

MASSALE ONTSNAPPING BIJ ACME CORP BEVEILIGING STAAT MET LEGE HANDEN



De cellen die ACME Corp gebruikt om mensen vast te houden.

Enschede - Gisternacht heeft een massale ontsnapping plaatsgevonden bij ACME Corp. Maar liefst zeventien verdachten zijn met hulp van buiten ontsnapt uit het bedrijfspand. Het betreft zwaar gevaarlijke criminelen die niet terug zullen deinzen om (dodelijk) geweld te gebruiken, zij lijken de reden te zijn van de grote golf van criminaliteit op campus de afgelopen paar nachten.

Vlak na de ontsnapping werd voornamelijk bij de voorkant van het bedrijf

een grote golf van criminaliteit waargenomen, waarbij een groot aantal doden viel. De lichamen van de gestorven personen zijn inmiddels van de plaats delict verwijderd en verhuisd naar de gisteren bijgebouwde noodmortuaria.

De politie hoopt de ontsnapt nog in de kraag te vatten. Ze verzoekt iedereen die gisteravond tussen 21:00 en 22:00 verdachte activiteiten heeft gezien rond ACME Corp, te mailen met politie@heisteria.nl. De beveiliging van

ACME Corp meldt dat ondanks de ontsnapping het geplande personeelsfeest komende nacht gewoon doorgaat. De beveiliging zal daarom op halve kracht draaien maar ACME Corp verwacht niet dat dit problemen zal opleveren.

WEER: 15 mei

3 N ☁ 4-15°

droog



EVERS OBSERVEERT

Door EVERS OSSDORP

Gister bleek dat ik niet de enige was die observeerde. Bewakers van ACME Corp bleken aardig op de hoogte van activiteiten van een grote groep studenten op het O&O-plein. Zij kwamen naar buiten en namen zomaar een deel van de groep mee. Gelukkig was er net iemand bij de groep aanwezig die hen kon helpen om weer te ontsnappen. Hiervoor moesten ze eerst blokjes in kruiswoordvorm in een grid leggen. Bepaalde hokjes uit het grid vormden de letters van Lichtkrant. Aldaar vond elk team een woord waarmee ze naar ACME Corp moesten.

Om de captain te bevrijden moest elk team samenwerken met hun captain om een wachtwoord te achterhalen waarmee ze bevrijd konden worden. Omdat de stoorzenders van ACME Corp actief waren kon hier geen digitale communicatie voor gebruikt worden. De meeste teams hebben creatieve manieren gevonden om te communiceren. Er werd druk in het zand geschreven en gebaard over welk wachtwoord ze nodig hadden.

Team Schmutzig had maar n afgezant dus kon zichzelf niet zomaar bevrijden. De afgezant had nog geprobeerd een andere groep om hulp te vragen, maar uiteindelijk bleek haar eigen team sneller te zijn nadat zij ook van het bevrijdingsmechanisme vernomen hadden.

HiHiHi Paardenkracht bleek niet zo sterk op deze uitdaging. Ze hadden een hoop letters uit de eerste puzzel en konden hier onder andere het woord 'krachtlint' mee maken. Ze zagen dat andere teams woorden naar hun teamcaptain binnen de ACME Corp vestiging probeerden te seinen, dus zij gin-

gen ook druk in de weer om van de letters woorden te maken. Ze kwamen er zelfs achter dat je er het woord Lichtkrant van kon maken. Ze verzonnen echter niet om daarheen te fietsen, dus bleven ze verschillende woorden proberen. Ze hebben onder andere geprobeerd de wachtwoorden 'fietsbel' en 'anagram' hun teamcaptain konden bevrijden. Dit laatste woord had hun captain foutloos in morse naar zijn team weten te seinen, die begrepen echter niet wat ze er mee moesten. Al met al is Rob BHV'er van de week omdat hij tot het eind is gebleven.

Bij het verlaten van ACME Corp konden de captains een foto maken van een puzzel die hen zou leiden naar de beveiligingssysteem van het bedrijf. Hiervoor moest echter wel eerst een hele puzzelsreeks afgewerkt worden. Deze eerste puzzel zal er voor velen bekend uit, zelfs de naam hadden veel teams al eerder gezien: Out of Space. Het was morse zonder spaties. De teams moesten uitvoelen waar de spaties moesten staan zodat er een fatsoenlijke tekst uit de morse kwam. Dit wees hen vervolgens naar de Boortoren.

