

# **HANDBUCH ZUR BOMBENENTSCHÄRFUNG**

Version 1

Begleithandbuch zum Spiel HI-Tane

*Hallo Bob (ich nenn dich jetzt einfach mal so),*

*stell dir vor du bist in einem Raum eingeschlossen und hast leider nur einen rudimentären Kontakt zur Außenwelt. D.h. du kannst nur über ein WalkieTalkie mit deinen Kollegen, nennen wir sie mal Peter und Justus (im weiteren PJ), Kontakt aufnehmen. Und vor dir auf dem Tisch steht ein Koffer mit einer tickenden Bombe. Du hast 60 min Zeit die Bombe zu entschärfen. Das Gute daran, deine Kollegen draußen haben diese Anleitung zur Entschärfung gefunden. Nun müsst ihr zusammen die Bombe entschärfen. Wichtig ist, das ihr redet.*

*Bob: beschreib deinen Freunden genau was du siehst!*

*PJ: Ihr versucht die richtigen Kniffe zur Entschärfung der Bombe hier in dieser Anleitung zu finden.*

## Vor dem Spiel

Als erstes sollte ihr euch einig werden, in welcher Spielstufe ihr spielen wollte.

SIMPLE: das ist einfach, MEDIUM: hier wirds schon etwas komplizierter und HARD: Nur was für Profis.

Habt ihr euch geeinigt, dann öffnet einmal den Koffer. Im Unterteil findet ihr verschiedene Module. Normalerweise stellen sich die Module automatisch auf den Schwierigkeitsgrad ein. Nur das Drähte Modul bildet eine Ausnahme, da dort echte Drähte Verwendung finden. Die müsst ihr vor dem Spiel natürlich erst einmal einsetzen. JE nach Schwierigkeitsgrad zieht ihr die entsprechende Anzahl an Drähten aus der Box und steckt sie jeweils waagrecht auf eine Position. Welche Position ist erst mal egal.

SIMPLE: 3 -4 Drähte, MEDIUM: 4 – 5 Drähte, HARD: 6 Drähte

Jetzt könnt ihr den Koffer einschalten, indem ihr den freien USB Stecker mit einer Powerbank verbindet. Schaut auf das Display. Dort findet ihr alles weitere. Und nicht jedes Modul, was hier beschrieben ist, findet ihr an der Bombe. Also schaut genau hin.

Noch ein kleiner Hinweis,

lieber PJ: ich kann das zwar nicht kontrollieren, aber es wäre toll, wenn ihr im Modus HARD keine weiteren Hilfsmittel, wie Stift und Zettel, benutzen würdet. Danke.

## Bomben Entschärfen

Eine Bombe explodiert, wenn der Timer 0:00 erreicht hat oder wenn zu viele Fehler registriert wurden. Nur das Entschärfen aller Module vor Ablauf des Countdowns wird auch die Bombe entschärfen.

## Module

An jeder Bombe (ohne Erweiterung) befinden sich bis zu sechs Module, welche entschärft werden müssen. Alle Module sind unabhängig voneinander und können in beliebiger Reihenfolge entschärft werden.

- Anleitungen zum Entschärfen von Modulen befinden sich in Abschnitt 1.
- "Quengel-Module" sind ein Spezialfall und werden in Abschnitt 2 beschrieben.

## Fehler

Wenn der Entschärfer einen Fehler macht, registriert die Bombe diesen. Angezeigt werden diese mit den 3 LEDs über dem Timer. Grün ist ok, rot bedeutet Strike. Die Bombe wird nach drei Fehlern explodieren.

## Informationen sammeln

Einige Module brauchen spezielle Information über die Bombe selbst, wie z.B. die Seriennummer oder bestimmte Tags. Solche Dinge befinden sich üblicherweise oben, unten oder an den Seiten des Bombengehäuses. Bei diesem Bombentyp kann man alle Informationen gesammelt auf dem LC-Display ablesen.

## **Abschnitt 1: Module**

Aktive Module erkennst du an der leuchtenden LED in der oberen rechten Ecke. Wenn diese LED grün leuchtet, ist das Modul entschärft. Rot bedeutet Handlungsbedarf, und blau Initialisierung. Alle Module, die rot leuchten, müssen entschärft werden, um die Bombe unschädlich zu machen. Im Abschnitt 2 findest auch Module, die nur hin und wieder, dafür evtl. öfters entschärft werden müssen.

## Drähte



*Drähte sind das Lebenselixier der Elektronik! Warte, nein...  
Elektrizität ist das Lebenselixier. Drähte sind mehr wie Arterien.  
Oder Venen? Ach egal...*

- Ein Drähte-Modul kann aus drei bis sechs Drähten bestehen.
- Nur der eine richtige Draht muss entfernt werden, um das Modul zu entschärfen.
- Die Drahtpositionen werden von oben nach unten gezählt.

