



BOMBEN ENTSCHÄRFUNGS HANDBUCH

Version 1

Verifizierungs-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.

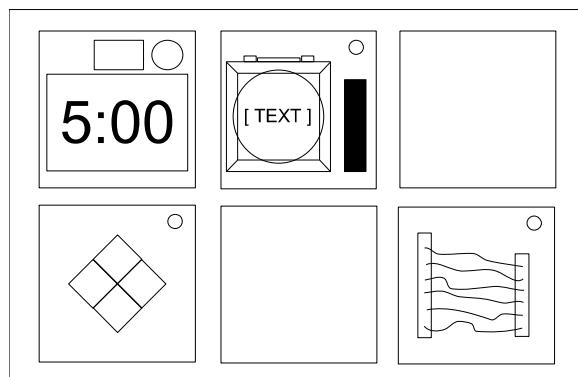
Und denken Sie daran – Eine kleine Unachtsamkeit und es könnte alles vorüber sein!

Inoffizielle Deutsche Version

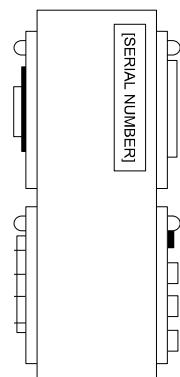
Bomben entschärfen

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



Vorderseite



Seitenansicht

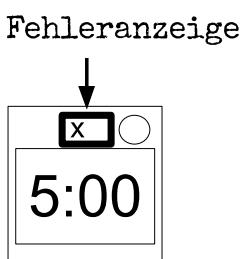
Module

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 Sie in Abschnitt 1. „Hartnäckige“ Module sind ein Spezialfall und in Abschnitt 2 beschrieben.

Fehler

Wird bei der Entschärfung ein Fehler gemacht, wird dieser über dem Countdown-Timer vermerkt. Bomben mit Fehleranzeige explodieren beim dritten Fehler. Der Countdown zählt schneller, wenn ein Fehler gemacht wurde.



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

Informationen sammeln

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

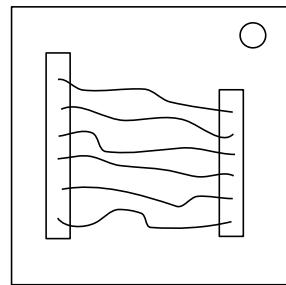
Abschnitt 1: Module

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.

Zum Thema 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 3-6 Kabel enthalten.
- Es gibt genau ein korrektes 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:

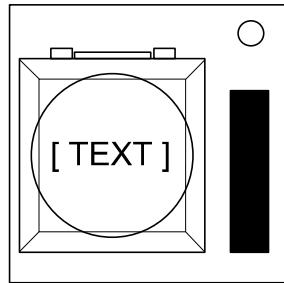
Wenn es keine gelben Kabel gibt, und die letzte Ziffer der Seriennummer ungerade ist, das dritte Kabel durchschneiden.
Ansonsten, wenn es genau ein gelbes Kabel gibt, und mehr als ein weißes Kabel, das vierte durchschneiden.
Ansonsten, wenn es keine roten Kabel gibt, das letzte Kabel durchschneiden.
Ansonsten, das vierte Kabel durchschneiden.

Zum Thema Knopf

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

Siehe Anhang A für die Referenz zur Indikator-Identifikation.

Siehe Anhang B für die Referenz zur Batterie-Identifikation.



Folgen Sie diesen Regeln in der Reihenfolge, in der sie aufgelistet sind. Folgen Sie der ersten zutreffenden Anweisung.

