Piktogramme:



Diese stellen letztlich nur > bzw. < Zeichen dar. Allerdings etwas kryptisch, man soll es ja nicht sofort erkennen 😊 Wenn man diese 11 Schritte geht, kann man exakt bestimmen, welche Datei die richtige ist – ok fast exakt, denn man hat es am Ende einmal mit einer Zahl mit Nachkommastelle zu tun. Hier hilft uns aber der letzte Hinweis: „Weniger ist manchmal mehr.“ Wir runden hier nämlich ab.

Hat man diese Schritte erledigt, hat man eine Zahl, 8385. Das ist die richtige Datei.

Frage 55:

Nachdem du das Rätsel gelöst und das Gedicht gefunden hast, bist du kaum schlauer als vorher. getDigital sollte einem helfen können, aber dafür bist du in der falschen Welt, oder nicht? Auf einem Wegweiser hast du gelesen, dass es im Südosten ein Dorf geben soll. Vielleicht weiß dort jemand, ob es auch hier in Nertopia einen getDigital-Shop gibt. Wundern würde es dich nicht.

Du machst dich auf den Weg und findest schnell das Dorf. Es auf einer Insel gelegen und nicht sonderlich groß. Am Rand des Dorfes sind kleine Felder und es scheint einen Hafen zu geben. Die Leute wirken geschäftig. Hier scheint niemand vom vermeintlich bevorstehenden Weltuntergang zu wissen. Du fängst an die Dorfbewohner zu fragen und findest schließlich auf dem Marktplatz jemanden, der dir tatsächlich weiterhelfen kann. Der Mann erzählt: "getDigital? Jaja, die kenne ich doch... jaja die waren hier einst, doch das ist lange her. Ach, wo war doch noch gleich der Laden? Ach Mensch, wo war der noch? Hilf einem alten Mann auf die Sprünge und sag mir, wo war er noch?". Der Mann kommt dir etwas verwirrt vor, doch er der Einzige, der sich bisher überhaupt mit dir unterhalten hat. Du fragst ihn: "Wissen Sie, wo getDigital jetzt ist?" "Hehe, ja, sie haben es mir gesagt, wie man trotzdem hinkommt, das haben sie mir gesagt, jaja. Aber erinnern, das ist manchmal schwer, ich bin alt, weißt du? Sag, wo war der Laden noch, damals, erinnerst du dich?". Natürlich erinnerst du dich nicht, wie auch? Das du ihm genau das gerade erzählt hast scheint er schon vergessen zu haben. Es scheint, als müsstest du herausfinden wo getDigital einmal seine Filiale in dieser Welt hatte. Aber wo fängt man da an? Du solltest nochmal mit den Dorfbewohnern sprechen und nach Gerüchten fragen.

Nachdem du mit genug Bewohnern gesprochen hast, hast du endlich genug Hinweise, um zu bestimmen wo die Filiale einmal war. Du beschreibst sie dem alten Mann wie folgt: Hausfarbe, Dachfarbe, Türfarbe, Fensterrahmenfarbe, Anzahl der Fenster, Anzahl der Schornsteine

(Für die Farben nutzt du nur "Grundfarben" Ein Holzdach wäre z.B. Braun).

Antwort: Weiß, Gelb, Braun, Schwarz, 2, 0

Erklärung: Hat man alle Hinweise auf das richtige Haus von den Dorfbewohnern erhalten kann man mittels des Ausschlussverfahrens das richtige Haus ermitteln.

Frage 56:

"Jajaja!", freut sich der alte Mann, als du das Haus beschrieben hast. "Genau da war es, genau da. Ich war gerne da, damals. Doch dann sind sie in eine andere Welt umgezogen, schade - schade, ja. Doch soll ich dir ein Geheimnis verraten, ja? Man kann Sie noch immer besuchen, oh ja! Sprich mit der Vogelscheuche im Kürbisfeld, sie bringt dich hin. Oh, jaja, das tut sie - haha." Der Mann lacht und scheint sich ehrlich zu freuen. Er winkt dir zum Abschied als du dich auf die Suche nach der Vogelscheuche machst.

