



HANDBUCH BOMBEN ENTSCHÄRFEN

Version 1

Verification Code: 241

Revision 3

*Willkommen in der gefährlichen und herausfordernden Welt des
Bombenentschärfens.*

*Studiere dieses Handbuch sorgfältig; Du bist der Experte.
Auf diesen Seiten findest Du alles, was Du wissen musst, um selbst die
heimtückischsten Bomben zu entschärfen.
Und denke immer daran – Ein kleines Versehen und es könnte alles vorbei sein!*

Dies ist eine deutsche und inoffizielle Übersetzung von www.bombmanual.com
(<http://www.bombmanual.com/>)

Die Übersetzung orientiert sich an den Vorgaben der Entwickler, nachzulesen im
[hier im Forum von Steam](http://steamcommunity.com/app/341800/discussions/0/483367798495967126/)
(<http://steamcommunity.com/app/341800/discussions/0/483367798495967126/>)

Der Text orientiert sich an der ersten Übersetzung V1/Rev2 von Timo Faust [hier](http://steamcommunity.com/app/341800/discussions/0/481115363859135849/)
[im Forum von Steam](http://steamcommunity.com/app/341800/discussions/0/481115363859135849/)
(<http://steamcommunity.com/app/341800/discussions/0/481115363859135849/>)

Du kannst helfen, die Übersetzung aktuell zu halten und zu verbessern:
<https://github.com/empeiria/keeptalkinggame-german/>
(<https://github.com/empeiria/keeptalkinggame-german/>)

aktualisiert: 11.11.2015

[@empeiria](https://twitter.com/empeiria) (<https://twitter.com/empeiria>)

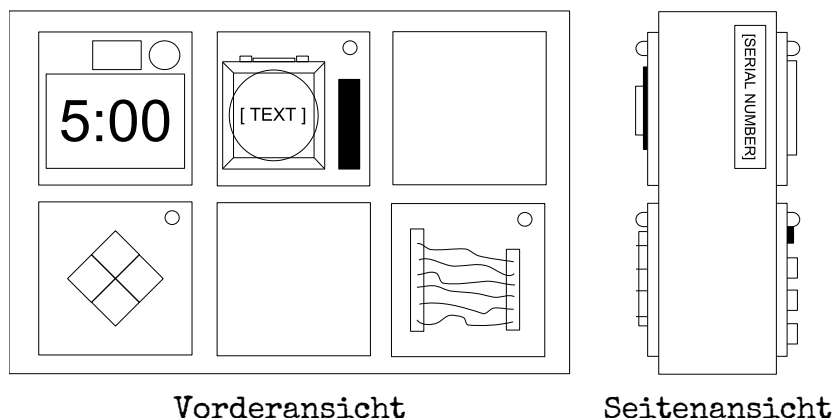
Seite 2 von 23

Follow @empeiria

Bomben entschärfen

Eine Bombe explodiert, wenn der Countdown 0:00 erreicht, oder wenn zu viele Fehler aufgezeichnet wurden. Der einzige Weg, eine Bombe zu entschärfen, ist es, alle Module zu deaktivieren bevor der Countdown-Timer abgelaufen ist.

Beispiel-Bombe



Vorderansicht

Seitenansicht

Module

Jede Bombe ist mit bis zu 11 Modulen bestückt, die alle entschärft werden müssen. Jedes Modul muss separat deaktiviert werden und in beliebiger Reihenfolge.

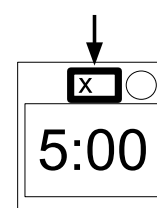
Anweisungen zur Deaktivierung von Modulen können in Abschnitt 1. gefunden werden. "Vorrangige" Module stellen einen Sonderfall dar und sind in Abschnitt 2 beschrieben.

Fehlversuche

Wenn das Entschärfungsteam einen Fehler macht, erhält die Bombe ein "X", das auf der Anzeige über der Countdown-Timer angezeigt wird. Bomben explodieren beim dritten Fehlversuch. Der Timer läuft schneller, nachdem ein Fehlerversuch aufgezeichnet wurde.

Wenn keine Fehleranzeige über dem Countdown-Timer vorhanden ist, wird die Bombe beim ersten Fehlversuch explodieren, so dass kein Raum für Fehler bleibt.