Bij de Boortoren vonden de teams de volgende puzzel: een grid waar regexes op losgelaten moesten worden om te bepalen welke letters in de hokjes kwamen te staan. Na het oplossen van het hele grid kon men lezen dat de volgende puzzel te vinden was aan een boom tussen het openluchttheater en het zwembad.

Aan de boom vond men een URL naar de volgende puzzel. Deze puzzel had de naam Dora Nightly, en de URL leidde naar een filmpje. Dit filmpje was eigenlijk een statisch plaatje van de kaart uit het kinderprogramma Dora, met het bijbehorende liedje "I'm the map!" dat eigenlijk geen functie bleek te hebben. De kaart beeldde echter een deel van de campus uit, en daaruit volgde dat de oplossing bij een wegversperring in de buurt van de Hogekamp was te vinden.

De vijfde puzzel, die de tijdsbonus bepaalde, was een verzameling gekke figuurtjes met de titel "Find the blind spots". Blind spots verwees naar braille, wat men uit de figuurtjes moest halen. Dit waren namelijk streepjes die tussen de stippen van de braillesymbolen verwezen.

Vervolgens kon men de puzzel "Sneaky Fox" vinden, die ook weer in het thema van Dora was. De sneaky fox die stond afgebeeld heet in de kinderserie "Swiper", en dit vertelde hoe de teams de lijn op de puzzel moesten interpreteren. Het was een swipe lijn, dus door te kijken over welke letters die ging kon je zien dat de volgende puzzel te vinden was bij de Kolommen op het Pine-tum.

Hier vond men de volgende puzzel waarvoor men eerst een sudoku op moest lossen en daarna braillesymbolen uit de even getallen van de sudoku kon vormen.

De laatste puzzel van de dag vond men vervolgens bij de Ravelijn op een put. De puzzel heette Gödel Escher Bach, en bestond uit een lego bouwkaart. Veel teams zijn urenlang bezig geweest om dit legobouwwerk na te maken in allerlei editors. Andere teams kozen voor Minecraft om het bouwwerk na te maken. Als men na het bouwen de zij-aanzichten bekeek kon men daar de letters TR en OM uit halen. Samen vormt dit natuurlijk TROM, wat een kunstwerk voor de Horst is.



Supermooie Marnix heeft dag 2 van Pandora deze foto naar ons gestuurd. Lekker nat Thomas? Het beste paard van stal struikelt blijkbaar ook wel eens.



Op dag 3 van Pandora is de blog van Valar aangevallen door wat wij vermoeden een externe groep. Het resultaat was dat de blog enige tijd foto's van half-naakte mannen aan het wereldwijde web liet zien.

Valar kon niet bereikt worden voor commentaar.

COLOFON

Pandora Nightly is een uitgave van de Pandora-organisatie, en is met uiterste zorg samengesteld. Eventuele onjuistheden kunt u mailen naar nightly@heisteria.nl.

Wat er misging

Afgelopen nacht heeft er een fout in de puzzelpagina gestaan. Dit is inmiddels via mail gerectificeerd. De puzzel kan daarom een dag langer worden ingezonden.

Columnisten gezocht!

Pandora Nightly is op zoek naar columnisten en verslaggevers. Wil jij tijdens de Pandora-week kopij aanleveren voor deze krant? Houd dan met je team een blog bij en mail het adres naar blogs@heisteria.nl. Ook eenmalige columns kunnen gemaïld worden naar dit adres.

TEAMCOLUMN DAGBOEK VAN EEN POKEMASTER

Door POKEMASTER

Hallo, mijn naam is Floki, maar vele noemen mij de pokemaster. Deze week zal ik het verhaal vertellen van mijn reis naar het pokemeesterschap. Het begon allemaal jaren geleden. Het was een halve maan en ik was buiten aan het spelen...