Als du sie schließlich gefunden hast, fällt dir gleich auf, dass sie ein T-Shirt mit einem nerdigen Motiv trägt. Irgendwas mit zwei ???. Du schaust dir das Shirt genauer an und auf dem Schild im Nacken stehen ein paar komische Worte. Als du sie aussprichst hast du wieder das Gefühl, den Boden unter den Füßen zu verlieren. Plötzlich stehst du im Eingangsbereich eines Gebäudes. Ist das hier getDigital? Während du durch die Flure gehst, fällt dir auf, dass niemand hier ist. "Komisch.", denkst du dir. "Was ist hier nur passiert?". Deine "Hallo?"-Rufe verhallen unbeantwortet. Nachdem du einmal durch alle Räume gelaufen bist, gibst du deine Suche nach den Mitarbeitern auf. Vermutlich sind die auch alle im Homeoffice. Außerdem hast du etwas Wichtigeres zu tun. Wie war das? "Er wird eine Hilfe bei getDigital finden." Sehr hilfreich, wirklich. Du begibst dich auf die Suche, doch es dauert ewig. Nach Stunden des Wühlens in alten Akten und Bergen von nerdigen Artikeln kommst du in einen Raum auf dessen Tür groß "MORDOR" steht. Komischer Name für ein Büro. In einem der Regale findest du schließlich etwas, was dort nichts zu suchen hat. Das, denkst du, könnte vielleicht das Richtige sein.

Antwort: ein merkwürdiger Zettel

Erklärung: Wenn man mit der Vogelscheuche spricht kommt man zu getDigital. Der Fragetext gibt einen Hinweis darauf, wo man suchen muss. (Der Raum in der Mitte des Gebäudes, der vom Lager zugänglich ist.) Dort findet man den Zettel.

Frage 57:

Was das wohl ist? Dahinter liegt eine Art Kristallkugel. Als du das Papier anhebst beginnt sie erst zu flackern bis sie schließlich durchgehend leuchtet. Dann hörst du eine Stimme: "Na endlich! Ich dachte schon, hier kommt niemals jemand vorbei. Wurde aber auch Zeit! Lass mich nachdenken...! Wie war noch gleich der Text, denn ich jetzt sagen soll? Ah, ja. Ehre dir, Held, der ... ne warte... Champion der du...ne, ne auch nicht ... ach überspringen wir den unnötigen Quatsch. Eine Sekunde...ah, ja. Genau. So war das. Also: Suche nun das, was nicht gefunden werden soll. 42 Zeichen werden dich zum Ziel deiner Reise führen. Doch die Antwort auf diese Frage sind sie nicht. Beginne deine Suche dort, wo dein Abenteuer begann. Möge dir dies eine Hilfe sein."

Die Kristallkugel macht eine kurze Pause und fährt dann fort: "Das war der offizielle Teil. Mit der Hilfe meinen die das Stück Papier da, allerdings steht garnichts drauf. Ziemlich bekloppt wenn du mich fragst. Wenn man schon einen Hinweis gibt, wie man die Welt retten kann, warum macht man das dann so schwer? Wäre doch irgendwie praktischer wenns leicht wäre oder?" "Guter Punkt.", pflichtest du der Kristallkugel bei. "Aber ich schätze mal, dass wäre eine langweilige Geschichte." "Ach quatsch, wäre doch mal was Neues. Wer bist du eigentlich?" Du hast das Gefühl, die Kristallkugel war zu lange alleine und hat Redebedarf, doch du hast leider keine Zeit. Du verabschiedest dich schnell und verlässt getDigital wieder. Zeit hinter das Geheimnis zu kommen.

Link zum Bild: <https://www.getdigital.de/web/getdigital/gfx/raetsel/upload/Frage10%20latest.png>

Antwort: 9LFnDp5z73bhvDIQ

Erklärung: Um das letzte Rätsel zu lösen muss man mehrere Schritte durchführen:

1: Man muss den „merkwürdigen Zettel entschlüsseln. Dazu muss man ihn als erstes mittels eines Bildbearbeitungsprogramms lesbar machen. Die Schrift auf dem Zettel ist 1% gelb und quasi nicht erkennbar. Mittels Kontrastveränderung oder einer Einfärbung kann man ihn aber sichtbar machen.