**Vorsicht:** es gibt mehr Steckplätze als Drähte. Ziehst du den falschen heraus, musst du den Draht wieder an die richtige Stelle setzen.

### 3 Drähte:

- Wenn es keine roten Drähte gibt, entferne den zweiten Draht.
- Sonst, wenn der letzte Draht weiß ist, entferne den letzten Draht.
- Sonst, wenn mehr als ein Draht blau ist, entferne den letzten blauen Draht.
- Sonst entferne den letzten Draht.

### 4 Drähte:

- Wenn es mehr als einen roten Draht gibt und die letzte Ziffer der Seriennummer ungerade ist, entferne den letzten roten Draht.
- Sonst, wenn der letzte Draht gelb ist und es keine roten Drähte gibt, entferne den ersten Draht.
- Sonst, wenn genau ein Draht blau ist, entferne den ersten Draht.
- Sonst, wenn mehr als ein Draht gelb ist, entferne den letzten Draht.
- Sonst entferne den zweiten Draht.

### 5 Drähte:

- Wenn der letzte Draht schwarz ist und die letzte Ziffer der Seriennummer ungerade ist, entferne den vierten Draht.
- Sonst, wenn es genau einen roten Draht und mehr als einen gelben Draht gibt, entferne den ersten Draht.
- Sonst, wenn es keine schwarzen Drähte gibt, entferne den zweiten Draht.
- Sonst entferne den ersten Draht.

### 6 Drähte:

- Wenn es keine gelben Drähte gibt und die letzte Ziffer der Seriennummer ungerade ist, entferne den dritten Draht.
- Sonst, wenn es genau einen gelben Draht und mehr als einen weißen Draht gibt, entferne den vierten Draht.
- Sonst, wenn es keine roten Drähte gibt, entferne den letzten Draht.
- Sonst entferne den vierten Draht.

## Großer Knopf

*Man könnte denken, dass bei einem Knopf, auf dem "Drücken" steht, schnell klar ist, was zu tun ist. Das ist genau die Art zu denken, bei der Leute explodieren.*

Siehe Anhang A für eine Übersicht an Indikatoren.

Siehe Anhang B für eine Übersicht an Batterietypen.

Folge diesen Regeln von oben nach unten. Führe die erste zutreffende Regel aus.

1. Wenn der Knopf blau ist und mit "Abbrechen" beschriftet ist, halte den Knopf gedrückt und lies bei "Einen gedrückten Knopf loslassen" weiter.
2. Wenn an der Bombe mehr als eine Batterie ist und der Knopf die Beschriftung "Sprengen" hat, drücke den Knopf und lasse ihn gleich wieder los.
3. Wenn der Knopf weiß ist und die Bombe einen aktiven mit "CAR" beschrifteten Indikator hat, halte den Knopf gedrückt und lies bei "Einen gedrückten Knopf loslassen" weiter.
4. Wenn an der Bombe mehr als zwei Batterien sind und sie einen aktiven mit "FRK" beschrifteten Indikator hat, drücke den Knopf und lasse ihn gleich wieder los.
5. Wenn der Knopf gelb ist, halte den Knopf gedrückt und lies bei "Einen gedrückten Knopf loslassen" weiter.
6. Wenn der Knopf rot und mit "Gedrückt Halten" beschriftet ist, drücke den Knopf und lasse ihn gleich wieder los.
7. Wenn keine der obigen Regeln zutrifft, halte den Knopf gedrückt und lies bei "Einen gedrückten Knopf loslassen" weiter.

### Einen gedrückten Knopf loslassen

Während du den Knopf gedrückt hältst, wird ein farbiger Streifen rechts vom Knopf aufleuchten. Abhängig von der Farbe dieses Streifens, musst du den Knopf zu einem bestimmten Zeitpunkt loslassen:

Blauer Streifen: Loslassen, wenn der Timer an beliebiger Position eine 4 anzeigt.

Weißer Streifen: Loslassen, wenn der Timer an beliebiger Position eine 1 anzeigt.

Gelber Streifen: Loslassen, wenn der Timer an beliebiger Position eine 5 anzeigt.

Jede andere Farbe: Loslassen, wenn der Timer an beliebiger Position eine 1 anzeigt.

## Tastenfeld

*Ich bin mir nicht sicher, was das für Symbole sind, aber ich denke, sie haben etwas mit Okkultismus zu tun.*

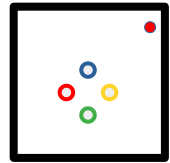
Nur eine der untenstehenden Spalten enthält alle vier Symbole auf dem Tastenfeld. Drücke die vier Tasten in der Reihenfolge, in der sie von oben nach unten gelesen in dieser Spalte stehen.

