



BOMBEN- ENTSCHÄRFUNGS- HANDBUCH

Version 1

Verification Code: 241

*Willkommen in der gefährlichen und herausfordernden Welt der
Bombenentschärfung.*

*Studieren Sie dieses Handbuch sorgfältig; Sie sind der Experte. Auf
diesen Seiten werden Sie alles finden, was Sie brauchen, um selbst die
heimtückischsten Bomben zu entschärfen.*

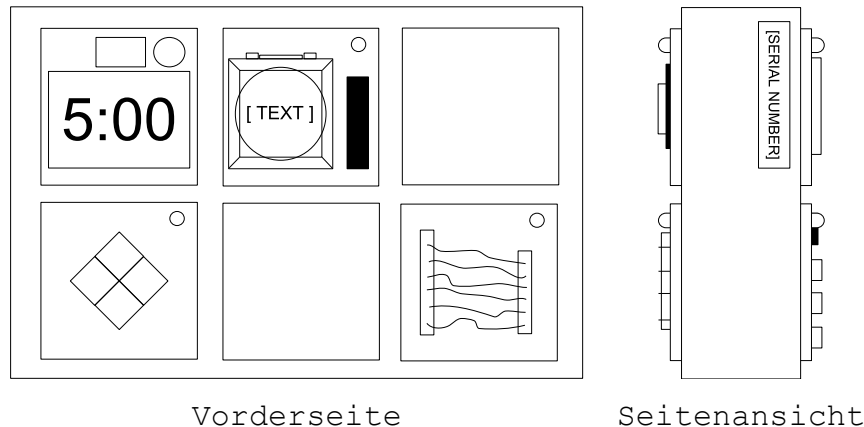
*Und denken Sie daran - eine kleine Unachtsamkeit und es könnte alles
vorüber sein!*

Inoffizielle deutsche Version

Bomben entschärfen

Eine Bombe explodiert, wenn ihr Countdown-Timer 0:00 erreicht oder wenn zu viele Fehler gemacht wurden. Die einzige Möglichkeit, eine Bombe zu entschärfen besteht darin, alle ihre Module zu entschärfen, bevor der Countdown abgelaufen ist.

Beispiel einer Bombe



Module

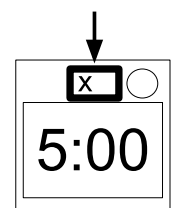
Jede Bombe besteht aus bis zu 11 Modulen, die entschärft werden müssen. Module sind unabhängig voneinander und können in beliebiger Reihenfolge entschärft werden.

Anleitungen zur Entschärfung von Modulen finden sich in Abschnitt 1. "Aufdringliche" Module sind ein Spezialfall und in Abschnitt 2 beschrieben.

Fehler

Wenn die entschärfende Person einen Fehler macht, wird die Bombe diesen Fehler festhalten und in der Fehleranzeige über dem Countdown-Timer darstellen. Bomben mit Fehleranzeige explodieren beim dritten Fehler. Der Countdown zählt schneller, nachdem ein Fehler bemerkt wurde.

Fehleranzeige



Gibt es keine Fehleranzeige über dem Countdown-Timer, wird die Bombe beim ersten gemachten Fehler explodieren.

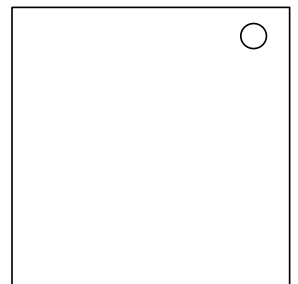
Informationen sammeln

Manche Entschärfungsanleitungen benötigen spezifische Informationen über die Bombe, wie etwa die Seriennummer. Diese Art von Information ist üblicherweise oben, an den Seiten oder unter dem Bombengehäuse zu finden (siehe Anhang A, B und C).

Abschnitt 1: Module

Module können an einer LED in der oberen rechten Ecke erkannt werden. Wenn die LED grün leuchtet, wurde das Modul entschärft.

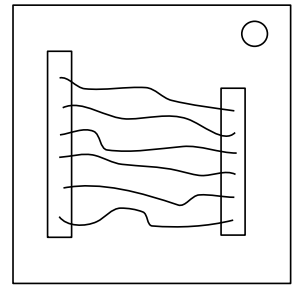
Alle Module müssen entschärft werden, um die Bombe zu entschärfen.



Bezüglich der Kabel

Kabel sind das Blut der Elektronik! Nein, warte, Elektrizität ist das Blut. Kabel sind eher wie die Arterien. Die Venen? Egal...