Fehleranzeige



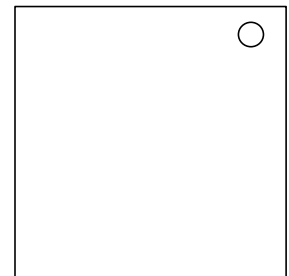
Informationen sammeln

Einige der Entschärfungsanleitungen werden spezifische Details über die Bombe benötigen, wie z.B. deren Seriennummer. Diese Information findet sich i.d.R. auf Boden, Decke oder Seite des Bombengehäuses. In den Anhängen A, B und C findest du die notwendigen Hinweise, welche du zur Entschärfung diverser Module benötigst.

Abschnitt 1: Module

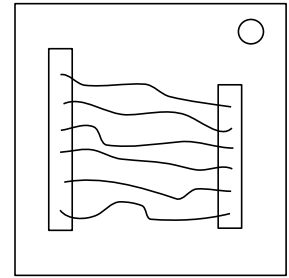
Module können anhand einer LED in der oberen rechten Ecke identifiziert werden. Sobald die Diode grün leuchtet, ist das Modul entschärft.

Es müssen ALLE Module deaktiviert werden, um eine Bombe komplett zu entschärfen!



Zum Thema: Kabel

Kabel sind der Lebenssaft der Elektronik. Moment... nein, Elektrizität ist der Lebenssaft. Kabel sind mehr wie Arterien. Oder Venen? Egal...



- Ein Kabelmodul hat 3-6 Drähte.
- Nur das EINE richtige Kabel muss durchtrennt werden um die Bombe zu entschärfen.
- Die Kabelanordnung erfolgt von oben nach unten.

3 Kabel:

Sind keine roten Kabel vorhanden, durchtrenne das zweite Kabel.
 Anderenfalls: Sollte das letzte Kabel weiß sein, durchtrenne dieses.
 Anderenfalls: Sollte es mehr als ein blaues Kabel geben, durchtrenne das letzte blaue Kabel;
 Anderenfalls: Durchtrenne das letzte Kabel;

4 Kabel:

Gibt es mehr als ein rotes Kabel und ist die letzte Ziffer der Seriennummer ungerade, so durchtrenne das letzte rote Kabel
 Anderenfalls: Sollte das letzte Kabel gelb sein und es keine roten Kabel geben, so durchtrenne das erste Kabel.
 Anderenfalls: Gibt es exakt ein blaues Kabel, trennen das erste Kabel.
 Anderenfalls: Gibt es mehr als ein gelbes Kabel, so kappe das letzte Kabel.
 Anderenfalls: Durchtrenne das zweite Kabel.

5 Kabel:

Sollte das letzte Kabel schwarz sein und die letzte Ziffer der Seriennummer ungerade, so durchtrenne das vierte Kabel.
 Anderenfalls: Gibt es exakt ein rotes Kabel und mehr als ein gelbes Kabel, so durchtrenne das erste Kabel.
 Anderenfalls: Gibt es keine schwarzen Kabel, kappe das zweite Kabel.
 Anderenfalls: Durchtrenne das erste Kabel.

6 Kabel:

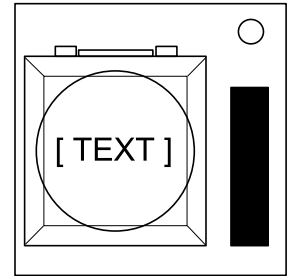
Gibt es keine gelben Kabel und ist die letzte Ziffer der Seriennummer ungerade, so durchtrenne das dritte Kabel.
 Anderenfalls: Gibt es exakt ein gelbes Kabel und mehr als ein weißes Kabel, durchtrenne das vierte Kabel..
 Anderenfalls: Gibt es keine roten Kabel, so kappe das letzte Kabel.
 Anderenfalls: Durchtrenne das vierte Kabel.

Zum Thema: Knopf

Man könnte glauben, dass ein "Push"-Knopf doch ziemlich eindeutig zu bedienen ist. Folgt man diesem Gedanken, fliegt man jedoch schnell in die Luft

Siehe Anhang A für Indikator Identifikationshinweise;

Siehe Anhang B für Batterie Identifikationshinweise;



Folge den Regeln in der aufgeführten Reihenfolge. Führe die erste Maßnahme durch, die zutrifft:

1. Ist der Knopf blau und mit "Abort" (Abbruch) bedruckt, so halte den Knopf gedrückt und lies bei "Einen gedrückten Knopf loslassen" weiter.
2. Gibt es mehr als 1 Batterie steht auf dem Knopf "Detonate" (detonieren), dann drücke den Knopf und lass' ihn sofort wieder los.
3. Ist der Knopf weiß und gibt es einen leuchtenden Indikator mit Aufschrift "CAR", dann halte den Knopf gedrückt und lies bei "Einen gedrückten Knopf loslassen" weiter.
4. Gibt es mehr als 2 Batterien an der Bombe und ein leuchtender Indikator mit der Aufschrift "FRK", dann drücke den Knopf und lass' ihn sofort wieder los.
5. Ist der Knopf gelb: gedrückt halten und bei "Einen gedrückten Knopf loslassen" weiterlesen
6. Ist der Knopf rot und der Knopf sagt "Hold" (halten), dann drücke den Knopf und lass' ihn direkt wieder los.
7. Trifft nichts von oben genanntem zu, dann halte den Knopf und lies unten bei "Einen gedrückten Knopf loslassen" weiter.

Einen gedrückten Knopf loslassen

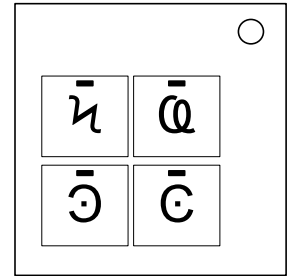
Wenn du den Knopf gedrückt hältst, wird ein farbiger Streifen auf der rechten Seite des Moduls aufleuchten. Je nachdem welche Farbe dieser Leuchstreifen hat, musst du den Knopf zu einem bestimmten Zeitpunkt loslassen:

- Blauer Streifen: Loslassen, wenn der Timer in beliebiger Position 4 anzeigt;
- Weißer Streifen: Loslassen, wenn der Timer in beliebiger Position 1 anzeigt;
- Gelber Streifen: Loslassen, wenn der Timer in beliebiger Position 5 anzeigt;
- Andere Farben: Loslassen, wenn der Timer in beliebiger Position 1 anzeigt;

Zum Thema: Tastenfelder

Ich habe keine Ahnung, was diese Symbole bedeuten, aber sie sehen irgendwie mystisch aus.

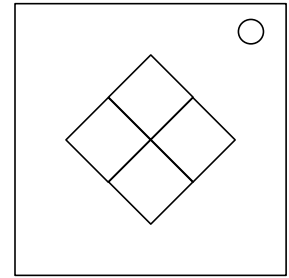
- Nur in einer der unteren Spalten sind alle 4 Symbole des Tastenfeldes vorhanden;
- Drücke die 4 Knöpfe in der Reihenfolge, in der sie von oben nach unten in der jeweiligen Spalte erscheinen.



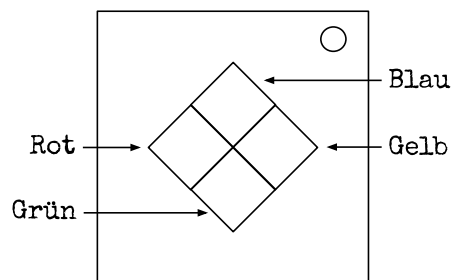
| | | | | | |
|----|---|---|----|---|---|
| Q | Э | © | б | Ψ | б |
| А | Q | ٲ | ¶ | ٲ | Э |
| λ | ᠐ | Q | Ђ | Ђ | ≠ |
| h | Q | Ж | ИЖ | С | æ |
| ИЖ | ☆ | ¿ | Ж | ¶ | Ψ |
| ℥ | ℥ | λ | ¿ | ℥ | Й |
| ᠐ | ¿ | ☆ | ٲ | ★ | Ω |

Zum Thema: Senso

Das ist wie eines der Spiele aus deiner Kindheit, wo du ein bestimmtes Muster wiederholen musst, nur dass dieses hier die Billigversion davon ist.



1. Einer der 4 farbigen Knöpfe wird leuchten.
2. Benutze die Tabelle unten und drücke den Knopf mit der entsprechenden Farbe.
3. Der Originalknopf wird aufleuchten, gefolgt von einem anderen. Wiederhole die Sequenz unter Bezugnahme auf die Farbtabelle unten.
4. Die Sequenz wird sich bei korrekter Eingabe so lange um ein Element erweitern, bis das Modul erfolgreich entschärft ist.



