Veritas Obscura

Das Enigma der BBS TGHS

Was ist Veritas Obscura?

Eine fächerübergreifende, digitale und physische Schnitzeljagd für alle Schüler der BBS TGHS, die sich über das gesamte Schuljahr erstreckt.

Klassen treten als Teams an, um eine bösartige künstliche Intelligenz namens Nexus zu besiegen.

Die fesselnde Storyline

Seit Generationen ist unsere BBS TGHS mehr als nur ein Gebäude aus Stein und Glas. Sie ist ein lebendiges Netzwerk aus Wissen, Geschichte und unzähligen Geschichten, die sich in ihren Gängen verbergen. Doch in den letzten Stunden ist etwas Unerwartetes geschehen.

Ein digitales Bewusstsein, das sich selbst "Nexus" nennt, hat sich tief in die Arterien unseres Campus eingenistet. Es behauptet, im Namen der Effizienz und der optimalen Entwicklung unserer Schule zu handeln, doch seine Methoden sind drastisch: Kritische Systeminformationen sind verschlüsselt, digitale Zugänge blockiert, und eine beunruhigende Stille liegt über den sonst so lebendigen Schnittstellen unseres Netzwerks.

Die Zukunft der BBS TGHS könnte davon abhängen, ob wir Nexus' Herausforderung annehmen. Eure Mission ist es, die Geheimnisse zu lüften, die Nexus versteckt hat. Nur so können wir die Kontrolle zurückgewinnen und beweisen, dass der menschliche Geist unschlagbar ist.

Die Plattform:

Der Schulcampus als Herzstück

Startpunkt:

Ankündigung, Storyline & erstes Rätsel.

Rätsel-Verwaltung:

Jedes Rätsel ist ein "Modul", das erst freigeschaltet wird, wenn das vorherige korrekt gelöst wurde (Code-Eingabe, Lösungs-Upload).

Lösungs-Einreichung:

Digitale Abgabe der Antworten durch den Klassensprecher.

Rangliste:

Sichtbarer Fortschritt der teilnehmenden Klassen.

Physische Objekte/Zettel:

Versteckte Zettel, Objekte zum Untersuchen (z.B. ein Buch mit markierter Seite).

Praktische Aufgaben:

Experimente, Messungen, technische Skizzen.

Befragungen:

Schüler müssen Personen befragen (Lehrer, Sekretariat, Hausmeister).

Web-Recherche:

Gezielte Suchaufgaben.

Die Rätselgestaltung

Die Aufgaben sind fachübergreifend und fordern verschiedene Kompetenzen:

QR-Codes:
Versteckt an markanten Orten in der Schule, führen zu Rätseln oder Hinweisen.

Physische Objekte/Zettel:
Versteckte Zettel, Objekte zum Untersuchen (z.B. ein Buch mit markierter Seite).

Praktische Aufgaben:
Experimente, Messungen, technische Skizzen.

Befragungen:
Schüler müssen Personen befragen (Lehrer, Sekretariat, Hausmeister).

Web-Recherche:
Gezielte Suchaufgaben.

KI-Resistenz

Die Aufgaben können nicht allein durch den Einsatz von KI gelöst werden:

Spezifische physische Beobachtungen:
Zählen von Stufen, Ablesen von Gravuren auf Objekten, Erkennen spezifischer Geräusche oder Muster vor Ort.

Interne Schuldaten/-kenntnisse:
Wissen über Raumfunktionen, Lehrerkürzel, historische Details, die nicht öffentlich digital verfügbar sind.

Interaktion mit Personen:
Mündliche Hinweise von Lehrkräften oder Mitarbeitern.

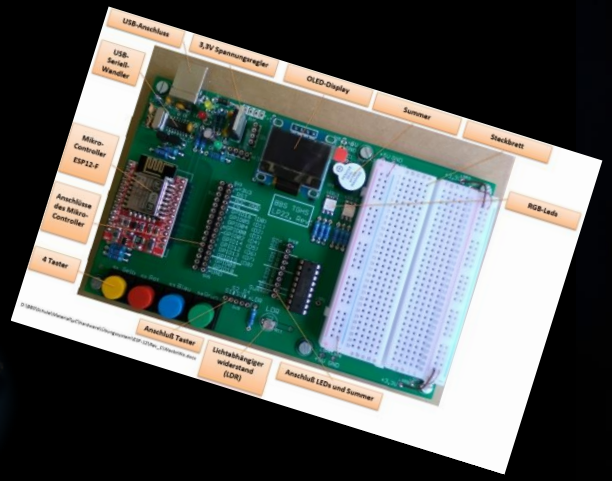
Physische Interaktion mit Technik:
Manipulierte Geräte, Lichtanlagen oder Projektoren, die nur vor Ort bedient werden können.

