



BOMBEN ENTSCHÄRFUNGS ANLEITUNG

Version 1

Autorisierungscode: 241

Willkommen in der gefährlichen und aufregenden Welt des Bombenentschärfens.

Studiere dieses Handbuch gewissenhaft; DU bist der Experte. Auf den folgenden Seiten findest du alles um Bomben zu entschärfen, sogar die ganz Bösen.

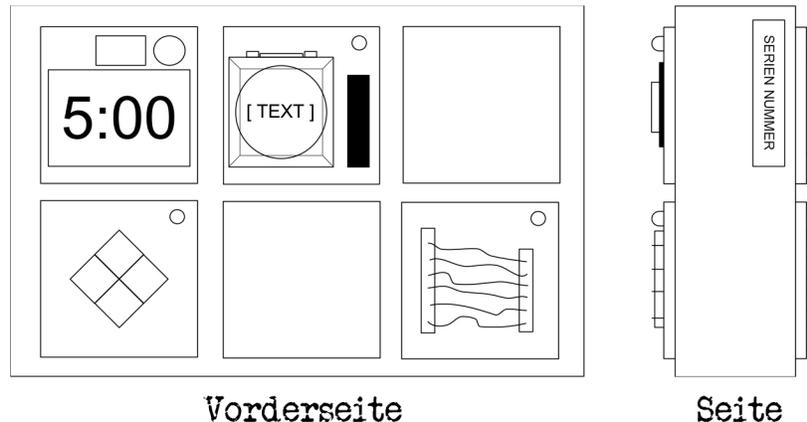
Aber vergiss nicht - Ein kleiner Fehler und es bedeutet: GAME OVER

Übersetzung von Andreas, Michael und Thomas Zehner

Das Entschärfen von Bomben

Die Bombe explodiert, wenn der Countdown timer 0:00 erreicht, oder wenn zuviele strikes gesammelt werden. Der einzige Weg eine Bombe zu entschärfen ist seine Module zu neutralisieren.

Beispiel Bombe



Module

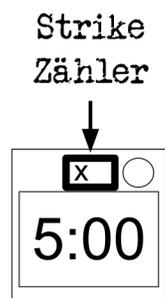
Eine Bombe kann aus bis zu 11 Modulen bestehen. Jedes Modul ist separat und kann in beliebiger Reihenfolge entschärft werden.

Anleitungen zum Entschärfen können in Sektion 1 gefunden werden. Anspruchsvollere Module sind ein spezieller Fall und werden in Sektion 2 beschrieben.

Strikes

Wenn der Entschärfer einen Fehler macht, bekommt er einen Strike. Diese werden über dem Countdowntimer gezählt. Bomben mit einem Strike Zähler gehen beim dritten Strike in die Luft. Der Timer zählt mit jedem Strike schneller runter.

Befindet sich kein Strike Zähler über dem Countdowntimer, wird die Bombe nach dem ersten Strike explodieren, was keinen Raum für Fehler zulässt.



Sammeln von Informationen

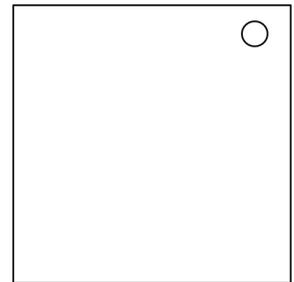
Bei einigen Entschärfungsanleitungen werden spezielle Informationen über die Bombe benötigt. Unter anderem die Seriennummer. Diese Art der Informationen werden normalerweise an den Seiten des Bombengehäuses gefunden. Siehe Anhang A, B und C für die Identifizierung der richtigen Anleitung.

Sektion 1: Module

Module können anhand einer LED in der rechten oberen Ecke identifiziert werden.

Wenn diese LED grün leuchtet ist sie entschärft.

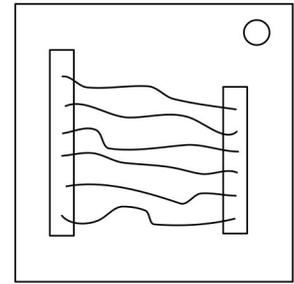
Alle Module müssen entschärft werden um die Bombe zu neutralisieren.



Im Falle von Drähten

*Wires are the Lifeblood of electronics! Wait, no, electricity is the lifeblood.
Wires are more like the arteries. The veins? No matter...*

- Ein Kabelmodul kann 3 - 6 Drähte haben.
- Nur der eine richtige Draht muss durchtrennt werden.
- Draht aufzählung geht von oben nach unten.



3 Drähte:

Wenn es keine roten Drähte gibt, schneide den Zweiten.

Falls der letzte Draht weiss ist, schneide den Letzten.

Falls es mehr als einen blauen Draht gibt, dann schneide den letzten Blauen.

Wenn nichts davon zutrifft, schneide den letzten Draht.