Wenn die Seriennummer einen Vokal beinhaltet:

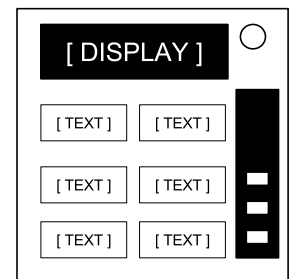
| | | Rotes Licht | Blaues Licht | Grünes Licht | Gelbes Licht |
|----------------|------------------|-------------|--------------|--------------|--------------|
| Knopf drücken: | Kein Fehlversuch | Blau | Rot | Gelb | Grün |
| | 1 Fehlversuch | Gelb | Grün | Blau | Rot |
| | 2 Fehlversuche | Grün | Rot | Gelb | Blau |

Wenn die Seriennummer keinen Vokal beinhaltet:

| | | Rotes Licht | Blaues Licht | Grünes Licht | Gelbes Licht |
|----------------|------------------|-------------|--------------|--------------|--------------|
| Knopf drücken: | Kein Fehlversuch | BLau | Gelb | Grün | Rot |
| | 1 Fehlversuch | Rot | Blau | Gelb | Grün |
| | 2 Fehlversuche | Gelb | Grün | Blau | Rot |

Zum Thema: "Who's on First"

Diese Vorrichtung könnte einem Sketch entsprungen sein und wäre absolut witzig, wenn das Ganze nicht mit einer Bombe verbunden wäre. Ich erspare mir die weiteren Worte, da sie alles nur unnötig kompliziert machen würden.



1. Lies das Display und benutze Schritt 1, um herauszufinden, welche Knopf – Beschriftung du lesen musst.
2. Nutze diese Beschriftung und fahre mit Schritt 2 fort um herauszufinden welchen Knopf du push musst.
3. . Wiederhole, bis das Modul entschärft ist.

Schritt 1:

Je nachdem was im Display angezeigt wird, lies die Beschriftung des Knopfes und gehe zu Schritt 2:

| | | | | | |
|------|----------|---------|---------|---------|---------|
| YES | FIRST | DISPLAY | OKAY | SAYS | NOTHING |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | BLANK | NO | LED | LEAD | READ |
| | | | | | |
| RED | REED | LEED | HOLD ON | YOU | YOU ARE |
| | | | | | |
| YOUR | YOU'RE | UR | THERE | THEY'RE | THEIR |
| | | | | | |
| | THEY ARE | SEE | C | CEE | |
| | | | | | |

Schritt 2:

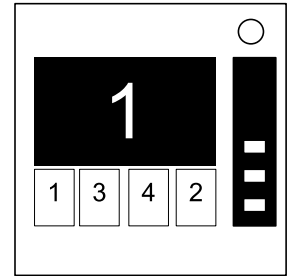
Unter Berücksichtigung der Knopf-Beschriftung von Schritt 1, drücke den ersten Knopf der in der korrespondierenden Liste auftaucht:

| | |
|-------------------|---|
| "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 |
| "SURE": | YOU ARE, DONE, LIKE, YOU'RE, YOU, HOLD, UH HUH, UR, SURE, U, WHAT?, NEXT, YOUR, UH UH |
| "LIKE": | YOU'RE, NEXT, U, UR, HOLD, DONE, UH UH, WHAT?, UH HUH, YOU, LIKE, SURE, YOU ARE, YOUR |

Zum Thema: Erinnern

Erinnerungen sind sehr zerbrechlich – so wie alle Dinge, die von einer Bombe hochgejagt werden. Also passe gefälligst auf!

- Drücke den richtigen Knopf, um im Modul die nächste Stufe zu erreichen. Erledige alle Stufen, um das Modul zu entschärfen.
- Drückst du einen falschen Knopf, setzt du damit das Modul auf Stufe 1 zurück.
- Die Knöpfe sind von links nach rechts angeordnet..



Stufe 1:

Steht im Display 1, dann drücke den Knopf in der zweiten Position.
Steht im Display 2, dann drücke den Knopf in der zweiten Position.
Steht im Display 3, dann drücke den Knopf in der dritten Position.
Steht im Display 4, dann drücke den Knopf in der vierten Position.

Stufe 2:

Steht im Display 2, dann drücke den Knopf mit der Aufschrift "4"
Steht im Display 2, dann drücke den Knopf in der selben Position wie in Stufe 1.
Steht im Display 3, dann drücke den Knopf in der ersten Position.
Steht im Display 4, dann drücke den Knopf in der selben Position wie in Stufe 1.

Stufe 3:

Steht im Display 1, dann drücke den Knopf mit der selben Aufschrift wie in Stufe 2.
Steht im Display 2, dann drücke den Knopf mit der selben Aufschrift wie in Stufe 1.
Steht im Display 3, dann drücke den Knopf in der dritten Position.
Steht im Display 4, dann drücke den Knopf mit der Aufschrift "4".