1. Wenn der Knopf blau 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 unmittelbar danach wieder los.
3. Wenn der Knopf weiß ist, und es ein Indikator 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 ein Indikator mit der Beschriftung FRK leuchtet, drücken Sie den Knopf und lassen Sie ihn unmittelbar danach 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 und mit "Hold" beschriftet ist, drücken Sie den Knopf und lassen Sie ihn unmittelbar danach 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

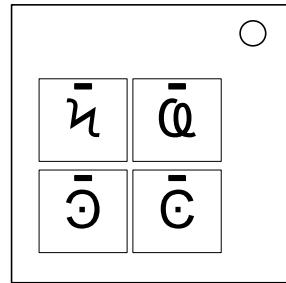
Wenn Sie den Knopf gedrückt halten, wird ein farbiger Streifen auf der rechten Seite des Moduls aufleuchten. Abhängig von seiner Farbe müssen Sie den Knopf zu einem bestimmten Zeitpunkt loslassen:

- **Blauer Streifen:** Loslassen, wenn der Countdown eine 4 in einer beliebigen Position hat
- **Weißen Streifen:** Loslassen, wenn der Countdown eine 1 in einer beliebigen Position hat.
- **Gelber Streifen:** Loslassen, wenn der Countdown eine 5 in einer beliebigen Position hat
- **Alle anderen Streifen:** Loslassen, wenn der Countdown eine 1 in einer beliebigen Position hat

Zum Thema Tastenfelder

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

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



Q
A
λ
ñ
₭
ȝ
Ć

Ё
Ӯ
҆
Ѡ
☆
ȝ
đ

©
Ӯ
Ѡ
Ж
☆
ȝ
đ

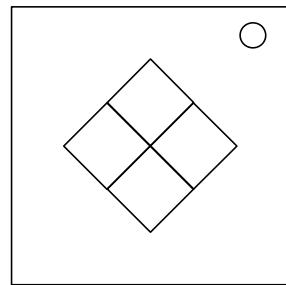
б
¶
Ӯ
Ж
☆
ȝ
đ

Ψ
Ӯ
Ӯ
¶
☆
ȝ
đ

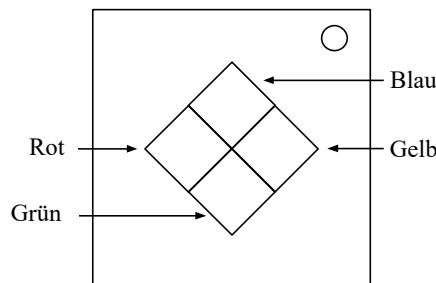
б
Ё
Ӯ
ӕ
Ψ
Ӯ
Ω

Zum Thema Senso

Es ist wie eins dieser Spiele, dass Sie als Kind gespielt haben, wo sie die erscheinende Sequenz nachmachen mussten, nur dass dieses 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 vorige Knopf wird blinken, gefolgt von einem anderen. Wiederholen Sie diese Sequenz mit der Farbzuzuordnung aus der Tabelle.
4. Die Sequenz wird sich bei jeder richtigen Eingabe um eins verlängern, bis das Modul entschärft ist.



Falls die Seriennummer einen Vokal enthält:

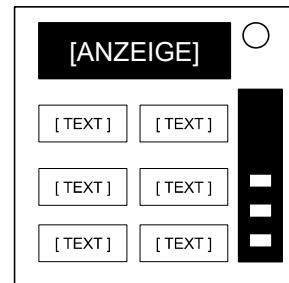
		Rotes Licht	Blaues Licht	Grünes Licht	Gelbes Licht
Zu drückender Knopf	Keine Fehler	Blau	Rot	Gelb	Grün
	1 Fehler	Gelb	Grün	Blau	Rot
	2 Fehler	Grün	Rot	Gelb	Blau

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

Zum Thema „Who's on First“

Diese Vorrichtung ist wie etwas aus einem Comedy-Sketch, und wäre vielleicht lustig, wenn es nicht Teil einer Bombe wäre. Ich fasse mich hier kurz, da Worte das Ganze nur komplizieren.



1. Lesen Sie die Anzeige und folgen Sie den Anweisungen in Schritt 1, um herauszufinden, welcher Knopf zu lesen ist.
2. Mit Hilfe dieser Beschriftung finden Sie in Schritt 2 heraus, welchen Knopf Sie drücken müssen.
3. Wiederholen Sie das Prozedere, bis das Modul entschärft ist.