- Ein Kabelmodul kann 3 bis 6 Kabel enthalten.
- Es gibt genau ein richtiges Kabel, das durchgeschnitten werden muss, um das Modul zu entschärfen.
- Die Reihenfolge der Kabel beginnt mit dem obersten.



3 Kabel:

Wenn es keine roten Kabel gibt, das zweite Kabel durchschneiden.
Ansonsten, wenn das letzte Kabel weiß ist, das letzte Kabel durchschneiden.

Ansonsten, wenn es mehr als ein blaues Kabel gibt, das letzte blaue Kabel durchschneiden.

Ansonsten, das letzte Kabel durchschneiden.

4 Kabel:

Wenn es mehr als ein rotes Kabel gibt und die letzte Ziffer der Seriennummer ungerade ist, das letzte rote Kabel durchschneiden.

Ansonsten, wenn das letzte Kabel gelb ist und es keine roten Kabel gibt, das erste Kabel durchschneiden.

Ansonsten, wenn es genau ein blaues Kabel gibt, das erste Kabel durchschneiden.

Ansonsten, wenn es mehr als ein gelbes Kabel gibt, das letzte Kabel durchschneiden.

Ansonsten, das zweite Kabel durchschneiden.

5 Kabel:

Wenn das letzte Kabel schwarz ist und die letzte Ziffer der Seriennummer ungerade, das vierte Kabel durchschneiden.

Ansonsten, wenn es genau ein rotes Kabel gibt und mehr als ein gelbes Kabel, das erste Kabel durchschneiden.

Ansonsten, wenn es keine schwarzen Kabel gibt, das zweite Kabel durchschneiden.

Ansonsten, das erste Kabel durchschneiden.

6 Kabel:

Wenn es keine gelben Kabel gibt und die letzte Ziffer der Seriennummer ungerade ist, das dritte Kabel durchschneiden.

Ansonsten, wenn es genau ein gelbes Kabel gibt und mehr als ein weißes Kabel, das vierte durchschneiden.

Ansonsten, wenn es keine roten Kabel gibt, das letzte Kabel durchschneiden.

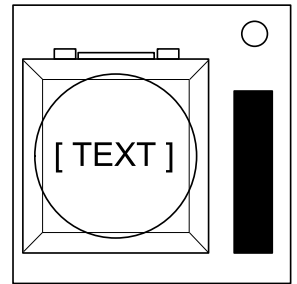
Ansonsten, das vierte Kabel durchschneiden.

Bezüglich des Knopfes

Sie denken vielleicht, dass ein Knopf, der Ihnen befiehlt, ihn zu drücken, relativ unkompliziert ist. Das ist die Art von Denken, die Menschen zum Explodieren bringt.

Siehe Anhang A für die Indikatoridentifizierungsreferenz.

Siehe Anhang B für die Batterienidentificationsreferenz.



Folgen Sie diesen Regeln in der Reihenfolge, in der sie aufgelistet sind. Folgen Sie der ersten Anweisung, deren Bedingungen zutreffen.

1. Wenn der Knopf blau ist und mit "Abort" beschriftet ist, halten Sie den Knopf gedrückt und folgen Sie den "Anweisungen für das Loslassen eines gedrückten Knopfs".
2. Wenn die Bombe mehr als 1 Batterie hat und der Knopf mit "Detonate" beschriftet ist, drücken Sie den Knopf und lassen Sie ihn sofort wieder los.
3. Wenn der Knopf weiß ist eine Anzeige mit der Beschriftung CAR leuchtet, halten Sie den Knopf gedrückt und folgen Sie den "Anweisungen für das Loslassen eines gedrückten Knopfs".
4. Wenn die Bombe mehr als 2 Batterien hat und eine Anzeige mit der Beschriftung FRK leuchtet, drücken Sie den Knopf und lassen Sie ihn sofort wieder los.
5. Wenn der Knopf gelb ist, halten Sie den Knopf gedrückt und folgen Sie den "Anweisungen für das Loslassen eines gedrückten Knopfs".
6. Wenn der Knopf rot ist und mit "Hold" beschriftet ist, drücken Sie den Knopf und lassen Sie ihn sofort wieder los.
7. Andernfalls, halten Sie den Knopf gedrückt und folgen Sie den "Anweisungen für das Loslassen eines gedrückten Knopfs".