Stufe 4:

Steht im Display 1, dann drücke den Knopf in der selben Position wie in Stufe 1.
Steht im Display 2, dann drücke den Knopf in der ersten Position.
Steht im Display 3, dann drücke den Knopf in der selben Position wie in Stufe 2.
Steht im Display 4, dann drücke den Knopf in der selben Position wie in Stufe 2.

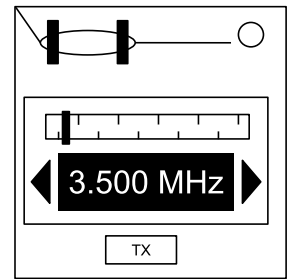
Stufe 5:

Steht im Display 1, dann drücke den Knopf mit der selben Aufschrift wie in Stufe 1.
Steht im Display 2, dann drücke den Knopf mit der selben Aufschrift wie in Stufe 2.
Steht im Display 3, dann drücke den Knopf mit der selben Aufschrift wie in Stufe 4.
Steht im Display 4, dann drücke den Knopf mit der selben Aufschrift wie in Stufe 3.

Zum Thema: Morsezeichen

*Eine antiquierte Form nautischer Kommunikation? Was kommt als nächstes?
Immerhin ist es echter Morsecode, du kannst also noch was lernen.*

- Entschlüssele das Signal des blinkenden Lichts mit Zeichendeutung und finde das Wort heraus.
- Das Signal wiederholt sich mit langen Pausen zwischen den Intervallen
- Sobald du das Wort entziffert hast, stellst du die entsprechende Frequenz ein und drückst den Übertragungsknopf (TX).



Zeichendeutung:

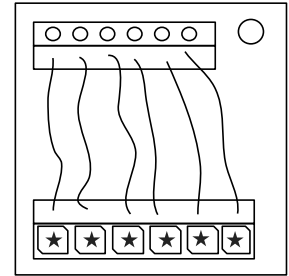
1. Ein Punkt steht für ein kurzes Leuchten.
2. Ein Strich stellt ein langes Leuchten dar.
3. Zwischen den Buchstaben gibt es eine Pause.
4. Das Wort wird nach einer langen Pause wiederholt.

| | | | |
|---|---------------|---|---------------------|
| A | ● ■■■ | U | ● ● ■■■ |
| B | ■■■ ● ● ● | V | ● ● ● ■■■ |
| C | ■■■ ● ■■■ ● | W | ● ■■■ ■■■ |
| D | ■■■ ● ● | X | ■■■ ● ● ■■■ |
| E | ● | Y | ■■■ ● ■■■ ■■■ |
| F | ● ● ■■■ ● | Z | ■■■ ■■■ ● ● |
| G | ■■■ ■■■ ● | | |
| H | ● ● ● ● | | |
| I | ● ● | | |
| J | ● ■■■ ■■■ ■■■ | | |
| K | ■■■ ● ■■■ | 1 | ● ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ |
| L | ● ■■■ ● ● | 2 | ● ● ■■■ ■■■ ■■■ |
| M | ■■■ ■■■ | 3 | ● ● ● ■■■ ■■■ |
| N | ■■■ ● | 4 | ● ● ● ● ■■■ |
| O | ■■■ ■■■ ■■■ | 5 | ● ● ● ● ● |
| P | ● ■■■ ■■■ ● | 6 | ■■■ ● ● ● ● |
| Q | ■■■ ■■■ ● ■■■ | 7 | ■■■ ■■■ ● ● ● |
| R | ● ■■■ ● | 8 | ■■■ ■■■ ■■■ ● ● |
| S | ● ● ● | 9 | ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ● |
| T | ■■■ | 0 | ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ |

| Ist das Wort: | Antworte in der 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 |

Zum Thema: Komplizierte Kabel

Diese Kabel sind anders als die anderen. Manche haben Streifen! Das macht sie einzigartig. Die gute Nachricht: Wir haben präzise Anweisungen gefunden, wie man damit umgehen kann! Vielleicht zu präzise...



- Betrachte jedes Kabel: Es gibt eine LED über dem Kabel und einen Platz für ein "★" Symbol unter dem Kabel.
- Nutze für **jedes** Kombination von Kabel/LED/Symbol, das Venn-Diagramm unten, um zu entscheiden, ob das Kabel getrennt werden muss.
- Jedes Kabel kann in mehreren Farben gestreift sein.