4 Drähte:

Wenn es mehr als einen roten Draht gibt, und die letzte Stelle der Seriennummer ungerade ist, schneide den letzten roten Draht.

Falls der letzte Draht gelb ist und es keine roten Drähte gibt, schneide den Ersten.

Falls es genau einen blauen Draht gibt, schneide den ersten Draht.

Falls es mehr als einen gelben Draht gibt, durchtrenne den letzten Draht.

Wenn nichts davon zutrifft, schneide den zweiten Draht.

5 Drähte:

Wenn der letzte Draht schwarz ist und die letzte Stelle der Seriennummer ungerade ist, schneide den vierten Draht.

Falls es genau einen roten und mehr als einen gelben Draht gibt, schneide den ersten Draht.

Falls es keine schwarzen Drähte gibt, schneide den zweiten Draht.

Wenn nichts davon zutrifft, schneide den ersten Draht.

6 Drähte:

Wenn es keine gelben Drähte gibt und die letzte Stelle der Seriennummer ungerade ist, schneide den dritten Draht.

Falls es genau einen gelben und es mehr als einen weissen Draht gibt, schneide den vierten Draht.

Falls es keine roten Drähte gibt, schneide den letzten Draht.

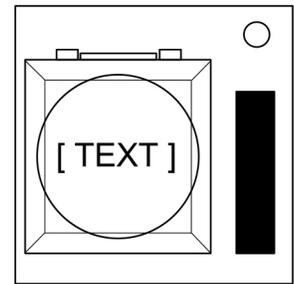
Wenn nichts davon zutrifft, schneide den vierten Draht.

Der Falle des Knopfes

You might think that a button telling you to press it is pretty straightforward. That's the kind of thinking that gets people exploded.

Siehe Anhang A für die Kennzeichen Identifizierung.
Siehe Anhang B zur Batterieidentifikation.

Folge den hier stehenden Regeln, wie sie aufgelistet sind, führe die erste Aktion aus die zutrifft:



1. Ist der Knopf blau und sagt: "Abort", halte den Knopf gedrückt und siehe unter "Wann lasse ich den Knopf los?" nach.
2. Gibt es mehr als eine Batterie an der Bombe, und der Kopf sagt: "Detonate", drücke den Kopf und lasse ihn sofort los.
3. Ist der Knopf weiss und die leuchtende Kennzeichen Identifizierung lautet "CAR", halte den Knopf gedrückt und siehe unter "Wann lasse ich den Knopf los?" nach.
4. Gibt es mehr als zwei Batterien an der Bombe und die leuchtende Kennzeichen Identifizierung lautet "FRK" drücke den Knopf und lasse ihn sofort los.
5. Ist der Knopf gelb halte den Knopf gedrückt und siehe unter "Wann lasse ich den Knopf los?" nach.
6. Ist der Knopf rot und sagt "Hold", drücke ihn und lasse sofort los.
7. Trifft nichts davon zu, halte den Knopf gedrückt und siehe unter "Wann lasse ich den Knopf los?" nach.

Wann lasse ich den Knopf los?

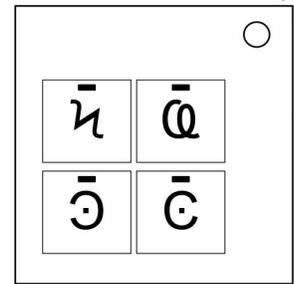
Wenn angefangen wird den Knopf zu drücken, wird ein farbiger Streifen rechts neben dem Modul anfangen zu leuchten. Je nach Farbe, musst du den Knopf zu einem bestimmten Zeitpunkt los lassen.

- blauer Streifen: Lasse den Knopf los wenn der Countdowntimer eine "4" zeigt.
- weisser Streifen: Lasse den Knopf los wenn der Countdowntimer eine "1" zeigt.
- gelber Streifen: Lasse den Knopf los wenn der Countdowntimer eine "5" zeigt.
- jede andere Farbe: Lasse den Knopf los wenn der Countdowntimer eine "1" zeigt.

Im Falle einer Schaltfläche

I'm not sure what these symbols are, but I suspect they have something to do with occult.

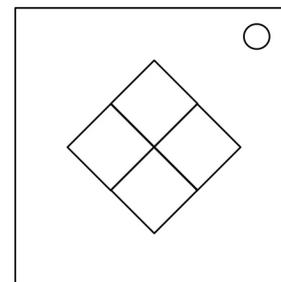
- Nur eine Spalte unterhalb hat alle vier Symbole der Schaltfläche.
- Drücke die vier Knöpfe in der Reihenfolge wie sie in der Spalte aufgelistet sind.