Anweisungen für das Loslassen eines gedrückten Knopfs

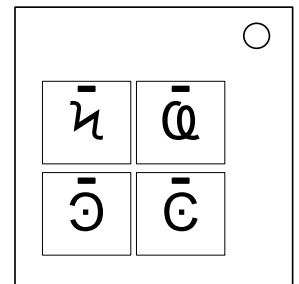
Wenn Sie den Knopf gedrückt halten, wird ein farbiger Streifen auf der rechten Seite des Moduls aufleuchten. Abhängig von seiner Farbe müssen Sie den Knopf zu einem bestimmten Zeitpunkt loslassen:

- Blauer Streifen: Lassen Sie den Knopf los, wenn der Countdown eine 4 in einer beliebigen Position hat
- Weißer Streifen: Lassen Sie den Knopf los, wenn der Countdown eine 1 in einer beliebigen Position hat.
- Gelber Streifen: Lassen Sie den Knopf los, wenn der Countdown eine 5 in einer beliebigen Position hat
- Streifen einer anderen Farbe: Lassen Sie den Knopf los, wenn der Countdown eine 1 in einer beliebigen Position hat

Bezüglich der Tastenfelder

Ich bin mir nicht sicher, was diese Symbole sind, aber ich vermute, sie haben mit etwas Okkultem zu tun.

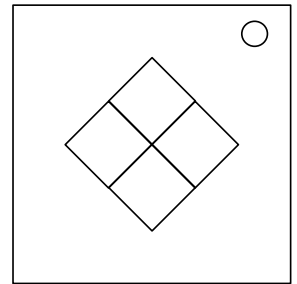
- Nur eine der Spalten unten hat alle vier Symbole des Tastenfelds.
- Drücken Sie die vier Knöpfe in der Reihenfolge, in der sie von oben nach unten in dieser Spalte stehen.



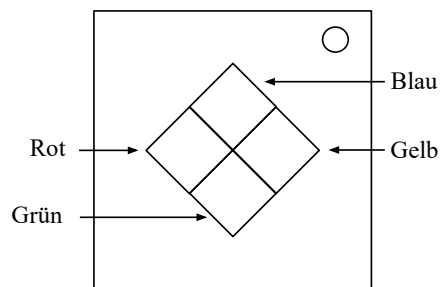
Q	Ë	©	б	Ψ	б
A	Q	ٲ	¶	ٲ	Ë
λ	☉	Q	Ђ	Ђ	✕
h	Q	Ж	ИЖ	С	æ
ИЖ	☆	з	Ж	¶	Ψ
χ	χ	λ	¿	Ξ	Й
☉	¿	☆	ٲ	★	Ω

Bezüglich des Senso

Es ist wie eins dieser Spiele, das Sie als Kind gespielt haben, wo sie die erscheinende Sequenz nachmachen mussten, nur dass diese hier wahrscheinlich eine billige Kopie ist.



1. Einer der vier farbigen Knöpfe wird blinken.
2. Mit Hilfe der korrekten Tabelle, drücken Sie den Knopf mit der entsprechenden Farbe.
3. Der vorherige Knopf wird blinken, gefolgt von einem anderen. Wiederholen Sie diese Sequenz mit der Farbenzuordnung.
4. Die Sequenz wird sich jedes Mal um eins verlängern, bis das Modul entschärft ist.



Falls die Seriennummer einen Vokal enthält:

		Rotes Licht	Blaues Licht	Grünes Licht	Gelbes Licht
Zu drückender Knopf	Keine Fehler	Blau	Rot	Gelb	Grün
	1 Fehler	Gelb	Grün	Blau	Rot
	2 Fehler	Grün	Rot	Gelb	Blau

Falls die Seriennummer keinen Vokal enthält:

		Rotes Licht	Blaues Licht	Grünes Licht	Gelbes Licht
Zu drückender Knopf	Keine Fehler	Blau	Gelb	Grün	Rot
	1 Fehler	Rot	Blau	Gelb	Grün
	2 Fehler	Gelb	Grün	Blau	Rot

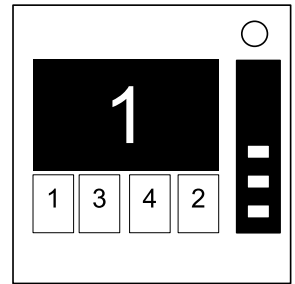
Schritt 2:

Mit Hilfe der Beschriftung von Schritt 1, drücken Sie den ersten Knopf der in der entsprechenden Liste erscheint:

"READY":	YES, OKAY, WHAT, MIDDLE, LEFT, PRESS, RIGHT, BLANK, READY, NO, FIRST, UHHH, NOTHING, WAIT
"FIRST":	LEFT, OKAY, YES, MIDDLE, NO, RIGHT, NOTHING, UHHH, WAIT, READY, BLANK, WHAT, PRESS, FIRST
"NO":	BLANK, UHHH, WAIT, FIRST, WHAT, READY, RIGHT, YES, NOTHING, LEFT, PRESS, OKAY, NO, MIDDLE
"BLANK":	WAIT, RIGHT, OKAY, MIDDLE, BLANK, PRESS, READY, NOTHING, NO, WHAT, LEFT, UHHH, YES, FIRST
"NOTHING":	UHHH, RIGHT, OKAY, MIDDLE, YES, BLANK, NO, PRESS, LEFT, WHAT, WAIT, FIRST, NOTHING, READY
"YES":	OKAY, RIGHT, UHHH, MIDDLE, FIRST, WHAT, PRESS, READY, NOTHING, YES, LEFT, BLANK, NO, WAIT
"WHAT":	UHHH, WHAT, LEFT, NOTHING, READY, BLANK, MIDDLE, NO, OKAY, FIRST, WAIT, YES, PRESS, RIGHT
"UHHH":	READY, NOTHING, LEFT, WHAT, OKAY, YES, RIGHT, NO, PRESS, BLANK, UHHH, MIDDLE, WAIT, FIRST
"LEFT":	RIGHT, LEFT, FIRST, NO, MIDDLE, YES, BLANK, WHAT, UHHH, WAIT, PRESS, READY, OKAY, NOTHING
"RIGHT":	YES, NOTHING, READY, PRESS, NO, WAIT, WHAT, RIGHT, MIDDLE, LEFT, UHHH, BLANK, OKAY, FIRST
"MIDDLE":	BLANK, READY, OKAY, WHAT, NOTHING, PRESS, NO, WAIT, LEFT, MIDDLE, RIGHT, FIRST, UHHH, YES
"OKAY":	MIDDLE, NO, FIRST, YES, UHHH, NOTHING, WAIT, OKAY, LEFT, READY, BLANK, PRESS, WHAT, RIGHT
"WAIT":	UHHH, NO, BLANK, OKAY, YES, LEFT, FIRST, PRESS, WHAT, WAIT, NOTHING, READY, RIGHT, MIDDLE
"PRESS":	RIGHT, MIDDLE, YES, READY, PRESS, OKAY, NOTHING, UHHH, BLANK, LEFT, FIRST, WHAT, NO, WAIT
"YOU":	SURE, YOU ARE, YOUR, YOU'RE, NEXT, UH HUH, UR, HOLD, WHAT?, YOU, UH UH, LIKE, DONE, U
"YOU ARE":	YOUR, NEXT, LIKE, UH HUH, WHAT?, DONE, UH UH, HOLD, YOU, U, YOU'RE, SURE, UR, YOU ARE
"YOUR":	UH UH, YOU ARE, UH HUH, YOUR, NEXT, UR, SURE, U, YOU'RE, YOU, WHAT?, HOLD, LIKE, DONE
"YOU'RE":	YOU, YOU'RE, UR, NEXT, UH UH, YOU ARE, U, YOUR, WHAT?, UH HUH, SURE, DONE, LIKE, HOLD
"UR":	DONE, U, UR, UH HUH, WHAT?, SURE, YOUR, HOLD, YOU'RE, LIKE, NEXT, UH UH, YOU ARE, YOU
"U":	UH HUH, SURE, NEXT, WHAT?, YOU'RE, UR, UH UH, DONE, U, YOU, LIKE, HOLD, YOU ARE, YOUR
"UH HUH":	UH HUH, YOUR, YOU ARE, YOU, DONE, HOLD, UH UH, NEXT, SURE, LIKE, YOU'RE, UR, U, WHAT?
"UH UH":	UR, U, YOU ARE, YOU'RE, NEXT, UH UH, DONE, YOU, UH HUH, LIKE, YOUR, SURE, HOLD, WHAT?
"WHAT?":	YOU, HOLD, YOU'RE, YOUR, U, DONE, UH UH, LIKE, YOU ARE, UH HUH, UR, NEXT, WHAT?, SURE
"DONE":	SURE, UH HUH, NEXT, WHAT?, YOUR, UR, YOU'RE, HOLD, LIKE, YOU, U, YOU ARE, UH UH, DONE
"NEXT":	WHAT?, UH HUH, UH UH, YOUR, HOLD, SURE, NEXT, LIKE, DONE, YOU ARE, UR, YOU'RE, U, YOU
"HOLD":	YOU ARE, U, DONE, UH UH, YOU, UR, SURE, WHAT?, YOU'RE, NEXT, HOLD, UH HUH, YOUR, LIKE

Bezüglich Memory.