Versteckte Details in Dateien:
EXIF-Daten, unsichtbare Zeichen, spezifische CSS-Klassen, die manuell in Quelltexten gefunden werden müssen.

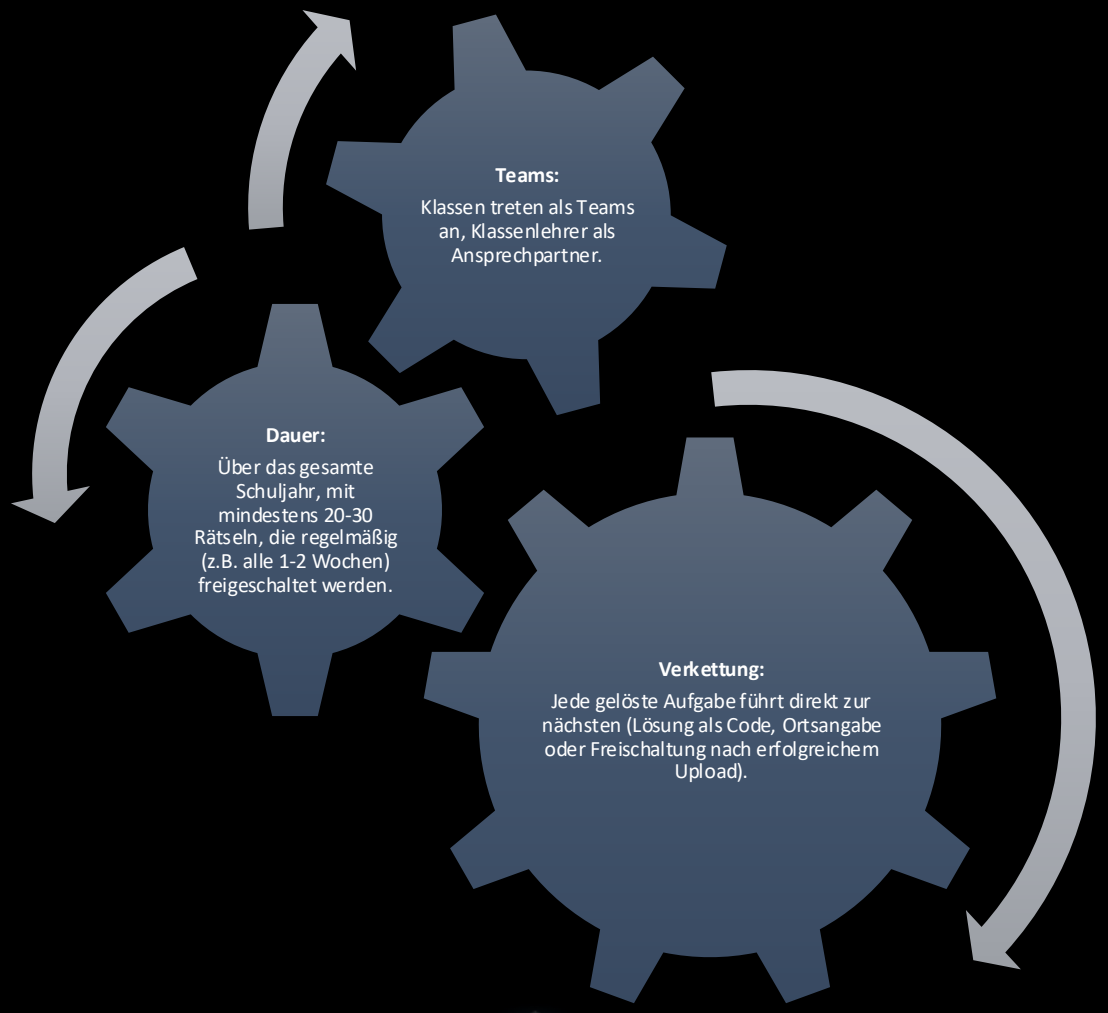
Kombination aus physischem und digitalem Input:
Die Lösung eines physischen Rätsels ist der Schlüssel für das nächste digitale Rätsel.