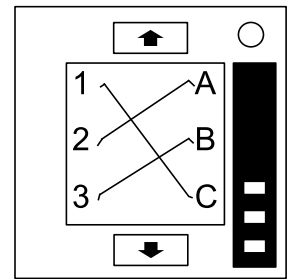
| Buchstabe | Anleitung |
|-----------|--|
| C | Kabel durchtrennen |
| D | Kabel nicht durchtrennen |
| S | Kabel durchtrennen wenn die letzte Ziffer der Seriennummer gerade ist. |
| P | Kabel durchtrennen, wenn die Bombe einen parallelen Port besitzt. |
| B | Kabel durchtrennen, wenn die Bombe 2 oder mehr Batterien hat. |

Siehe Anhang B für Batterie Identifikationshinweise.

Siehe Anhang C für Port Identifikationshinweise.

Zum Thema: Kabelsequenzen

Schwer zu sagen, wie der Mechanismus funktioniert. Die Anfertigung ist sehr beeindruckend, aber es muss einen einfacheren Weg geben um neun Kabel anzuordnen.



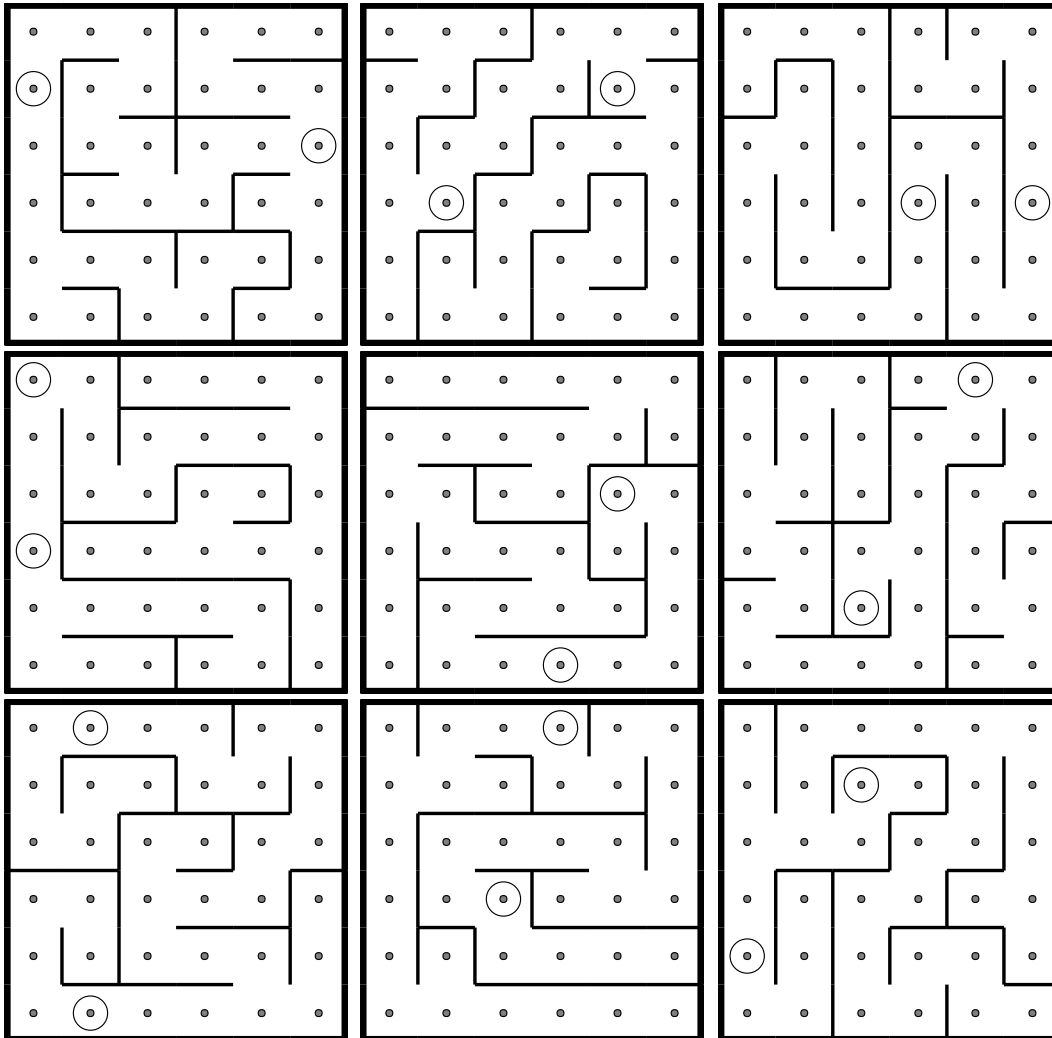
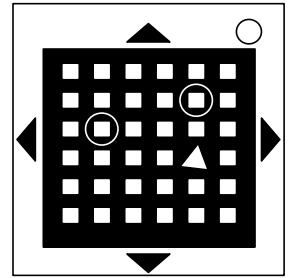
- In diesem Modul befinden sich verschiedene Paneele auf denen Kabel angebracht sind- Aber nur ein Paneel ist jeweils sichtbar. Wechsle zum nächsten Paneel mit der "runter" Taste und zum vorigen mit der "hoch" Taste
- Wechsle nicht zum nächsten Paneel, bis du dir 100% sicher bist, alle notwendigen Kabel des aktuellen Paneeles durchtrennt zu haben.
- Durchtrenne die Kabel wie in der folgenden Tabelle angewiesen. Die Zahl, wie oft die Kabel dabei aufkommen summiert sich über alle Paneele dieses Moduls.