Schritt 1:

Abhängig von der Anzeige, lesen sie die Beschriftung eines bestimmten Knopfes und fahren Sie mit Schritt 2 fort:

YES
eye

FIRST
eye

DISPLAY
eye

OKAY
eye

SAYS
eye

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:

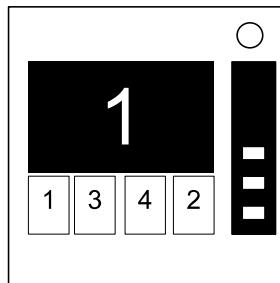
Mit Hilfe der Beschriftung von Schritt 1, drücken Sie den ersten Knopf der in der entsprechenden Liste erscheint:

"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
"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 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.
- Drücken Sie einen falschen Knopf wird das Modul auf Phase 1 zurückgesetzt.
- Die Reihenfolge der Knöpfe ist von links nach rechts.



Phase 1:

Wenn 1 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf in der 2. Position.

Wenn 2 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf in der 2. Position.

Wenn 3 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf in der 3. Position.

Wenn 4 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf in der 4. Position.

Phase 2:

Wenn 1 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf mit der Zahl "4".

Wenn 2 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf in derselben Position wie in Phase 1.

Wenn 3 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf in der 1. Position.

Wenn 4 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf in derselben Position wie in Phase 1.

Phase 3:

Wenn 1 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf mit derselben Zahl wie in Phase 2.

Wenn 2 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf mit derselben Zahl wie in Phase 1.

Wenn 3 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf in der 3. Position.

Wenn 4 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf mit der Zahl "4".

Phase 4:

Wenn 1 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf in derselben Position wie in Phase 1.

Wenn 2 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf in der 1. Position.

Wenn 3 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf in derselben Position wie in Phase 2.

Wenn 4 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf in derselben Position wie in Phase 2.

Phase 5:

Wenn 1 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf mit derselben Zahl wie in Phase 1.

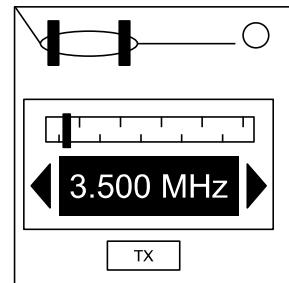
Wenn 2 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf mit derselben Zahl wie in Phase 2.

Wenn 3 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf mit derselben Zahl wie in Phase 4.

Wenn 4 angezeigt wird, drücken Sie den Knopf mit derselben Zahl wie in Phase 3.

Zum Thema Morsecode

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



- Interpretieren Sie das Signal des blinkenden Lichtes mithilfe der Morsecode-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 mit TX beschrifteten 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.

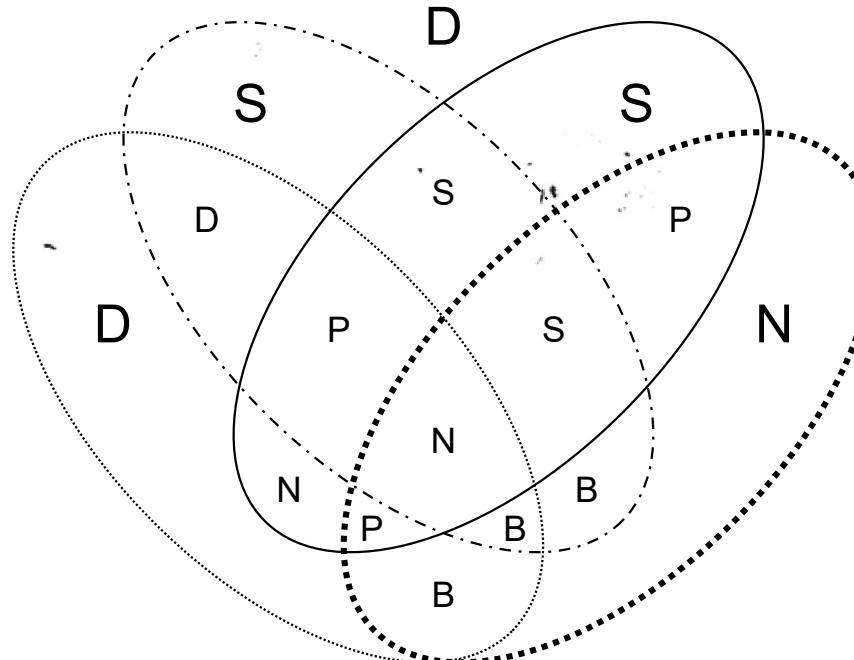
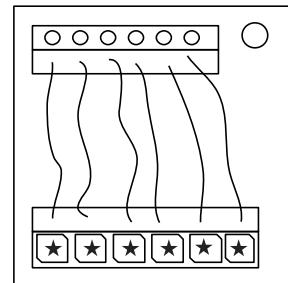
A	● -	U	● • -
B	- - - . .	V	● ● - -
C	- - - .	W	● - -
D	- - . .	X	- . - -
E	●	Y	● - - -
F	● . - - .	Z	- - - . .
G	- - - -		
H	● ● . .		
I	● .		
J	- - - - -		
K	- . -	1	● - - - -
L	. - - . .	2	● . - - -
M	- -	3	● ● - -
N	- - .	4	● ● . - -
O	- - -	5	● ● ● -
P	● - - - .	6	- . ● - -
Q	- - - . -	7	- - . -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