Q	Ë	©	б	Ψ	б
A	Q	ٲ	¶	ٲ	Ë
λ	☉	Q	Ђ	Ђ	✕
h	Q	Ж	Ӧ	С	æ
Ӧ	☆	Ꞥ	Ж	¶	Ψ
Ꞥ	Ꞥ	λ	¿	Ꝥ	Й
☉	¿	☆	ٲ	★	Ω



## Simon sagt

*Du erinnerst dich vielleicht an ein Spiel aus deiner Kindheit, bei dem du leuchtende Knöpfe in der richtigen Reihenfolge drücken musstest. Nun, das hier sieht eher nach einer billigen Fälschung aus.*



Eine der vier farbigen Tasten blinkt.

0. Wähle unten die richtige Tabelle aus und bestimme damit die zugehörige Farbe. Drücke dann die entsprechende Farbtaste.
1. Die ursprüngliche Taste wird nun nochmal blinken, gefolgt von einer weiteren. Nutze die Farbzuordnungs-Tabelle, um nun zwei zugeordnete Farben zu bestimmen und drücke die entsprechenden Farbtasten nacheinander.
2. Die Sequenz wird nach jeder erfolgreichen Eingabe um eine Stelle erweitert, bis das Modul entschärft wurde.

Wenn die Seriennummer einen Vokal enthält:

Wenn ... ,drücke Taste	Rot blinkt	Blau blinkt	Grün blinkt	Gelb blinkt
Keine Fehler	Blau	Rot	Gelb	Grün
1 Fehler	Gelb	Grün	Blau	Rot
2 Fehler	Grün	Rot	Gelb	Blau

Wenn die Seriennummer keinen Vokal enthält:

Wenn ... ,drücke Taste	Rot blinkt	Blau blinkt	Grün blinkt	Gelb blinkt
Keine Fehler	Blau	Gelb	Grün	Rot
1 Fehler	Rot	Blau	Gelb	Grün
2 Fehler	Gelb	Grün	Blau	Rot

## "Was" steht auf dem Knopf

*Diese Vorrichtung ist wie eine Nummer aus einem Comedy-Auftritt, was witzig sein könnte, wenn sie nicht an eine Bombe angeschlossen wäre. Ich halte es kurz, denn Worte verkomplizieren es nur.*

1. Lies die Anzeige ab und bestimme in Schritt 1, welche Tastenbeschriftung abgelesen werden soll.
2. Verwende diese Tastenbeschriftung, um in Schritt 2 (auf der nächsten Seite) zu bestimmen, welche Taste zu drücken ist.
3. Wiederholen, bis das Modul entschärft wurde.

### **Schritt 1:**

Basierend auf der oberen Anzeige, lies die Beschriftung einer bestimmten Taste und fahre dann mit Schritt 2 fort:

<b>JA</b>	<b>MOMENT</b>	<b>OBEN</b>	<b>OKAY</b>	<b>DA STEHT</b>	<b>NIGHTS</b>																																				
<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>							<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>							<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>							<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>							<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>							<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>						
<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>							<b>LEER</b>	<b>NEIN</b>	<b>KUH</b>	<b>Q</b>	<b>COUP</b>																														
	<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>							<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>							<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>							<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>							<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>												
<b>WARTE</b>	<b>OH GOTT</b>	<b>FERTIG</b>	<b>BUMM</b>	<b>SO EIN</b>	<b>SO'N</b>																																				
<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>							<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>							<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>							<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>							<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>							<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>						
<b>SOHN</b>	<b>ZEHN</b>	<b>ON</b>	<b>ZEHEN</b>	<b>10</b>	<b>ZÄH</b>																																				
<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>							<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>							<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>							<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>							<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>							<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>						
	<b>ZEH</b>	<b>CE</b>	<b>C</b>	<b>ZU SPÄT</b>																																					
	<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>							<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>							<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>							<table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>																			

## Schritt 2:

Verwende die Tastenbeschriftung aus Schritt 1 und drücke die erste Taste aus der entsprechenden Liste, die es auch auf dem Modul gibt.