Gym 1 - Letters - Avontuur

Mijn eerste Gym stond bij mij in het dorp. Altijd had ik al gedroomt om een keer mee te doen in de competitie. Op deze avond kwam ik een man tegen. Ik kreeg van deze mysterieuze man met lang haar een zakje met gele steentjes. Hij zei dat als ik slim was ik met deze steentjes de eerste gym kon verslaan. Gewapend met de steentjes en natuurlijk mijn vier pokemon; Jigglypuff, Furret, Psyduck en Diddo ging ik de eerste gym binnen. Ik begon met Jigglypuff en toen mijn vijand eenmaal in slaap was maakte Psyduck de killing blow. Plots begonnen de steentjes te trillen en te zweven, voor mij in de lucht vormde ze het verhaal van de oudste Butterfree op aarde. Van hoe hij van ei tot de prachtige butterfree gegroeit is. De gymmaster wist mij te vertellen dat onderweg naar de tweede gym ik de butterfree wel even kon bekijken. Meestal deed hij niets. De gymmaster gaf me een kaart naar de tweede gym. Thuisgekomen vertelde ik het hele verhaal aan mama. Ik ben zo enthousiast. Maar ik mocht niet gaan van mama. Ik ben te jong en blabla. Dus toen ben ik uit het raam geklommen. En samen met mijn pokemon ben ik nu op avontuur...

Gym 2 - Butterfree - Sterren

Het was erg donker buiten. Ik schrok dus ook wel toen de enorme butterfree opeens opvloog. Het was net als de steentjes mij vertelde, een enorme butterfree. De butterfree zelf deed niet heel veel bijzonders, hij vloog een beetje rond. Toen ik mijn pokemon tevoorschijn begon te halen, sprong er opeens twee vijanden

tevoorschijn. Alleen Diddo en Psyduck waren buiten dus ik spoorde hen aan om de vijanden te verslaan. Ik weet niet precies wat Psyduck deed, maar het werkte voor geen meter. Diddo daarin tegen haalde de eerste vijand, Twentington zo neer, een andere vijand ging er na een klap van Diddo vandoor. Ik heb prof. Oak nog gebeld of hij te achterhalen was. Per slot van rekening heb ik m wel verslagen. Prof Oak gaat onderzoek doen naar deze kwestie. Ik hoop snel weer van hem te horen. Toen ik verder liep kwam ik bij een klein dorpje aan. Het dorpje lag in een vallei met een prachtig heldere sterrenhemel erboven. Een moment was ik afgeleid door alle pracht boven mijn hoofd. Toen ik weer opkeek stond opeens de gymmaster voor mij. Hij zei dat hij zag dat ik de pracht boven ons hoofd kon waarderen en dat hij daarom wel met mij wou battlen, ookal was het diep in de nacht. Ik haalde Psyduck en Jigglypuff tevoorschijn en die begonnen heel enthousiast te zijn over alle sterren. Jigglypuff ging er zelfs van zingen, daar hield haar nuttigheid verder ook wel op. Gelukkig wou Furret ook nog even wakker worden om de hele boel te redden. De gymmaster gaf me complimenten over mijn pokemon en verwees mij naar het grote woud wat aan de vallei lag. Hij vertelde dat hoog op de berg een bijzondere verzameling bomen lag. Tussen deze bomen zou ik de 3e gym vinden, vlak bij een waterpomp. Ik nam afscheid en begon aan de klim de berg op...

Gym 3 - Pomp - Over/onder

Na een lange klim omhoog kwam ik de eerste bijzondere bomen tegen. In de verte zag ik de waterpomp al opdoemen. Ik begon sneller te lopen toen ik opeens tussen de bomen door een vijand zag lopen, ook op weg naar de waterpomp. Ik besloot om als eerste de aanval in te zetten. Psyduck was weer erg handig. Toen ik hem opriep vluchtte hij direct de bossjes in. Diddo however was veel sneller en had binnen no time 'een boom', zoals hij zichzelf noemde, te pakken.

De derde gym was een grote chaos. Er was een hindernis baan waar je moest kiezen of je over of onder obstacels door ging of niet. Jigglypuff en Furret hebben de hele baan geanalyseerd over wat de

beste keuzes waren. Maar daarna besloot Jigglypuff dat dat te veel moeite was, dus toen heeft Furret samen met Diddo de hele baan afgelegd. De gymmaster van deze gym vertelde mij dat gym 4 vlak bij is en dat ik alleen maar naar de top van de berg hoef. En daar op de kruising is de 4e gym. Ik haalde diep adem... nog verder de berg op. Nu het moest maar...

Gym 4 - Kruising - Lange reizen

De gym was inderdaad niet ver. Toen ik tussen de bijzondere bomen uit was zag ik de kruising al. Op dat moment hoorde ik achter mij opeens een vrij verontrustend geluid. SLUUUUUUUUUUURP. Ik draaide me om en stond oog in oog met een lickytung. Als in een reflex greep ik naar mijn pokeball. De lickytung was duidelijk zo verbaasd dat hij geen kans kreeg om te ontsnappen... Whooh ik heb een wilde lickytung gevangen!! hij heeft nog wel wat training nodig maar ik denk dat hij een hele sterke pokemon kan worden!! Wauw ik kan het bijna niet geloven. Zo een zeldzame pokemon, en ik heb er een gevangen!!