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

Zum Thema Komplizierte 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 zur Hilfe, 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

Buchstabe	Anweisung
D	Kabel durchschneiden
N	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.

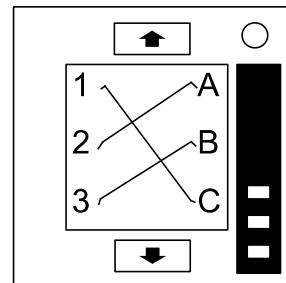
Siehe Anhang B für die Referenz zum Identifizieren von Batterien.

Siehe Anhang C für die Referenz zum Identifizieren von Ports.

Zum Thema 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.

- In diesem Modul gibt es mehrere Paneele auf denen Kabeln sind. Wechseln Sie zum nächsten Paneel, indem Sie den Pfeil-nach-unten-Knopf drücken, und zum vorigen mit dem Pfeil-nach-oben-Knopf.
- Wechseln Sie erst zum nächsten Paneel, wenn Sie alle notwendigen Kabel auf dem aktuellen Paneel durchgeschnitten haben.
- Wählen Sie die durchzuschneidenden Kabel mithilfe der folgenden Tabelle aus. Kabelvorkommen sind kumulativ über die gesamten Paneele des Moduls.



Vorkommen roter Kabel	
Kabelvorkommen	Schneiden, wenn verbunden mit:
1. Vorkommen	C
2. Vorkommen	B
3. Vorkommen	A
4. Vorkommen	A oder C
5. Vorkommen	B
6. Vorkommen	A oder C
7. Vorkommen	A, B oder C
8. Vorkommen	A oder B
9. Vorkommen	B