Anschließend muss man ihn mittels einer Skytale entschlüsseln. Als „Stock“ dient eine herkömmliche Klorolle, die man zuvor im Laufe der Geschichte bekommen hat. Diese erlaubt es einem, den Binärtext richtig zu lesen und zu konvertieren. Man erhält eine Zahlenreihe:

36 35 52 58 25 51 54 59 63 59

Die Zahlen sind jeweils die Position der Zahl + die Nummer der Frage, in der ein Teil der 40 Zeichen versteckt sind. Also:

1+35 2+33 3+49 4+54 5+20 6+45 7+47 8+51 9+54 10+49

Diese Verschlüsselung ist leicht „rückverfolgbar“, da einige der Zeichenblöcke bereits beim Lösen des Rätsels auffallen.

Anschließend muss man in den jeweiligen Fragen, bzw. im jeweilig dazugehörigen Abschnitt des Begleitspiels nach den Zeichen suchen.

Frage 20: Die Wege im Wald sind in Form von: 375E

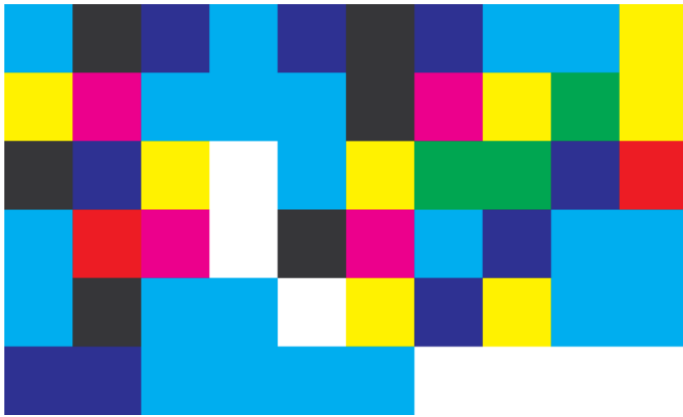
Frage 33: Die dunkelgrünen Rollen sind nach Betätigen des Hebels in der Position „28Aa“

Frage 35: Tim benötigt zum Zaubern „5689“ Kinder Country's

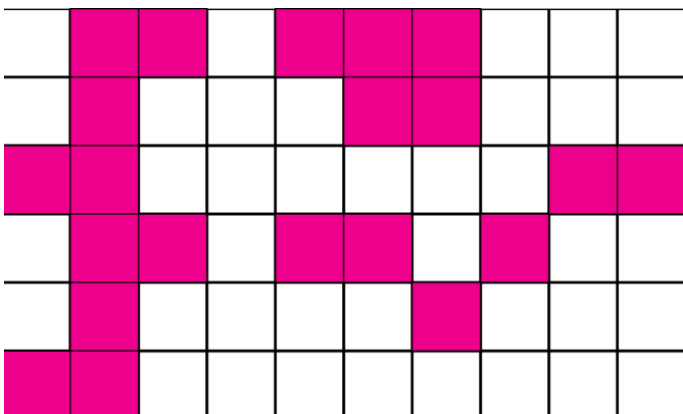
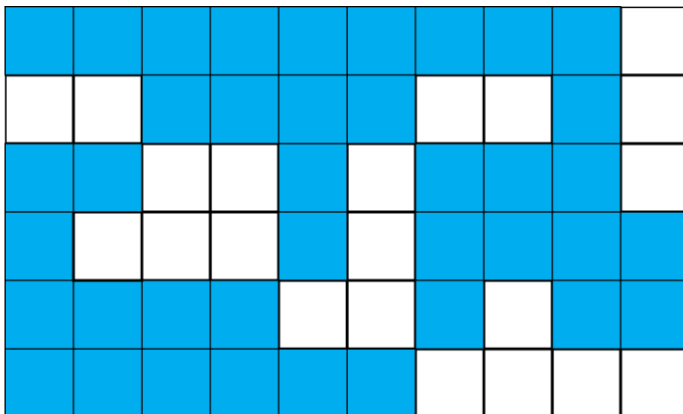
Frage 45: Das gelöste Nonogram enthält einen mit Morse codierten Text. Die Spalten des ganzen Blocks werden dazu in 2er Blöcke eingeteilt. Zwei leere Blöcke (00) sind ein Wortwechsel, ein gefüllter und ein leerer Block (0X) sind „kurz“ und zwei gefüllte Blöcke (XX) sind lang. Übersetzt man das Bild erhält man einen Text und am Ende die Zeichen: „“