Onderweg heeft diddo weer twee vijanden in elkaar geslagen. Psyduck was echter wel nuttig hierbij. Lickytung kwam uit zijn bal, maar heeft verder ook niet veel gedaan. Een interessante kruising. Ik was Psyduck nog even kwijt, maar die kwam wel terug met de instructies naar de volgende gym.

Bij gym 4 aangekomen was Jigglypuff meer bezig met eten, dan met helpen. Psyduck en Furret gingen samen het gevecht aan met deze wiskundegym. Diddo ziet er niet goed uit, ik hoop dat ie

niet gaat fainten.

Gym 5 Miniland Spelletjes

Langs miniland, nog 2 vijanden tegengekomen, maar die rende snel weg. Was verder niet heel spannend. Diddo heeft het officieel opgegeven. Ik weet niet waarom die gefaint is... misschien morgen meer eten geven. Bij de Gym aangekomen moest er eerst een spelletje gespeeld worden. 4 ruziende pokemon rondom een spelbord. Ging echt goed. Maar uiteindelijk zijn ze er samen uitgekomen. Niet alleen had ik deze gym verslagen, mijn pokemon hadden door het spel te spelen ook nog een hint gevonden over waar de volgende gym was. Prof Oak heeft terug gebeld; hij had de vijand die weggerent was, krijg ik daar toch nog pokedollars van.

Gym 6 Drinken Herhalen

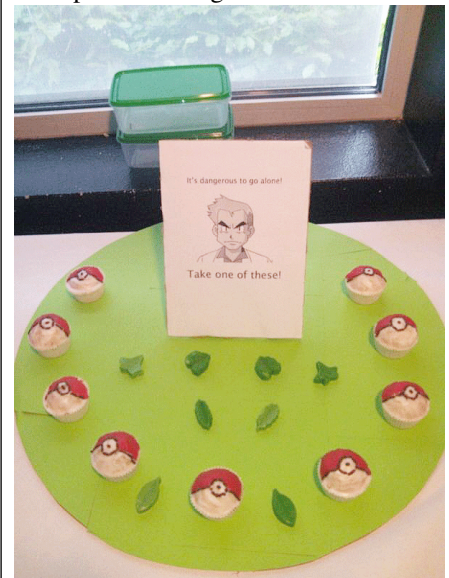
Nadat ik eindeloos rondjes gelopen had over waar ik dacht dat de gym moest zijn gaf ik het op. Ik ging naar het dichtbijzijnde dorpje toe en heb daar een beetje verslagen op een bankje gezeten. Wat moest ik nu. Toch maar even prof Oak gebeld. Hij gaf me een nieuwe aanwijzing waardoor ik weer verder kon. Bleek toch dat ik alles helemaal verkeerd bekeken had. Eenmaal bij de gym bleek dit duidelijk een psychic gym te zijn. Gelukkig kan Jigglypuff heel goed dingen repeteren. (niet altijd iets goeds, je zou dr is moeten horen zingen :S) Deze gym was dus relatief simpel. Psyduck is in slaapgevallen van Jigglypuff. Ik krijg m ook niet meer wakker...

Gym 7 - Lijntjes?

Ik had drie duizelende pokemon zitten. Ze bleven ook maar duizelen. Lickytung had nog een lijntje getrokken tussen alle punten, wat verdacht veel leek op een

normale tekening van Jigglypuff. Maar daar kan ik dus niets mee. Het is al aardig donker. Misschien dat ik even moet gaan rusten... Het is erg zonnig als ik wakker word. Naast mij staat Psyduck te springen en te wijzen. Hij had de 7e gym gevonden, blijkbaar. En de gymmaster zei dat hij t erg goed gedaan had. Prima. Nu door naar de laatste gym van deze vallei. Gym 8 Functie ii? We kregen een blaadje mee van de gymmaster met waar we de 8e gym konden vinden. Furret en Psyduck hebben een goede poging gedaan, maar het mocht niet baten. Zeker toen Jigglypuff het hele blaadje ondertekend had was er niets meer te redden. Helaas heb ik deze gym niet gevonden. Er zit niets anders op dan maar doorgaan, want ik hoorde een gerucht over een andere vallei met meer gyms. Als ontbijt heb ik wat taart gekregen van een aardig vrouwtje die naast een Absint brouwerij woonde.