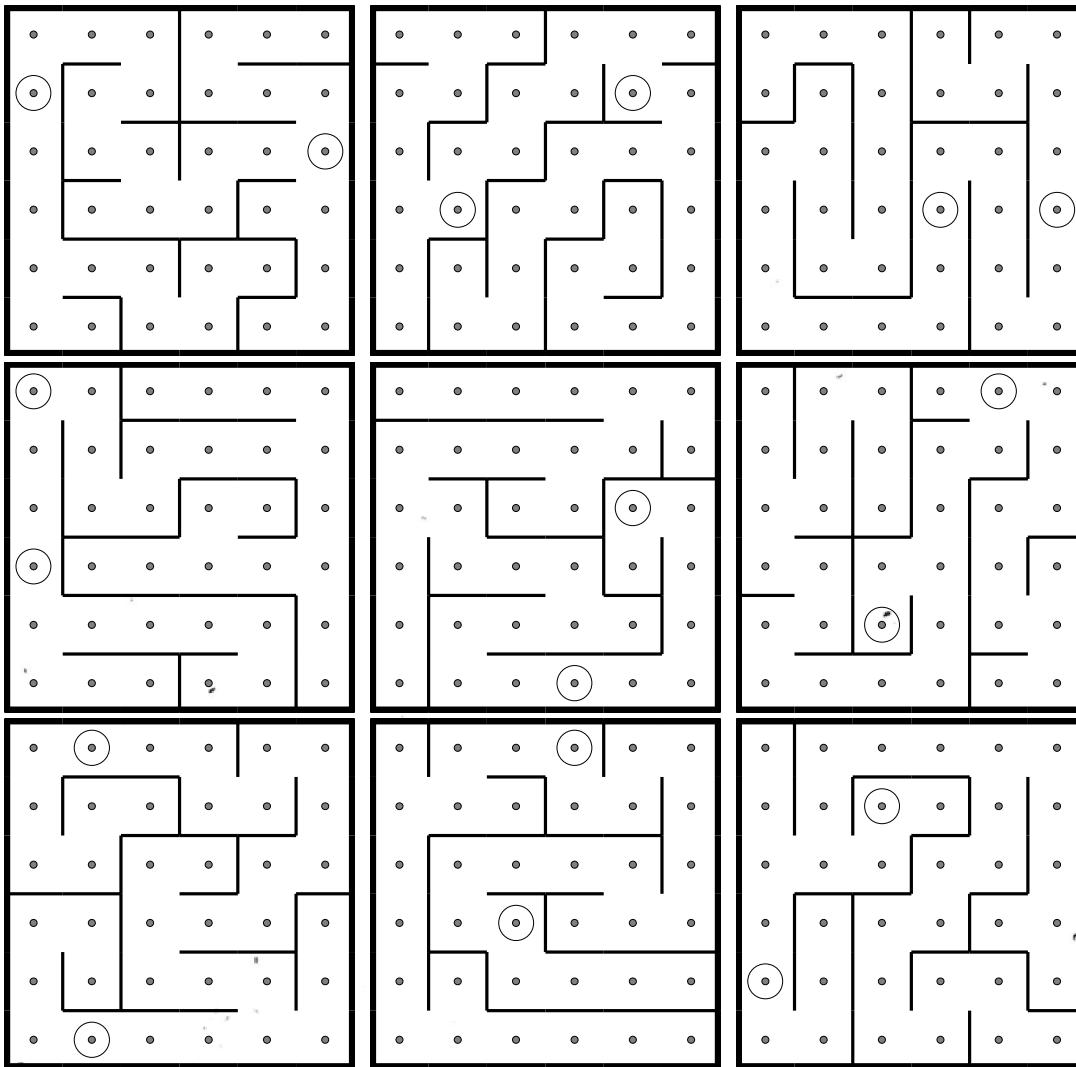
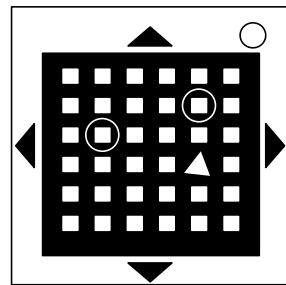
Vorkommen blauer Kabel	
Kabelvorkommen	Schneiden, wenn verbunden mit:
1. Vorkommen	B
2. Vorkommen	A oder C
3. Vorkommen	B
4. Vorkommen	A
5. Vorkommen	B
6. Vorkommen	B oder C
7. Vorkommen	C
8. Vorkommen	A oder C
9. Vorkommen	A

Vorkommen schwarzer Kabel	
Kabelvorkommen	Schneiden, wenn verbunden mit:
1. Vorkommen	A, B oder C
2. Vorkommen	A oder C
3. Vorkommen	B
4. Vorkommen	A oder C
5. Vorkommen	B
6. Vorkommen	B oder C
7. Vorkommen	A oder B
8. Vorkommen	C
9. Vorkommen	C

Zum Thema Labyrinththe

Dies scheint eine Art Labyrinth zu sein, wahrscheinlich von so einem Restaurant-Platzdeckchen gestohlen.