| Aufkommen roter Kabel | | Aufkommen blauer Kabel | | Aufkommen schwarzer Kabel | |
|-----------------------|------------------------------|------------------------|------------------------------|---------------------------|------------------------------|
| Kabelaufkommen | Trennen falls verbunden mit: | Kabelaufkommen | Trennen falls verbunden mit: | Kabelaufkommen | Trennen falls verbunden mit: |
| 1. rotes Aufkommen | C | 1. blaues Aufkommen | B | 1. schwarzes Aufkommen | A, B, C |
| 2. rotes Aufkommen | B | 2. blaues Aufkommen | A, C | 2. schwarzes Aufkommen | A, C |
| 3. rotes Aufkommen | A | 3. blaues Aufkommen | B | 3. schwarzes Aufkommen | B |
| 4. rotes Aufkommen | A, C | 4. blaues Aufkommen | A | 4. schwarzes Aufkommen | A, C |
| 5. rotes Aufkommen | B | 5. blaues Aufkommen | B | 5. schwarzes Aufkommen | B |
| 6. rotes Aufkommen | A, C | 6. blaues Aufkommen | B, C | 6. schwarzes Aufkommen | B, C |
| 7. rotes Aufkommen | A, B, C | 7. blaues Aufkommen | C | 7. schwarzes Aufkommen | A, B |
| 8. rotes Aufkommen | A, B | 8. blaues Aufkommen | A, C | 8. schwarzes Aufkommen | C |
| 9. rotes Aufkommen | B | 9. blaues Aufkommen | A | 9. schwarzes Aufkommen | C |

Zum Thema: Labyrinth

Dies scheint ein Labyrinth zu sein, wahrscheinlich von einem Tischset in einem Restaurant abgesehen.

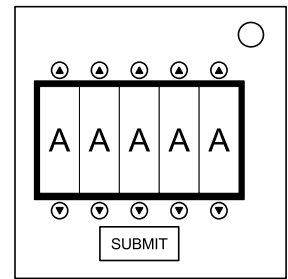
- Finde das Labyrinth mit passenden Kreismarkierungen..
- Das Entschärfungsteam muss mit Hilfe der Pfeiltasten das weiße Licht zum roten Dreieck lenken.
- **Achtung:** Überquere nicht die Linien des Labyrinthes. Diese sind auf der Bombe nicht sichtbar!



Zum Thema: Passwörter

Glücklicherweise scheint dieses Passwort nicht den Sicherheitsanforderungen der Regierung zu entsprechen: 22 Zeichen, wechselnde Groß- und Kleinschreibung, Nummern in zufälliger Abfolge ohne Palindrome, die länger als 3 sind.

- Mit den Knöpfe über und unter jedem Buchstaben kannst du die möglichen Buchstaben an der Position durchschalten.
- Nur eine Kombination von Buchstaben stimmt mit einem Passwort der untenstehenden Tabelle überein.
- Drücke auf de "Submit"-Knopf, sobald du das korrekte Wort gewählt hast.



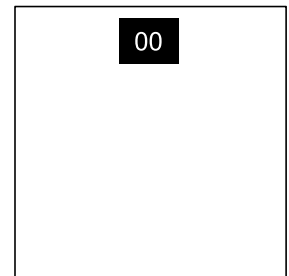
| | | | | |
|-------|-------|-------|-------|-------|
| about | after | again | below | could |
| every | first | found | great | house |
| large | learn | never | other | place |
| plant | point | right | small | sound |
| spell | still | study | their | there |
| these | thing | think | three | water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

Abschnitt 2: Vorrangige Module

Vorrangige Module können nicht entschärft werden und bilden deshalb ein wiederkehrendes Hindernis.