Das Gedächtnis ist ein zerbrechliches Ding, aber das trifft auch auf so ziemlich alles andere zu, wenn eine Bombe hochgeht, also passen Sie auf!



- Drücken Sie den richtigen Knopf, um das Modul in die nächste Phase zu bringen. Lösen Sie alle Phasen, um das Modul zu entschärfen.
- Das Drücken eines falschen Knopfes wird das Modul zu Phase 1 zurücksetzen.
- Die Knopfreihefolge ist von links nach rechts.

Phase 1:

Wenn 1 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf in der zweiten Position.
Wenn 2 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf in der zweiten Position.
Wenn 3 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf in der dritten Position.
Wenn 4 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf in der vierten Position.

Phase 2:

Wenn 1 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf mit der Beschriftung "4".
Wenn 2 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf in derselben Position wie der, die Sie in Phase 1 gedrückt haben.
Wenn 3 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf in der ersten Position.
Wenn 4 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf in derselben Position wie der, die Sie in Phase 1 gedrückt haben.

Phase 3:

Wenn 1 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf mit der gleichen Beschriftung wie die des Knopfes, den Sie in Phase 2 gedrückt haben.
Wenn 2 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf mit der gleichen Beschriftung wie die des Knopfes, den Sie in Phase 1 gedrückt haben.
Wenn 3 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf in der dritten Position.
Wenn 4 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf mit der Beschriftung "4".

Phase 4:

Wenn 1 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf in der gleichen Position wie der, die Sie in Phase 1 gedrückt haben.
Wenn 2 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf in der ersten Position.
Wenn 3 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf in derselben Position wie der, die Sie in Phase 2 gedrückt haben.
Wenn 4 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf in der gleichen Position wie der, die Sie in Phase 2 gedrückt haben.

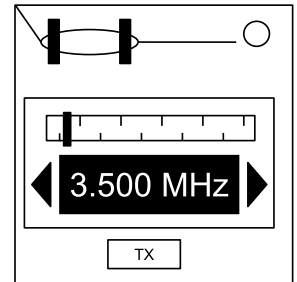
Phase 5:

Wenn 1 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf mit derselben Beschriftung wie die des Knopfes, den Sie in Phase 1 gedrückt haben.
Wenn 2 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf mit derselben Beschriftung wie die des Knopfes, den Sie in Phase 2 gedrückt haben.
Wenn 3 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf mit derselben Beschriftung wie die des Knopfes, den Sie in Phase 4 gedrückt haben.
Wenn 4 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf mit derselben Beschriftung wie die des Knopfes, den Sie in Phase 1 gedrückt haben.

Bezüglich des Morse-Codes

Eine antiquierte Form nautischer Kommunikation? Was kommt als nächstes? Wenigstens ist es echter Morse-Code, also könnten Sie sogar etwas lernen, wenn Sie aufpassen.

- Interpretieren Sie das Signal des blinkenden Lichtes mithilfe der Morse-Code-Legende um eins der Wörter in der Tabelle zu erhalten.
- Das Signal wird sich wiederholen, mit einer langen Pause zwischen Wiederholungen.
- Sobald das Wort identifiziert wurde, stellen Sie die entsprechende Frequenz ein und drücken Sie den Senden-(TX)-Knopf.



Anleitung zum Entschlüsseln

1. Ein kurzes Blinken entspricht einem Punkt.
2. Ein langes Blinken entspricht einem Strich.
3. Es gibt eine lange Pause zwischen Buchstaben.
4. Es gibt eine sehr lange Pause zwischen Worten.

A ● ■■■
 B ■■■ ● ● ●
 C ■■■ ● ■■■ ●
 D ■■■ ● ●
 E ●
 F ● ● ■■■ ●
 G ■■■ ■■■ ●
 H ● ● ● ●
 I ● ●
 J ● ■■■ ■■■ ■■■
 K ■■■ ● ■■■
 L ● ■■■ ● ●
 M ■■■ ■■■
 N ■■■ ●
 O ■■■ ■■■ ■■■
 P ● ■■■ ■■■ ●
 Q ■■■ ■■■ ● ■■■
 R ● ■■■ ●
 S ● ● ●
 T ■■■