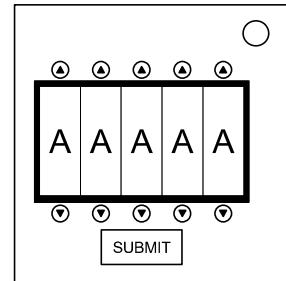
- Finden Sie das Labyrinth mit den passenden runden Markierungen.
- Die entschärfende Person muss das weiße Licht mithilfe der Pfeilknöpfe zum roten Dreieck navigieren.
- Warnung: Übertreten Sie nicht die Linien, die Sie in der Labyrinth-Anleitung sehen können. Diese Linien sind auf der Bombe unsichtbar.



Zum Thema 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 schalten durch die Möglichkeiten für diese Position.
- Nur exakt eine Kombination der verfügbaren Buchstaben wird eins der unten genannten 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: Hartnäckige Module

Hartnäckige Module können nicht entschärft werden und stellen eine wiederkehrende Gefahr dar.

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

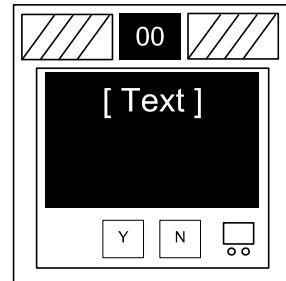
Bleiben Sie wachsam: Hartnäckige Module können jederzeit reaktiviert werden.

00

Zum Thema Ablassen von Gas

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

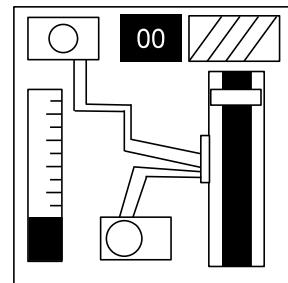
- Beantworten Sie die Computer-Anfragen, indem Sie mit "Y" für "Ja" und "N" für "Nein" antworten.



Zum Thema Entladen von Kondensatoren

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

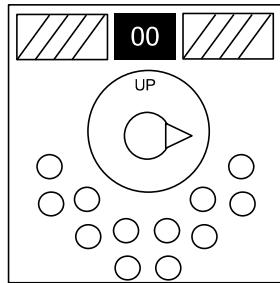
- Entladen Sie den Kondensator, indem Sie den Hebel runterdrücken, bevor er überlädt.



Zum Thema Drehknopf

Unnötig kompliziert und ziemlich hartnäckig. Stellen Sie sich vor, solch Expertise würde für etwas anderes als diabolische Rätsel verwendet.

- Der Drehknopf kann zu einer von vier Positionen gedreht werden.
- Der Drehknopf muss auf der richtigen Position sein, wenn der Timer des Moduls 0 erreicht.
- Die korrekte Position kann mit der An/Aus-Konfiguration der zwölf LEDs bestimmt werden.
- Drehknopf-Positionen 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 ist an

Anhang A: Referenz zur Indikator-Identifikation

Beschriftete Indikatorlichter können auf den Seiten des Bombengehäuses gefunden werden.

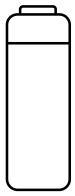
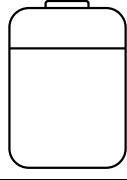


Häufige Indikatoren

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

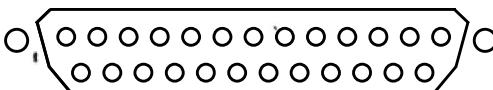
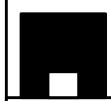
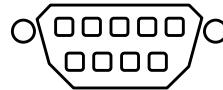
Anhang B: Referenz zur Batterie-Identifikation

Häufige Batterietypen können auf den Seiten des Bombengehäuses gefunden werden.

Batterie	Typ
	AA
	D

Anhang C: Referenz zur Port-Identifikation

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

Port	Name
 A DVI-D port icon showing a rectangular shape with a vertical line through it, flanked by two circular ports.	DVI-D
 A parallel port icon showing a horizontal rectangle with two rows of small circles along its length, flanked by two circular ports.	Parallel
 A PS/2 port icon showing a circular connector with five pins.	PS/2
 An RJ-45 port icon showing a square connector with a central pin.	RJ-45
 A seriell port icon showing a horizontal rectangle with two rows of small circles, flanked by two circular ports.	Seriell
 Two Stereo RCA (Chinch) port icons, each showing a circular connector with three pins.	Stereo RCA (Chinch)