"DRÜCK":	JA, Q, NEIN, O. K., OKAY, COUP, OK, LEER, DRÜCK, [ ], NOCHMAL, WAS, NICHTS, KUH
"NOCHMAL":	OKAY, Q, JA, O. K., [ ], OK, NICHTS, WAS, KUH, DRÜCK, LEER, NEIN, COUP, NOCHMAL
"[ ]":	LEER, WAS, KUH, NOCHMAL, NEIN, DRÜCK, OK, JA, NICHTS, OKAY, COUP, Q, [ ], O. K.
"LEER":	KUH, OK, Q, O. K., LEER, COUP, DRÜCK, NICHTS, [ ], NEIN, OKAY, WAS, JA, NOCHMAL
"NICHTS":	WAS, OK, Q, O. K., JA, LEER, [ ], COUP, OKAY, NEIN, KUH, NOCHMAL, NICHTS, DRÜCK
"JA":	Q, OK, WAS, O. K., NOCHMAL, NEIN, COUP, DRÜCK, NICHTS, JA, OKAY, LEER, [ ], KUH
"NEIN":	WAS, NEIN, OKAY, NICHTS, DRÜCK, LEER, O. K., [ ], Q, NOCHMAL, KUH, JA, COUP, OK
"WAS":	DRÜCK, NICHTS, OKAY, NEIN, Q, JA, OK, [ ], COUP, LEER, WAS, O. K., KUH, NOCHMAL
"OKAY":	OK, OKAY, NOCHMAL, [ ], O. K., JA, LEER, NEIN, WAS, KUH, COUP, DRÜCK, Q, NICHTS
"OK":	JA, NICHTS, DRÜCK, COUP, [ ], KUH, NEIN, OK, O. K., OKAY, WAS, LEER, Q, NOCHMAL
"O. K.":	LEER, DRÜCK, Q, NEIN, NICHTS, COUP, [ ], KUH, OKAY, O. K., OK, NOCHMAL, WAS, JA
"Q":	O. K., [ ], NOCHMAL, JA, WAS, NICHTS, KUH, Q, OKAY, DRÜCK, LEER, COUP, NEIN, OK
"KUH":	WAS, [ ], LEER, Q, JA, OKAY, NOCHMAL, COUP, NEIN, KUH, NICHTS, DRÜCK, OK, O. K.
"COUP":	OK, O. K., JA, DRÜCK, COUP, Q, NICHTS, WAS, LEER, OKAY, NOCHMAL, NEIN, [ ], KUH
"SOHN":	MOMENT, SO EIN, SO'N, OH GOTT, WAS?, ZEH, ZEHN, WARTE, C, SOHN, 10, DA STEHT, ZEHEN, CN
"SO EIN":	SO'N, WAS?, DA STEHT, ZEH, C, ZEHEN, 10, WARTE, SOHN, CN, OH GOTT, MOMENT, ZEHN, SO EIN
"SO'N":	10, SO EIN, ZEH, SO'N, WAS?, ZEHN, MOMENT, CN, OH GOTT, SOHN, C, WARTE, DA STEHT, ZEHEN
"OH GOTT":	SOHN, OH GOTT, ZEHN, WAS?, 10, SO EIN, CN, SO'N, C, ZEH, MOMENT, ZEHEN, DA STEHT, WARTE
"ZEHN":	ZEHEN, CN, ZEHN, ZEH, C, MOMENT, SO'N, WARTE, OH GOTT, DA STEHT, WAS?, 10, SO EIN, SOHN
"CN":	ZEH, MOMENT, WAS?, C, OH GOTT, ZEHN, 10, ZEHEN, CN, SOHN, DA STEHT, WARTE, SO EIN, SO'N
"ZEH":	ZEH, SO'N, SO EIN, SOHN, ZEHEN, WARTE, 10, WAS?, MOMENT, DA STEHT, OH GOTT, ZEHN, CN, C
"10":	ZEHN, CN, SO EIN, OH GOTT, WAS?, 10, ZEHEN, SOHN, ZEH, DA STEHT, SO'N, MOMENT, WARTE, C
"C":	SOHN, WARTE, OH GOTT, SO'N, CN, ZEHEN, 10, DA STEHT, SO EIN, ZEH, ZEHN, WAS?, C, MOMENT
"ZEHEN":	MOMENT, ZEH, WAS?, C, SO'N, ZEHN, OH GOTT, WARTE, DA STEHT, SOHN, CN, SO EIN, 10, ZEHEN
"WAS?":	C, ZEH, 10, SO'N, WARTE, MOMENT, WAS?, DA STEHT, ZEHEN, SO EIN, ZEHN, OH GOTT, CN, SOHN
"WARTE":	SO EIN, CN, ZEHEN, 10, SOHN, ZEHN, MOMENT, C, OH GOTT, WAS?, WARTE, ZEH, SO'N, DA STEHT
"MOMENT":	SO EIN, ZEHEN, DA STEHT, OH GOTT, SOHN, WARTE, ZEH, ZEHN, MOMENT, CN, C, WAS?, SO'N, 10
"DA STEHT":	OH GOTT, WAS?, CN, ZEHN, WARTE, ZEHEN, 10, C, ZEH, SOHN, DA STEHT, MOMENT, SO EIN, SO'N

## Memory

*Erinnerungen sind vergänglich - so wie auch alles andere, wenn eine Bombe explodiert. Pass also auf!*

Drücke die korrekte Taste, um zur nächsten Stufe zu gelangen.  
Das Drücken einer falschen Taste setzt das Modul zurück zur Stufe 1.  
Tastenpositionen gelten von links nach rechts.

