

# LÖSUNGEN!

ACHTUNG SPOILER

ACHTUNG SPOILER

ACHTUNG SPOILER

ACHTUNG SPOILER

ACHTUNG SPOILER

Diese Lösung ist dafür gedacht, dass man schnell testen kann um Timings und unintuitive Segmente austarieren zu können.

Lösungen. Einige haben kürzere alternativen

1. Beschwörungsformel: Ariel auxilia! (alt.:) arielauxilia
2. Wer bin ich?: Kerze
3. Geometrierätsel: Zehneck (2. Symbol)
4. Chaos im Labor: Sebanon
5. Schlaftrank für Tiger: 5 (Topf), 24 (rotes Pulver), 20 (Wasserbeutel)
6. 3 Zettel: **(nicht App-relevant** → fertig drücken und weiter)  
(Lösung: Die Originale der Tele-Zauber sind mit Drachenbaumblut und Elfengold geschrieben und daher sehr wertvoll, also hat Meister Aldor sie sicher weg-geschlossen und bewahrt sie in einem extra dafür angefertigten magischen Buch auf. Dieses Buch ist ebenfalls verschlossen. Der Schlüssel dazu muss erst gefunden werden.)
7. Symbolrechnung: 184
8. Keller-/Flaschenrätsel: 7
9. Memory: (zufällig. Ist halt Memory. Im Debug Modus überspringbar)
10. Finale (Stufe 0): Stab auf Slot 1 ziehen, Trank auf Slot 2, Zettel auf 3
11. Finale (Stufe 1): Stab anklicken und Stab der Teleportation auswählen
12. Finale (Stufe 2): Trank anklicken und Mondschein, Sternenstaub, Einhorntränen, Ring d. 1000 Seelen in dieser Reihenfolge mischen.
13. Finale (Stufe 3): Zettel anklicken und richtigen Reim auswählen  
(Reim, Ziel, Kinderspiel, schrei'n, Visionen, Zauberspruch)

Erläuterung:

1. im Begleitheft / auf einer Tafel zu finden
2. Lösung des Rätsels.
3. Immer Zweierpaare mit einfacher dann doppelter Anzahl an Ecken
4. Die unpassenden Wörter aussortieren, Hilfe gibt's im Buch/Begleitheft.
5. Schlaftrank Rezept findet man im Buch, die dazugehörigen Zahlen ebenso. Zur Lösung muss man die Zutaten über die Tabelle in Zahlen übersetzen und der Reihe nach anklicken. Der Schlaftrank beruhigt den Tiger.
6. Wort für Wort müssen die Zettel abwechselnd gelesen werden (1. Wort vom 1. Zettel, 1. Wort vom 2., 1. Wort vom 3. dann 2. Wort vom 1., 2. Wort vom 2. etc.) Die Lösung ergibt einen Satz den die Zauberlehrlinge in der analogen Spielwelt brauchen.
7. Hinweis 1: Blau ist doppelt so groß wie Rot.  
Hinweis 2:  $3 \times \text{Blau} = 60 \rightarrow \text{Blau} = 20$   
Hinweis 3: aus H1 und H2 folgt  $\rightarrow \text{Rot} = 10$ .

Hinweis 4:  $10 \times 20 - 16 = 200 - 16 = \mathbf{184}$ .

8. Man sieht nicht welche Farbe sie haben daher müssen genug mitgenommen werden um auf JEDEN FALL 4 gleiche zu haben. Bei 6 noch nicht gegeben: im Schlimmsten Fall 3 von jeder Farbe ( $3+3=6$ ) also ist die **Lösung 7** (im Schlimmsten Fall  $4+3$ )
9. Zufällige Anordnung. Lösung wie normales Memory: Symbole paarweise umdrehen und die gleichen Paare zusammenfinden um sie aus dem Spiel zu nehmen. Sobald alle Paare gefunden wurden ist das Spiel zuende.
10. Man muss den richtigen Tele-Zauber im Buch finden. (Hinweis: der Zauberer ist in einer Zwischendimension gefangen → Vermutlich etwas mit örtlicher Bewegung von Menschen) → Teleportation  
Der Seite zufolge braucht man einen Stab der Teleportation, einen Trank und einen bestimmten Spruch zur Lösung des Rätsels. Diese ordnet man per Drag and Drop in der richtigen Reihenfolge an.
11. Man klickt nun der Reihenfolge nach die Buttons an um den Gegenstand vorzubereiten. Beim Zauberstab ist der Stab der Teleportation gefragt.
12. Beim Zaubertrank muss man den Zutaten folgen die bei der Beschreibung stehen.
13. Beim Zauberspruch folgt man dem Reimschema und der Silbenanzahl je Zeile. Hierbei muss man den Wechsel der Reimschemata und Silbenzahl gegen Ende merken.