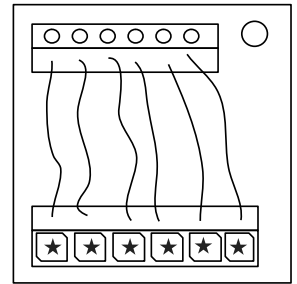
U ● ● ■■■
 V ● ● ● ■■■
 W ● ■■■ ■■■
 X ■■■ ● ● ■■■
 Y ■■■ ● ■■■ ■■■
 Z ■■■ ■■■ ● ●

1 ● ■■■ ■■■ ■■■ ■■■
 2 ● ● ■■■ ■■■ ■■■
 3 ● ● ● ■■■ ■■■
 4 ● ● ● ● ■■■
 5 ● ● ● ● ●
 6 ■■■ ● ● ● ●
 7 ■■■ ■■■ ● ● ●
 8 ■■■ ■■■ ■■■ ● ●
 9 ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ●
 0 ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■

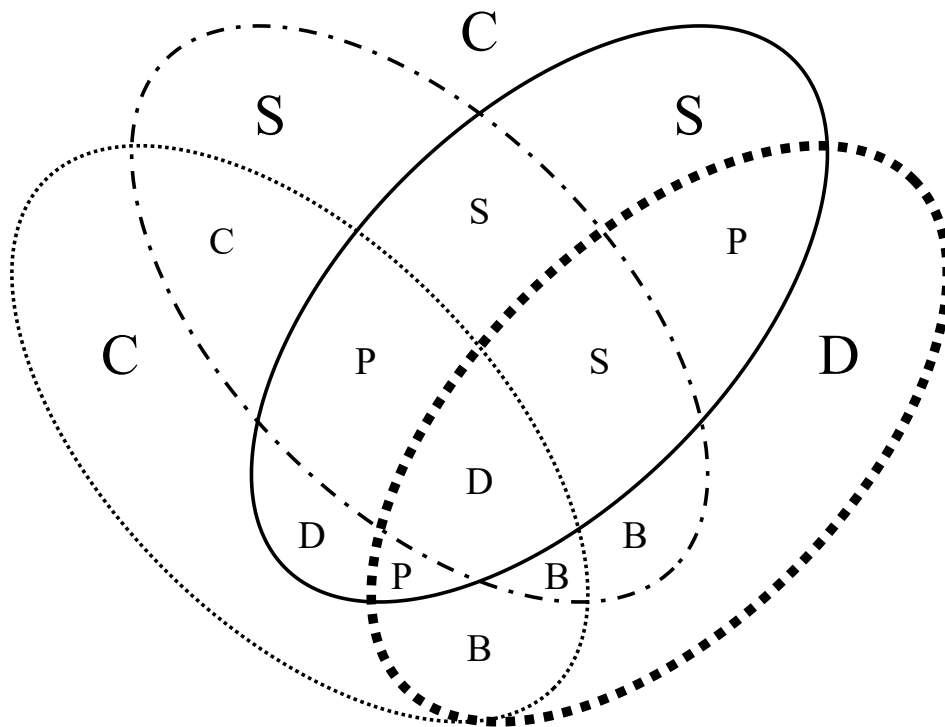
Wort:	Frequenz:
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz

Bezüglich komplizierter Kabel

Diese Kabel sind nicht wie die anderen. Manche haben Streifen! Das macht sie total anders. Die gute Nachricht ist, dass wir eine prägnante Art gefunden haben, die Anleitung darzustellen. Vielleicht zu prägnant...



- Schauen Sie sich jedes Kabel an: Es gibt eine LED über dem Kabel und Platz für ein "★"-Symbol unter dem Kabel.
- **Pro** Kabel/LED/Symbol-Kombination ziehen Sie das Venn-Diagramm zu Rate, um zu entscheiden, ob das Kabel durchgeschnitten werden soll.
- Ein Kabel kann mit mehreren Farben gestreift sein.



— . — . — . — .	Kabel hat rote Markierung
—————	Kabel hat blaue Markierung
.....	Hat ★-Symbol
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	LED ist an

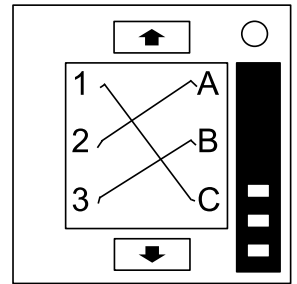
Buchst.	Anweisung
C	Kabel durchschneiden
D	Kabel nicht durchschneiden
S	Kabel durchschneiden, wenn die letzte Ziffer der Seriennummer gerade ist.
P	Kabel durchschneiden, wenn die Bombe einen Parallelport hat.
B	Kabel durchschneiden, wenn die Bombe zwei oder mehr Batterien hat.