### **Stufe 1:**

Wenn der Bildschirm 1 anzeigt, drücke die Taste in der zweiten Position.  
Wenn der Bildschirm 2 anzeigt, drücke die Taste in der zweiten Position.  
Wenn der Bildschirm 3 anzeigt, drücke die Taste in der dritten Position.  
Wenn der Bildschirm 4 anzeigt, drücke die Taste in der vierten Position.

### **Stufe 2:**

Wenn der Bildschirm 1 anzeigt, drücke die Taste, die mit "4" beschriftet ist.  
Wenn der Bildschirm 2 anzeigt, drücke die Taste in derselben Position wie in Stufe 1.  
Wenn der Bildschirm 3 anzeigt, drücke die Taste in der ersten Position.  
Wenn der Bildschirm 4 anzeigt, drücke die Taste in derselben Position wie in Stufe 1.

### **Stufe 3:**

Wenn der Bildschirm 1 anzeigt, drücke die Taste mit derselben Beschriftung wie in Stufe 2.  
Wenn der Bildschirm 2 anzeigt, drücke die Taste mit derselben Beschriftung wie in Stufe 1.  
Wenn der Bildschirm 3 anzeigt, drücke die Taste in der dritten Position.  
Wenn der Bildschirm 4 anzeigt, drücke die Taste, die mit "4" beschriftet ist.

### **Stufe 4:**

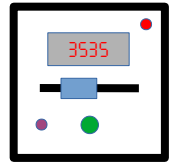
Wenn der Bildschirm 1 anzeigt, drücke die Taste in derselben Position wie in Stufe 1.  
Wenn der Bildschirm 2 anzeigt, drücke die Taste in der ersten Position.  
Wenn der Bildschirm 3 anzeigt, drücke die Taste in derselben Position wie in Stufe 2.  
Wenn der Bildschirm 4 anzeigt, drücke die Taste in derselben Position wie in Stufe 2.

### **Stufe 5:**

Wenn der Bildschirm 1 anzeigt, drücke die Taste mit derselben Beschriftung wie in Stufe 1.  
Wenn der Bildschirm 2 anzeigt, drücke die Taste mit derselben Beschriftung wie in Stufe 2.  
Wenn der Bildschirm 3 anzeigt, drücke die Taste mit derselben Beschriftung wie in Stufe 4.  
Wenn der Bildschirm 4 anzeigt, drücke die Taste mit derselben Beschriftung wie in Stufe 3.

# Morsealphabet

*Eine antiquierte Form nautischer Kommunikation? Was kommt als nächstes? Wenigstens sind es echte Morsezeichen... Wenn du also aufpasst, kannst du zumindest noch etwas lernen.*



- Interpretiere das Signal der blinkenden Lampe mithilfe der Morsezeichen-Tabelle, um eines der Wörter aus der Tabelle rechts zu erhalten.
- Das Signal wiederholt sich in einer Schleife, mit einer langen Pause zwischen den Wiederholungen.
- Sobald das Wort identifiziert ist, stelle die zu dem Wort gehörende Frequenz ein und drücke den "Senden" Knopf.

## Morsealphabet

Eine kurzes Signal repräsentiert einen Punkt.  
Ein langes Signal repräsentiert einen Strich.  
Zwischen Buchstaben ist eine lange Pause.  
Bevor das Wort wiederholt wird, gibt es eine sehr lange Pause.

A	.-	N	-. .
B	-. . .	O	---
C	-. -. .	P	-. -. .
D	-. .	Q	-. -. -
E	.	R	-. .
F	-. -. .	S	-. . .
G	-. -. .	T	-
H	-. . .	U	-. .
I	-. .	V	-. . -. .
J	-. . -. .	W	-. -. .
K	-. -. .	X	-. -. .
L	-. . .	Y	-. -. .
M	-. -. .	Z	-. -. .