Op naar de volgende vallei.



BONUSPUZZEL: TYPISCH TURKS

Hs çnk eg chlügzeg prjgl og mhsgzb shgo kg çnk eg vnouegl üuuz jhgmz.

De oplossing van deze puzzel is te vinden en in te leveren tot vrijdag 16 mei, 15:30 uur.

IN MEMORIAM

†ppbgl (Gr) door Oswald (Once upon)	†Stampertje (TT14) door Peasant Pls (Doge)	†Doornroosje (Once upon) door Nigel (35&KB)
†Praeses (Supermooie) door Rafiki (Once upon)	†Stil water (Gr) door Very Anime (Doge)	†Sherlock (OG) door Schrödingers paard (paard)
†De Cock met c o c k (OG) door Supergeile machine des aweso- meness (35&KB)	†Perras Commissar (DdM) door Cubbi (Gummi)	†Alberto Stegeworst (OG) door Schrödingers paard (paard)
†Much Coin Wow (Doge) door Gruffi (Gummi)	†Melkor (Valar) door Very Anime (Doge)	†Paard van Troje (paard) door Alberto Stegeworst (OG)
†Supergeile machine des awesomeness (35&KB) door Krimiclown (OG)	†Peasant Pls (Doge) door Stampertje (TT14)	†Mandos (Valar) door Very Anime (Doge)
†Skippy (35&KB) door Krimiclown (OG)	†Gruffi (Gummi) door Many Shrine (Doge)	†Democratisch groen (Gr) door Barrel Roll (rss)
†Many Shrine (Doge) door Stil water (Gr)	†Krimiclown (OG) door Schrödingers paard (paard)	†Pumbaa (Once upon) door Barrel Roll (rss)
†Tummi (Gummi) door Nullity (IAPC)	†Side-dish (Supermooie) door Many Shrine (Doge)	†Het stalen ros (paard) door Democratisch groen (Gr)
†Henk (35&KB) door Nullity (IAPC)	†El Fuero (DdM) door Schrödingers paard (paard)	†Grammi (Gummi) door Democratisch groen (Gr)
†Dekhengst (paard) door Roddelflop (35&KB)	†El Jugador (DdM) door Schrödingers paard (paard)	†NaNdrillion (IAPC) door Alberto Stegeworst (OG)
†Zummi (Gummi) door Perras Commissar (DdM)	†Gijs Gans (35&KB) door Schrödingers paard (paard)	†Twentington (IAPC) door Rick Astley (rss)
†Bobe (MIRXV) door Solucionar (DdM)	†Solucionar (DdM) door Schrödingers paard (paard)	†Very Anime (Doge) door Barrel Roll (rss)
†RSA (WTC) door Solucionar (DdM)	†Sunni (Gummi) door Many Shrine (Doge)	†Shinty-six (IAPC) door Barrel Roll (rss)
†Roddelflop (35&KB) door Pumbaa (Once upon)	†Duck Roll (rss) door Very Anime (Doge)	†Such Small (Doge) door Anna (Once upon)
†Schrödingers paard (paard) door Pumbaa (Once upon)	†Rafiki (Once upon) door Gruffi (Gummi)	†Twelvtv hundred and neeb (IAPC) door Anna (Once upon)
†Paard van Sinterklaas (paard) door Pumbaa (Once upon)	†Nullity (IAPC) door Nigel (35&KB)	†Boomknuffelaar (Gr) door Twentington (IAPC)

TEAMCOLUMN

DE EPISCHE QUEESTE NAAR DE VERLOREN EENDEN

Door GUMMI BEARS

We schrijven dinsdag 13 mei en in Gummi-Glen komt een mysterieus bericht binnen. Volgens dit bericht heeft een zekere organisatie die zichzelf niet nader noemt voor een maand lang eenden ondervraagd en hiervan is een transcript meegestuurd. Aangezien wij hier meer over wilden weten hebben wij Cubbi op pad gestuurd om op zoek te gaan naar deze eenden.