Siehe Anhang B für die Referenz zum Identifizieren von Batterien.
 Siehe Anhang C für die Referenz zum Identifizieren von Ports.

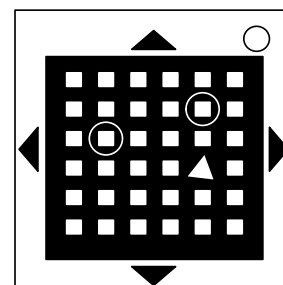
Bezüglich der Kabel-Sequenzen

Es ist schwer zu sagen, wie dieser Mechanismus funktioniert. Die Konstruktion ist ziemlich beeindruckend, aber es muss einen einfacheren Weg geben, 9 Drähte zu verkabeln.

- Auf diesem Modul gibt es mehrere Paneele auf denen Kabeln sind, aber nur ein Paneel ist zur Zeit sichtbar. Wechseln Sie zum nächsten Paneel, indem Sie den Pfeil-nach-unten-Knopf drücken, und zum vorigen mit dem Pfeil-nach-oben-Knopf.
- Wechseln Sie nicht zum nächsten Paneel, wenn Sie nicht sicher sind, dass Sie alle notwendigen Kabel auf dem aktuellen Paneel durchgeschnitten haben.
- Wählen Sie die durchzuschneidenden Kabel anhand der folgenden Tabelle aus. Ist das auf dem Modul zu sehende Kabel mit dem in der Tabelle angegebenen Buchstaben verbunden, so schneiden Sie das Kabel durch. Kabelvorkommen sind kumulativ über die gesamten Paneele des Moduls.



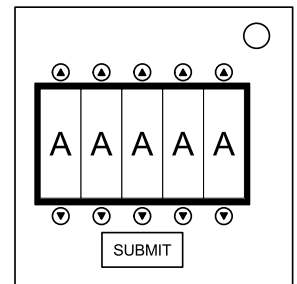
Kabel	Verbunden mit:	Kabel	Verbunden mit:
Bezüglich der Labyrinth			
Erstes rotes Kabel	C	Erstes blaues Kabel	B
Dies scheint eine Art Labyrinth zu sein, wahrscheinlich von so einem Restaurant-Platzdeckchen gestohlen.			
Zweites rotes Kabel	B	Zweites blaues Kabel	A oder C
Finden Sie das Labyrinth mit diesen passenden kreisrunden Markierungen.			
Drittes rotes Kabel	A	Drittes blaues Kabel	B
Die entschärfende Person muss das weiße Licht mit Hilfe der Pfeilknöpfe zum roten Dreieck navigieren.			
Viertes rotes Kabel	A oder C	Viertes blaues Kabel	A
Warnung: Übertreten Sie nicht die Linien, die Sie im Labyrinth sehen können. Diese Linien sind auf der Bombe unsichtbar.			
Fünftes rotes Kabel	B	Fünftes blaues Kabel	B



Sechstes rotes Kabel	A oder C	Sechstes blaues Kabel	B oder C
Siebtens rotes Kabel	A, B oder C	Siebtens blaues Kabel	C
Achstes rotes Kabel	A oder B	Achstes blaues Kabel	A oder C
Neuntes rotes Kabel	B	Neuntes blaues Kabel	A
Schwarze Kabel			
Kabel	Verbunden mit:		
Erstes schwarzes Kabel	A, B oder C		
Zweites schwarzes Kabel	A oder B		
Drittes schwarzes Kabel	B		
Viertes schwarzes Kabel	A oder C		
Fünftes schwarzes Kabel	B		
Sechstes schwarzes Kabel	B oder C		
Siebtens schwarzes Kabel	A oder B		
Achstes schwarzes Kabel	C		
Neuntes schwarzes Kabel	C		

Bezüglich der Passwörter

Glücklicherweise scheint dieses Passwort nicht den Sicherheitsstandards der Regierung zu genügen: 22 Zeichen, gemischte Groß-/Kleinschreibung, Zahlen in zufälliger Reihenfolge ohne Palindrome über der Länge 3.



- Die Knöpfe über und unter jedem Buchstaben rotieren durch die Möglichkeiten für diese Position.
- Nur eine Kombination der verfügbaren Buchstaben wird eins der unteren Passwörter ergeben.
- Drücken Sie den "SUBMIT"-Knopf, sobald das korrekte Wort eingestellt wurde.

about	after	again	below	could
every	first	found	great	house
large	learn	never	other	place
plant	point	right	small	sound
spell	still	study	their	there
these	thing	think	three	water
where	which	world	would	write

Abschnitt 2: Aufdringliche Module

00

Aufdringliche Module können nicht entschärft werden, sondern stellen eine wiederkehrende Gefahr dar.