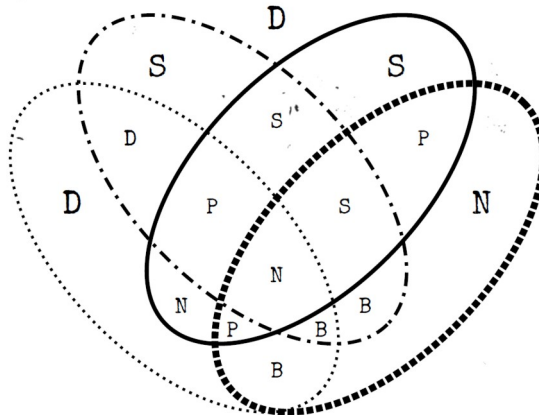
## Wenn Wort... Frequenz:

halle	3.505 MHz
hallo	3.515 MHz
lokal	3.522 MHz
steak	3.532 MHz
strom	3.535 MHz
speck	3.542 MHz
bistro	3.545 MHz
robust	3.552 MHz
sehne	3.555 MHz
knopf	3.565 MHz
sektor	3.572 MHz
vektor	3.575 MHz
bravo	3.582 MHz
kobra	3.592 MHz
bombe	3.595 MHz
norden	3.600 MHz

## Komplizierte Drähte

*Diese Drähte sind nicht wie die anderen: Einige haben Streifen. Das ändert alles!  
Die gute Nachricht ist, dass wir eine präzise Anleitung dafür gefunden haben.  
Vielleicht zu präzise...*

- Betrachte jeden Draht: Über dem Draht ist eine LED und unter dem Draht ist Platz für ein "★" Symbol.
- Nutze für jede Draht/LED/Symbol-Kombination das folgende Venn-Diagramm, um zu entscheiden, ob der Draht durchtrennt werden soll oder nicht.
- Jeder Draht kann mit mehreren Farben gestreift sein.



	Draht hat rote Farbe
	Draht hat blaue Farbe
	Hat das ★ Symbol
	LED ist an

Buchstabe	Anweisung
D	Durchtrenne den Draht
N	Durchtrenne den Draht nicht
S	Durchtrennen, wenn letzte Ziffer der Seriennummer gerade ist
P	Durchtrennen, wenn die Bombe einen Parallel-Port hat
B	Durchtrennen, wenn an der Bombe 2 oder mehr Batterien sind.

Siehe Anhang B für eine Übersicht an Batterietypen.  
Siehe Anhang C für eine Übersicht an Anschlussbuchsen.

## Drahtfolgen

*Es ist schwer zu sagen, wie dieser Mechanismus funktioniert. Die Ingenieursleistung ist wirklich beeindruckend, aber es müsste doch einen einfacheren Weg geben, um neun Anschlüsse zu verdrahten.*

- Auf diesem Modul gibt es mehrere Tafeln mit Drähten, aber es ist jeweils nur eine Tafel sichtbar. Mit der Abwärts-Taste kann zur nächsten und mit der Aufwärts-Taste zur vorherigen Tafel gewechselt werden.
- Wechsle erst dann auf die nächste Tafel, wenn du sicher bist, dass alle notwendigen Drähte auf der aktuellen Tafel durchtrennt sind.
- Durchtrenne die Drähte gemäß der folgenden Tabelle. Das Auftreten von Drähten einer Farbe wird über alle Tafeln innerhalb des Moduls addiert.

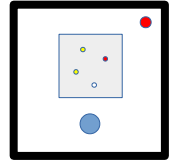
## Abschnitt 1: Module

Rote Drähte		Blaue Drähte		Schwarze Drähte	
Vorkommen	Trennen, wenn verbunden mit	Vorkommen	Trennen, wenn verbunden mit	Vorkommen	Trennen, wenn verbunden mit
Erster roter Draht	C	Erster blauer Draht	B	Erster schwarzer Draht	A, B oder C
Zweiter roter Draht	B	Zweiter blauer Draht	A oder C	Zweiter schwarzer Draht	A oder C
Dritter roter Draht	A	Dritter blauer Draht	B	Dritter schwarzer Draht	B
Vierter roter Draht	A oder C	Vierter blauer Draht	A	Vierter schwarzer Draht	A oder C
Fünfter roter Draht	B	Fünfter blauer Draht	B	Fünfter schwarzer Draht	B
Sechster roter Draht	A oder C	Sechster blauer Draht	B oder C	Sechster schwarzer Draht	B oder C
Siebter roter Draht	A, B oder C	Siebter blauer Draht	C	Siebter schwarzer Draht	A oder B
Achter roter Draht	A oder B	Achter blauer Draht	A oder C	Achter schwarzer Draht	C
Neunter roter Draht	B	Neunter blauer Draht	A	Neunter schwarzer Draht	C