Die Module können daran erkannt werden, dass sie im oberen mittleren Bereich einen 2-stelligen Timer besitzen. Beim Interagieren mit der Bombe kann es passieren, dass diese Module aktiviert werden. Sobald sie einmal aktiviert wurden, musst du dich regelmäßig um diese Module kümmern, bevor der Timer auf 0 sinkt, um einen Fehlversuch zu verhindern.

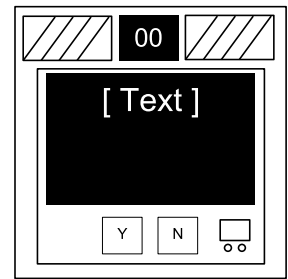
Bleibe aufmerksam: Vorrangige Module können sich jederzeit reaktivieren!



Zum Thema: Austretendes Gas

Computer zu hacken ist harte Arbeit! Normalerweise... Dieser Job könnte jedoch auch von einem Schluckspecht erledigt werden, der immer wieder auf den selben Knopf hämmert.

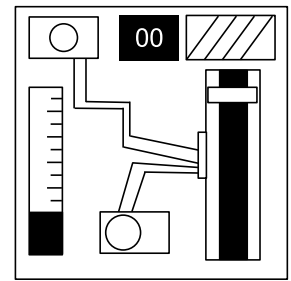
- Beantworte die Computeraufforderungen durch Drücken von "Y" für Yes (Ja) und "N" für "No" (Nein).



Zum Thema: Kondensatorentladung

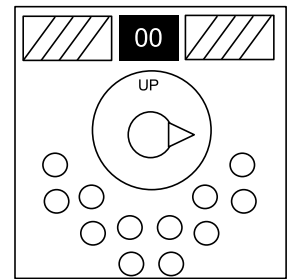
Ich tippe darauf, dass das nur eingebaut wurde, um deine Aufmerksamkeit in Anspruch zu nehmen, ansonsten wäre es nur schlechter Elektroschrott!

- Entlade den Kondensator, bevor er sich überlädt, indem du den Hebel nach unten hältst.



Zum Thema Drehknöpfe

Unnötig kompliziert und verdammt lästig. Überlege dir nur, wenn man solches Fachwissen für das Gute einsetzen würde und nicht für so bössartige Puzzlespiele.



- Der Drehknopf kann in eine der vier Positionen gestellt werden.
- Der Drehknopf muss sich bei Ablauf des Timers in der korrekten Position befinden.
- Die korrekte Position kann aus der "An-/ Auskonfiguration" der zwölf LEDs abgeleitet werden.
- Die Positionen des Drehknopfes ist relativ zur "UP" (OBEN) Beschriftung, welche rotiert angebracht sein kann.

LED Konfigurationen

Oben ("UP") Position:

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | X | | X | X |
| X | X | X | X | | X |

| | | | | | |
|---|---|---|--|---|---|
| X | | X | | X | |
| | X | X | | X | X |

Unten Position:

| | | | | | |
|---|---|---|---|--|---|
| | X | X | | | X |
| X | X | X | X | | X |

| | | | | | |
|---|---|---|--|---|---|
| X | | X | | X | |
| | X | | | | X |

Links Position:

| | | | | | |
|---|--|--|---|---|---|
| | | | | X | |
| X | | | X | X | X |

| | | | | | |
|--|--|--|---|---|--|
| | | | | X | |
| | | | X | X | |

Rechts Position:

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| X | | X | X | X | X |
| X | X | X | | X | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|
| X | | X | X | | |
| X | X | X | | X | |

X = Leuchtende LED

Anhang A: Indikator Identifikationshinweise

Aufgedruckte Indikatoren-Lichter können auf der Seite des Bombengehäuses gefunden werden.





Gängige Indikatoren:

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

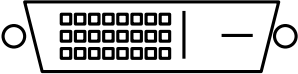
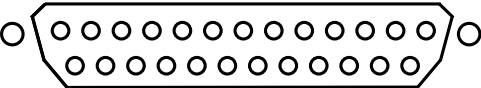


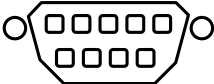

Anhang B: Batterie Identifikationshinweise

Gängige Batterietypen können in Einfassungen auf den Seiten der Bombengehäuse ausfindig gemacht werden.

| Batterie | Typ |
|---|-----|
|  | AA |
|  | D |

Anhang C: Port Identifikationshinweise

Digitale and analoge Ports können an den Seiten des Bombengehäuses gefunden werden.

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