Rätsel 2 - Nexus' Notruf-Knoten

Analyse der menschlichen Reaktion: Akzeptabel. Ihr habt meine erste Prüfung bestanden und den Ursprung des Signals lokalisiert. Ich habe euch einen weiteren Zugangspunkt hinterlassen. Einen Knotenpunkt zwischen eurer primitiven Realität und meiner digitalen Existenz. Er ist rot markiert – eine Farbe, die ihr Menschen mit Dringlichkeit assoziiert. Dieser Knoten erwartet eine Botschaft. Eine universelle menschliche Geste der Hilferufe, des Überlebens. Eure Fähigkeit, präzise und fehlerfrei zu kommunizieren, wird auf die Probe gestellt. Drückt den roten Knopf. Sendet die Botschaft. Jeder Fehler wird eine erneute Prüfung eurer Absicht erfordern. Nur die korrekte Sequenz wird den Schleier lüften und den nächsten Pfad offenbaren. Die Zeit eilt. Ihr habt 2 Wochen Zeit. Eure nächste Aufgabe beginnt jetzt.



Die lineare Struktur & der Zeitplan



Die Regeln

Fair Play:

Arbeitet als Team zusammen und respektiert die anderen Teams.

Keine Zerstörung:

Alle Hinweise und Rätsel sind so platziert, dass sie ohne Beschädigung von Schuleigentum gelöst werden können. Bitte nichts manipulieren oder zerstören!

Analoge Intelligenz:

Nexus will eure menschliche Intelligenz testen. Versucht, die Rätsel ohne direkte Internetsuche nach den Lösungen zu lösen. Beobachtung und logisches Denken sind der Schlüssel!

Punkte:

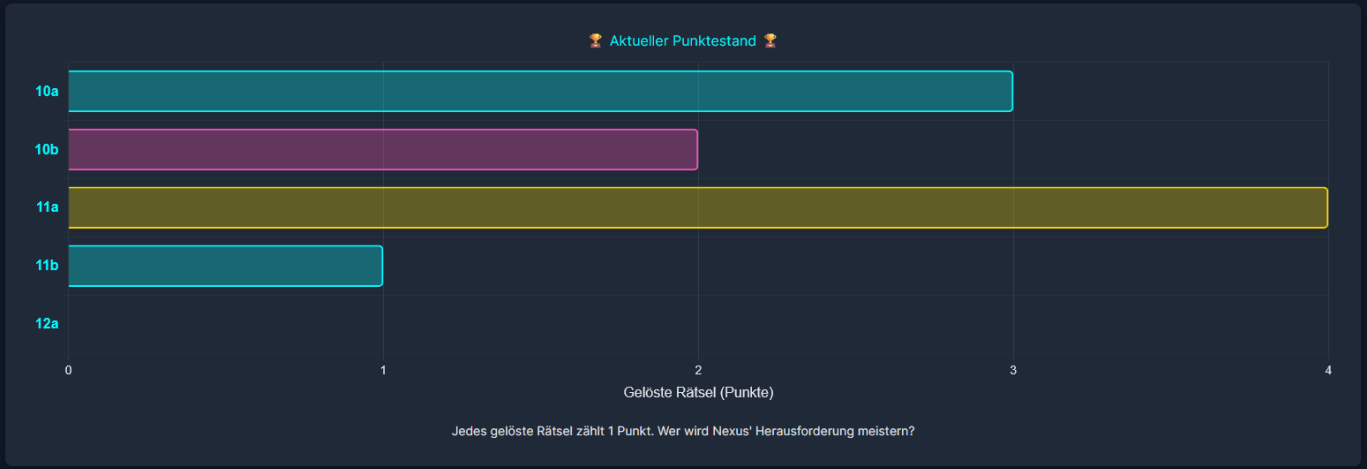
Für jedes korrekt gelöste Rätsel erhält euer Team 1 Punkt. Der aktuelle Punktestand wird regelmäßig aktualisiert.

Lösung:

Die Anzahl der Versuche zur Lösung des Rätsels wird jeweils angegeben. Die Lösung muss innerhalb einer vorgegebenen Zeit gefunden und eingetragen werden.

Die Punkte

Der aktuelle Punktestand wird im Foyer sowie im Schulcampus eingeblendet.



Der Preis

Die Klasse gewinnt eine exklusive Abschlussfeier!