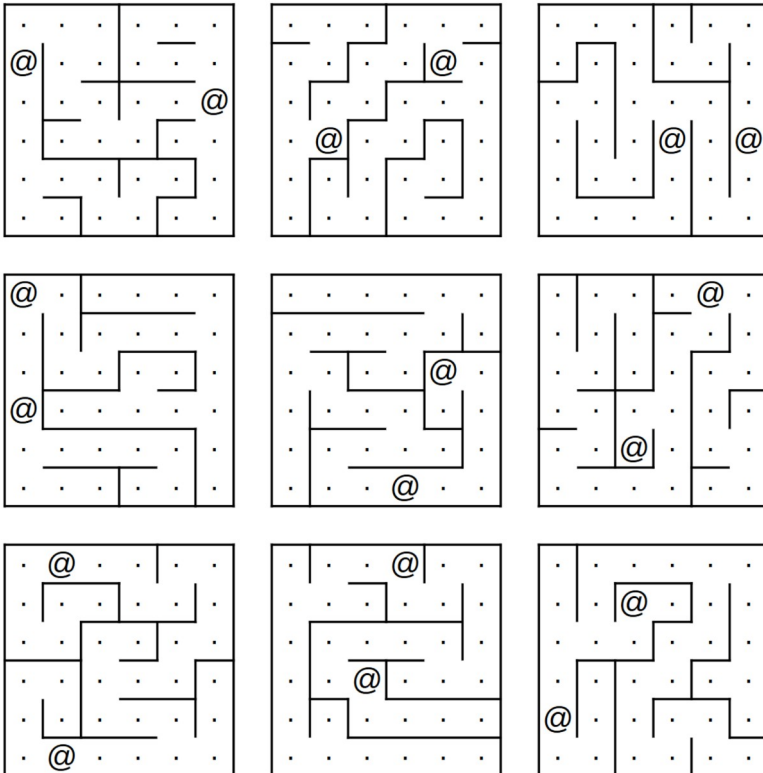


# Labyrinth

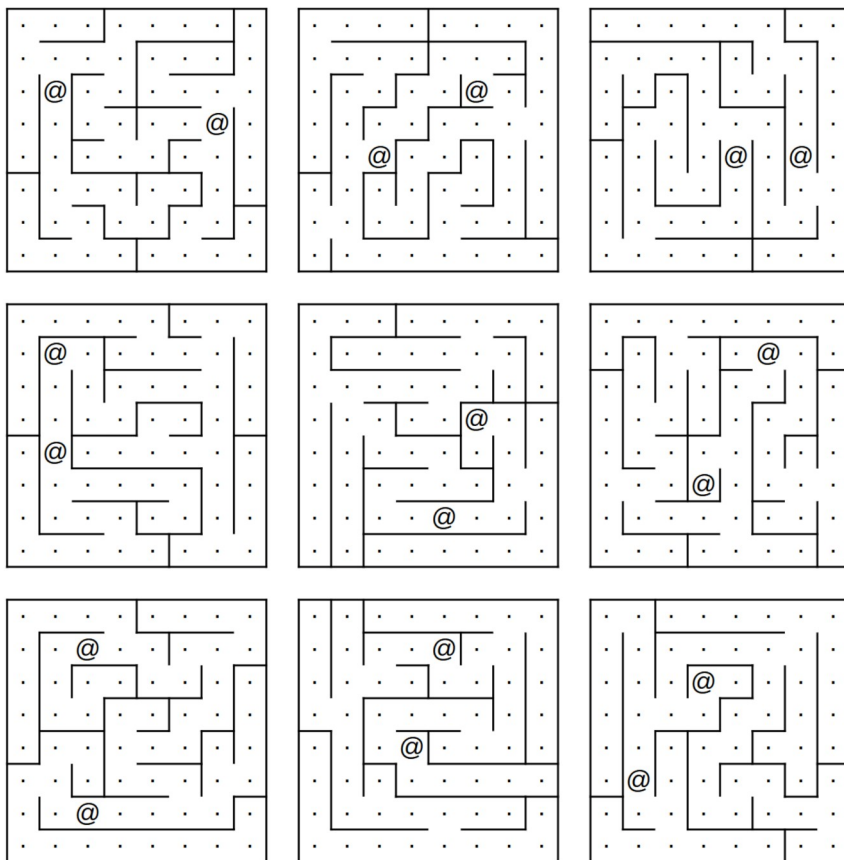
*Hat jemand dieses Labyrinth aus einem Brettspiel geklaut?*



- Finde das korrekte Labyrinth anhand der zwei gelben Markierungen. (Falls nur eine oder keine gelbe Markierung sichtbar ist, drücke einmal kurz auf den Cursorknopf. )
- Der Entschärfer muss den weißen Punkt mithilfe des Cursorknopfes zum roten Punkt navigieren.
- Warnung: Überquere nicht die Linien. Diese Linien sind auf der Bombe unsichtbar!

