# 🌐 Questreihe: Die Verbindung der Reiche

Questgeber: Meister Mario, der Netzwerkschmied

## 📖 Quest 1: Das Wissen der Kabelmagier

Empfohlene Stufe: Lehrling der Netzwerke – Rang 1

In den Tiefen der digitalen Welt fließen Datenströme wie unsichtbare Flüsse. Doch nur jene, die ihre Gesetze verstehen, können sie lenken. Bevor du dein eigenes Netzwerk erschaffst, musst du die Weisheit der Kabelmagier erlangen!

Deine Aufgabe: Erarbeite dir eigenständig das theoretische Wissen über Netzwerke, damit du bereit bist, selbst eine Verbindung zu schaffen.

Themen, die du erforschen sollst:

🧠 Grundlagen der Netzwerktechnik (Was ist ein Netzwerk? Warum verbinden wir Systeme?)

🧩 Unterschied zwischen IP, MAC und Subnetz

🌍 Aufbau eines Netzwerks (Client, Server, Switch, Router)

⚙️ Grundverständnis von IPv4 und der Adressvergabe

📦 Was passiert eigentlich, wenn man eine Datei über das Netzwerk sendet?

Aufgabe:

1. Lies und recherchiere die genannten Themen.

2. Erstelle eine kurze Zusammenfassung in eigenen Worten.

3. Zeichne ein einfaches Schaubild eines Netzwerks mit PC, Workstation und Internetzugang.

4. Präsentiere dein Wissen kurz vor Meister Mario (oder einem zufällig vorbeiziehenden Azubi).

## 🔌 Quest 2: Die Prüfung der Verbindung

Empfohlene Stufe: Lehrling der Netzwerke – Rang 2

Nun, da du die Gesetze der Daten kennst, ist es Zeit, sie zu bändigen. Zwischen dir und der Workstation liegt das Reich der Kabel – und nur ein wahrer Netzwerker kann die Verbindung herstellen!

Gesuchte Artefakte:

🧵 Das Netzwerkkabel der Verbindung

🧰 Der Switch des Zusammenhalts

💡 Die IP-Adresse des Vertrauens

Aufgabe:

1. Verbinde deinen Rechner mit der Workstation aus der vorherigen Questreihe.

2. Konfiguriere beide Systeme so, dass sie sich gegenseitig „sehen“ können.

3. Teste die Verbindung mit dem uralten Befehl ping.

4. Überprüfe den Erfolg, indem du eine Datei über das Netzwerk überträgst.

5. Optional: Richte eine gemeinsame Netzwerkfreigabe ein.

Tipp von Meister Mario:

„Ein Kabel allein ist machtlos. Erst wenn du IP-Magie hinzufügst, beginnt der Datenfluss.“

## 🌐 Quest 3: Das Netz der Erkenntnis

Empfohlene Stufe: Netzwerker – Rang 3 (Endquest)

Du hast dein Wissen vertieft, die Verbindung hergestellt – nun ist es Zeit, dein Können zu beweisen. Errichte ein vollständiges Mini-Netzwerk mit mehreren Geräten und zeige, dass du die Kontrolle über die Datenströme besitzt.

Gesuchte Artefakte:

🧠 Dein eigenes Wissen

🧩 Zwei Rechner (z. B. dein PC und die Workstation)

🧷 Ein Switch oder Router

⚙️ Netzwerkkabel deiner Wahl

Aufgabe:

1. Plane und zeichne ein kleines Netzwerk mit mindestens zwei Geräten.

2. Vergib passende IP-Adressen

3. Präsentiere deine Ergebnisse

## 🏁 Abschluss der Questreihe

Du hast das Unsichtbare sichtbar gemacht – du bist nun Hüter der Pakete, Verteiler der Frames und Bezwinger der IPs. Von nun an wirst du die Datenströme nicht nur nutzen – du wirst sie beherrschen.