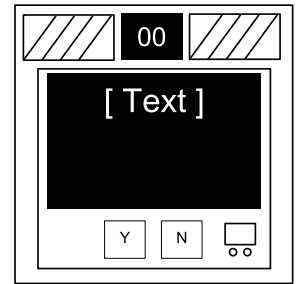
Aufdringliche Module können an ihrem kleinen zweistelligen Timer oben in der Mitte erkannt werden. Mit der Bombe zu interagieren kann ihre Aktivierung zur Folge haben. Wenn sie aktiviert wurden, muss sich um sie gekümmert werden bevor der Timer abläuft, um einen Fehler zu vermeiden.

Bleiben Sie wachsam: Aufdringliche Module können jederzeit reaktiviert werden.

Bezüglich des Ablassens von Gas

Hacking ist harte Arbeit! Naja, normalerweise jedenfalls. Diese Aufgabe könnte wahrscheinlich von einem betrunkenen Vogel erledigt werden, der immer wieder dieselbe Taste drückt.

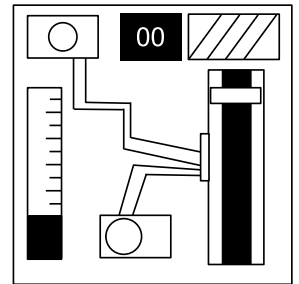
- Beantworten Sie die Computer-Anfragen, indem Sie mit "Y" für "Ja" und "N" für "Nein" antworten.



Bezüglich des Entladens von Kondensatoren

Ich nehme mal an, dass das nur dafür da ist, Ihre Aufmerksamkeit zu stehlen, denn andernfalls ist das ziemlich schlampige Elektronik.

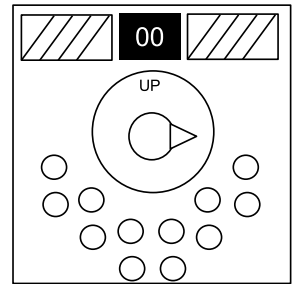
- Entladen Sie den Kondensator, indem Sie den Hebel runterdrücken, bevor er überlädt.



Bezüglich des Drehknaufs

Unnötig kompliziert und unfassbar aufdringlich. Stellen Sie sich vor, solche Expertise würde für etwas anderes als diabolische Puzzles verwendet.

- Der Drehknauf kann zu einer von vier Positionen gedreht werden.
- Der Drehknauf muss in der richtigen Position stehen, wenn der Timer des Moduls 0 erreicht.
- Die korrekte Position kann mit der An/Aus-Konfiguration der zwölf LEDs bestimmt werden.
- Drehknaufpositionen sind relativ zur "UP"-Beschriftung, die rotiert sein kann.



LED-Konfigurationen

Up-Position:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Down-Position:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Left-Position:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Right-Position:

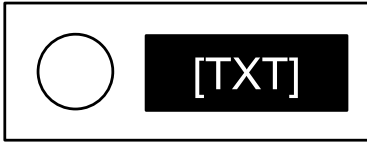
X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = LED angeschaltet

Appendix A: Referenz zur Identifizierung von Anzeigen

Beschriftete Leuchtanzeigen können auf den Seiten des Bombengehäuses gefunden werden.





Häufige Anzeigen

- SND
- CLR
- CAR
- IND
- FRQ
- SIG
- NSA
- MSA
- TRN
- BOB
- FRK

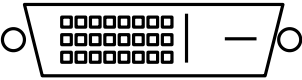
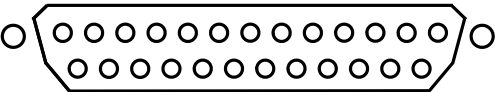

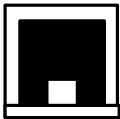
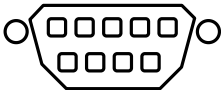

Anhang B: Referenz zur Identifizierung von Batterien

Häufige Batterietypen können auf den Seiten des Bombengehäuses gefunden werden.

Batterie	Typ
	AA
	D

Anhang C: Referenz zur Identifizierung von Ports

Digitale und analoge Schnittstellen können auf den Seiten des Bombengehäuses gefunden werden.

Port	Name
	DVI-D
	Parallel
	PS/2
	RJ-45
	Seriell
	Stereo RCA