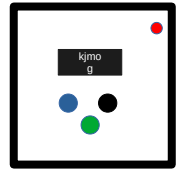


Im Spielmodus HARD werden diese Labyrinth verwendet:



## Passwort

*Zum Glück scheint das Passwort nicht den üblichen behördlichen Sicherheitsanforderungen zu entsprechen: 22 Zeichen, Groß- und Kleinbuchstaben, zufällige Ziffernfolgen und keine Palindrome von mehr als 3 Zeichen.*



- Du hast 3 Tasten, die erste Taste blau erlaubt das Blättern durch alle verfügbaren Buchstaben für die Position, die zweite Taste wählt die Position.
- Aus den verfügbaren Buchstaben lässt sich nur ein einziges der unten angegebenen Passwörter bilden.
- Drücke die grüne Taste, nachdem das passende Wort gesetzt wurde

angst atmen beten bombe danke  
draht druck drück farbe fehlt  
ferse kabel knall knapp knopf  
leere legal lehre mathe matte  
panik pieps rauch ruhig saite  
sehne seite sende strom super  
timer übrig verse warte zange

Im Spielmodus HARD werden diese Passwörter verwendet:

aktien backen chance doktor eichel fracht  
grafik hockey indien ingwer jodeln knebel  
kobalt libero müesli nippel objekt orakel  
person plasma qualle riemen risiko schloß  
schock sklave stücke tänzer töpfer umfeld  
vagina vulkan würfel ziegel ätzend ökonom

## **Abschnitt 2: Quengel-Module**

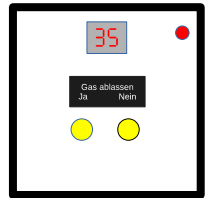
Quengel-Module können nicht dauerhaft entschärft werden, sondern bleiben eine stetig wiederkehrende Gefahr.

Quengel-Module erkennt man an dem 2-stelligen Timer oben auf dem Modul. Interaktionen mit der Bombe können diese Module aktivieren. Einmal aktiviert müssen sie umgehend entschärft werden, bevor ihr Timer abläuft, ansonsten wird ein Fehler registriert.

Bleib wachsam: Quengel-Module können sich jederzeit wieder aktivieren.

## Gas Ablassen

*Computer Hacken ist harte Arbeit! Naja, normalerweise jedenfalls. Diese Aufgabe könnte wahrscheinlich von einem Wackeldackel erledigt werden, der immer wieder dieselbe Taste drückt.*



Beantworte die Frage auf dem Bildschirm, indem du "J" für "Ja" oder "N" für "Nein" drückst. (Doch Vorsicht, Ja und Nein tauschen gerne die Plätze.)

## Kondensator Entladen

*Ich schätze, das ist nur dazu gedacht dich abzulenken, denn ansonsten wäre es einfach nur ein ziemlich schäbiger Apparat.*

Entlade den Kondensator, bevor er sich überlädt, indem du am Hebel ziehst.

## Drehknopf

*Unnötig kompliziert und lächerlich unnötig. Man stelle sich nur vor, was man mit solchem Fachwissen erreichen könnte, wenn man es nicht für diabolische Rätsel nutzen würde.*

- Der Drehknopf kann in vier verschiedene Richtungen zeigen.
- Der Drehknopf muss in der richtigen Position sein, wenn der Modultimer abläuft.
- Die erforderliche Position kann anhand der zwölf LEDs ermittelt werden.
- Die erforderliche Position des Drehknopfes ist relativ zur Beschriftung "Oben" angegeben, welche eventuell rotiert ist.

### LED-Konfigurationen

#### Nach oben drehen, wenn:

		X	X	X		X	X	X	X		
X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	

#### Nach unten drehen, wenn:

	X	X			X	X		X	X		
X	X	X	X	X	X		X				X

#### Nach links drehen, wenn:

				X						X	
X			X	X	X				X	X	

#### Nach rechts drehen, wenn:

X		X	X	X	X	X	X	X			
X	X	X		X		X	X	X	X		

X = Leuchtende LED

## **Anhang A: Übersicht über Indikatoren**

Beschriftete Indikator-LEDs können sich auf allen Seiten des Bombengehäuses befinden. (Derzeit aber nur im Hauptdisplay.) Ist ein Indikator aktiv, ist er entweder Invers, oder eine kleine LED leuchtet daneben. (Im Display ist ein # davor.

Häufige Indikatoren

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

## **Anhang B: Übersicht über Batterietypen**

Folgende Batterietypen können in Batteriefächern rund um das Bombengehäuse gefunden werden. Auch diese werden im Display angezeigt.

Batterie Typ

AA, D, A, AAA, B, C

## **Anhang C: Übersicht über Anschlussbuchsen**

Digitale und analoge Anschlüsse befinden sich an den Seiten des Bombengehäuses.

Anschluss Name

DVI-D, Parallel, PS/2, RJ-45, Seriell, Cinch (Stereo RCA)