Maar na de ondervragen van deze organisatie moeten de eenden op de campus een trauma hebben opgelopen want ze leken allemaal wel gevlogen. Na een kleine zoektocht door de bossen besloot Cubbi hulp in te roepen. Een jaar terug had hij gehoord over een groep die zichzelf de Fiendish Organization for World Larceny noemt. Deze groep heeft goede contacten met de eenden op de campus en nadat Negaduck wat tips had gegeven vond Cubbi al snel de eerste eend genaamd Fargo. Deze werd al snel vergezeld door twee andere eenden genaamd Edna en Hamilton. Cubbi wist deze eenden te overtuigen om naar Gummi-Glen te komen om ze te assisteren met het oplossen van een mysterie. In het transcript leken namelijk dingen te zitten die niet waar bleken te zijn en de Gummi Bears wilden graag weten welke van deze statements klopten. Terwijl deze eenden naar Gummi-Glen waggelden ging Cubbi verder op zoek, en al snel vond hij daar Abilene. Deze leek niet zo genteresseerd te zijn om te helpen. Dus Cubbi gaf door waar deze eend zich bevond in de hoop dat een van zijn mede Gummi Bears deze eend kon over halen om te vertellen wat waar is.



Terwijl Cubbi zocht naar de andere eenden die zich blijkbaar goed verstoppt hadden verbaasde hij zich over het feit dat er niemand was die hem probeerde aan te vallen. Blijkbaar was er tijdens deze queeste ook een groot festijn in een burcht op de campus waarbij een feestmaal werd geserveerd. Later hoorde hij dat hier een aantal Gummi Bears naartoe zijn gegaan en terug zijn gekomen met hele grote ijsjes. De bevolking van Gummi-Glen heeft hier erg van genoten. Tijdens deze overdenkingen zag Cubbi daar opeens Islip voorbij waggelen.

Deze bleek op de vlucht te zijn voor Chinezen. Hij vertelde Cubbi dat hij in de buurt van een groot gebouw aan het zonnebaden was maar dat er op eens een hele groep chinezen uit kwam lopen. Bang om in pekingeend te veranderen is hij gevlucht. Cubbi vertelde hem dat hij wel naar Gummi-Glen kon gaan om daar te schuilen. Opeens hoorde Cubbi iets bij het water vandaan komen. Toen hij aan kwam lopen zag hij nog net dat daar een eend probeerde weg te vluchten. Cubbi wou in het water duiken tot hij een kerktoren in het midden van het water zag staan. Dit zag Cubbi als een teken dat dit water niet geschikt was om in te zwemmen en daarom rende hij om de vijver heen. Daar hoorde hij dat dit Daggett was. Maar Daggett had geen zin om te komen helpen. Daggett had ergens een mooie vrouwtjes eend gezien en wou deze imponeren, daarom was hij aan het oefenen met zingen.

Op dat moment hoorde Cubbi en Daggett gekwetter van de oever komen.

Dit bleek Gabbs te zijn. Deze vertelde Cubbi en Daggett dat deze knappe vrouwtjes eend al van hem was. Daggett zei dat dit nooit waar kon zijn want Gabbs liegt altijd. Na wat heen en weer gekwaak vertelde Cubbi dat zij in Gummi-Glen een persoon hadden zitten die heel goed was in uitzoeken welke eend de waarheid sprak en dat hij hen wel kon helpen. Dus gingen zij snel op weg naar Gummi-Glen. Op dat moment kwam Joplin aan zwemmen. Deze eend wou er blijkbaar altijd als de kippen bij zijn en ging dus achter hen aan om te zien wat er aan de hand was. Op dat moment kwam Darkwing Duck aanraken op zijn motor. Hij vertelde Cubbi dat hij de laatste twee eenden had gesignaleerd. Een stel vreemde kabouters hadden hem verteld dat een pizzabakker vreemde mensen met blauwe wenkbrauwen had gezien die fotos aan het maken waren van twee eenden rond een groep gebouwen lijkende op holwoningen. Cubbi ging snel op weg en vond hier al snel Joplin en Calexio.

Deze werden makkelijk overtuigd om ook naar Gummi-Glen te komen.



Nu was het voor Cubbi tijd om ook terug te gaan naar Gummi-Glen maar hij werd door de andere Gummi-Bears tegen gehouden werd want het was weer tijd voor een nieuw avontuur. De rest van dat verhaal komt dus later nog. Mocht je niet kunnen wachten dan kan je dit lezen op onze blog. Hier kan je lezen over het avontuur dat de Gummi Bears met deze eenden tegemoet gaan. Kijk maar op: <http://pandoragummybears.tumblr.com>