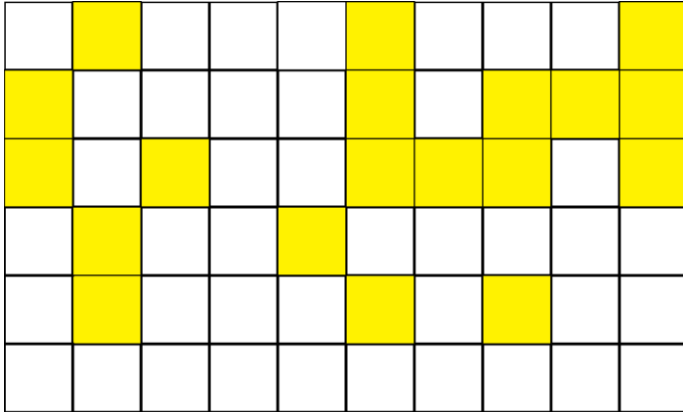
Frage 47: Das 3D Modell der Kiste hatte einen doppelten Boden. Darunter waren die Zeichen „De48“ eingestanzt.

Frage 49: Hier sind zwei Codes versteckt: Der erste ist in der Aufstellung der Priesterinnen im Kloster zu finden. Diese sah so aus:



Um das Rätsel zu lösen muss man zunächst die Farben „auseinanderrechnen“. Es handelt sich hier um eine Farbmultiplikation in CMYK Farbsystem. Man kann sich das wie bei einem Drucker vorstellen. Es gibt 3 Grundfarben Cyan (C), Magenta (M) und Gelb (Y). Wenn man die Farben mischt ergeben sich jeweils andere Farben. C und M ergeben Dunkelblau, C und Y ergeben Grün und M und Y ergeben Rot. Alle drei Farben gemischt ergeben schwarz. Man kann somit drei jeweils einfarbige Pixelbilder aus dieser Aufstellung ziehen, indem man jeweils 2 der Drei Farben „ausblendet“. Diese sehen dann wie folgt aus:





Jeder dieser Pixelbilder ist anders verschlüsselt.

Cyan: Morse (Wie Aufgabe 45)

Magenta: Braille (Das Grid ist in 2x3 Blöcke geteilt, die jeweils ein Zeichen in Braille enthalten.)

Gelb: Binär

Die jeweiligen Ergebnisse müssen in der richtigen Reihenfolge zusammengesetzt werden (CMY(K)) und ergeben dann den Block „993E“

Der zweite Code ist bereits in der Übersetzungsaufgabe aus Frage 49 enthalten. Einige Priesterinnen unterhalten sich da über die Kaffeepause, statt beim Gesang mit einzustimmen. „4423“

Frage 51: Wenn man im Spiel auf das Handy schaut, wird einem dort manchmal eine Ankündigung für den neuen Star Wars angezeigt. R2-D2s neuer Sidekick „d6Cb“ ist einer der Ziffernblöcke.

Frage 54: Hier sind wieder zwei Blöcke versteckt. Der Erste sind die Nummern der Schilder in der Höhle. Diese müssen in die Reihenfolge der Hinweise im Fragetext gebracht werden, also: „9231“

Als zweiten gibt es im Hort der Prophezeiungen unter den 10000 Dateien eine, die nur 4 statt 5 Zeichen als Namen hat. Das ist der letzte Block: „BbA4“

Hat man alle Blöcke gefunden und entsprechend der Hinweise auf der Rolle angeordnet erhält man die Reihe: 569328Aa993E9231375E3E84De48d6CbBbA44423

Da der Fragetext aber daraus hinweist, dass man 42 Zeichen benötigt, muss man an dieser Stelle daraus kommen, dass es sich um einen Hexcode handelt, die häufig mit 0x eingeleitet werden. So kommt man auf seine 42 Zeichen.

0x569328Aa993E9231375E3E84De48d6CbBbA44423

Als letzten Schritt muss man den zuvor von den Priesterinnen angesprochenen Pakt (Vertrag) finden. Bei den 42 Zeichen handelt es sich um eine Adresse auf der Ethereum Blockchain. Mittels Seiten wie:

<https://etherscan.io/address/0x569328Aa993E9231375E3E84De48d6CbBbA44423>

Kann man diese finden. Jetzt muss man noch den Ursprung des Smart Contracts auf diesem Block finden, indem man den Transaktionen bis zum Smart Contract folgt. (Alles mittels der Website.) Den Vertrag muss man dann auf der Website decompilen. Im Vertrag selbst steht dann mit einem Hinweis auf getDigital das Lösungswort, welches das Rätsel abschließend löst.