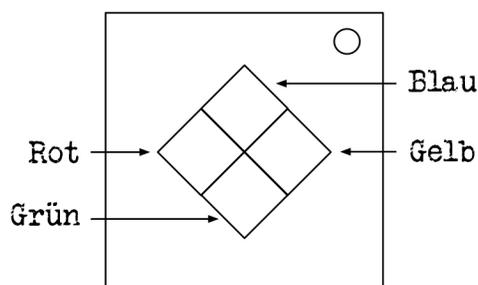
Q	Ë	©	б	Ψ	б
A	Q	Ɔ	¶	ᵽ	Ë
λ	ᵽ	Q	ᵽ	ᵽ	≠
Ɔ	Q	Ж	И	С	æ
И	☆	Ɔ	Ж	¶	Ψ
Ɔ	Ɔ	λ	¿	Ɔ	Й
ᵽ	¿	☆	ᵽ	★	Ω

Im Falle von Simon Says

This is like one of those toys you played with as a kid where you have to match the pattern that appears, except this one is a knockoff that was probably purchased at a dollar store.



1. Einer von den vier farbigen Knöpfen wird aufleuchten.
2. Verwende unten die richtige Tabelle. Drücke den Knopf mit der dazugehörigen Farbe.
3. Der Anfangsknopf wird leuchten, gefolgt von einem Anderen.
4. Die Reihenfolge wird jedesmal um eine Sequenz länger, wenn die Eingabe richtig war, bis das Modul entschärft wurde.



Wenn die Seriennummer einen Vokal enthält:

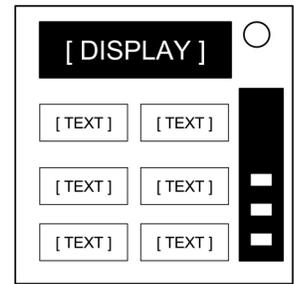
		leuchtet Rot	leuchtet Blau	leuchtet Grün	leuchtet Gelb
Knopf den man drücken muss	Kein Strike	Blau	Rot	Gelb	Grün
	1 Strike	Gelb	Grün	Blau	Rot
	2 Strikes	Grün	Rot	Gelb	Blau

Wenn die Seriennummer keinen Vokal enthält:

		leuchtet Rot	leuchtet Blau	leuchtet Grün	leuchtet Gelb
Knopf den man drücken muss	Kein Strike	Blau	Gelb	Grün	Rot
	1 Strike	Rot	Blau	Gelb	Grün
	2 Strikes	Gelb	Grün	Blau	Rot

Im Falle von Was kommt zuerst?

This contraption is like something out of a sketch comedy routine, which might be funny if it wasn't connected to a bomb. I'll keep this brief, as words only complicate matters.



1. Schau auf das Display und wende Schritt 1 an, um herauszufinden welcher Knopf gefragt ist.
2. Mit dem Wort des Knopfes folge Schritt 2, um zu bestimmen welcher Knopf gedrückt werden soll.
3. Wiederhole den Prozess, bis das Modul entschärft ist.

Schritt 1:

Basierend auf dem Display, lies das Wort des gekennzeichneten Knopfes und fahre mit Schritt 2 fort.

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

Schritt 2:

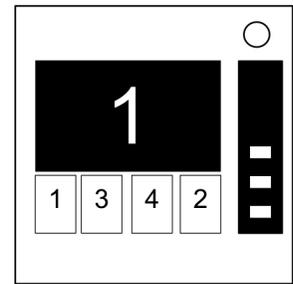
Benutze das Wort von Schritt 1 und drücke den Knopf der als erstes in der Liste vorkommt

"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

Der Falle von Memory

Memory is a fragile thing but so is everything else when a bomb goes off, so pay attention!

- Drücke die richtige Taste um in die nächste Stufe des Moduls zu kommen. Beende alle Stufen um das Modul zu entschärfen.
- Das Drücken des falschen Knopfes setzt das Modul auf Stufe 1 zurück.
- Die Reihenfolge der Knöpfe ist von links nach rechts.



Stufe 1:

Wenn eine 1 angezeigt wird, drücke den Knopf an der zweiten Position.

Wenn eine 2 angezeigt wird, drücke den Knopf an der zweiten Position.

Wenn eine 3 angezeigt wird, drücke den Knopf an der dritten Position.

Wenn eine 4 angezeigt wird, drücke den Knopf an der vierten Position.

Stufe 2:

Wenn eine 1 angezeigt wird, drücke den Knopf mit der Aufschrift "4".

Wenn eine 2 angezeigt wird, drücke den Knopf an der selben Position wie in Stufe 1.

Wenn eine 3 angezeigt wird, drücke den Knopf an der ersten Position.

Wenn eine 4 angezeigt wird, drücke den Knopf an der selben Position wie in Stufe 1.

Stufe 3:

Wenn eine 1 angezeigt wird, drücke den Knopf mit der selben Aufschrift wie in Stufe 2.

Wenn eine 2 angezeigt wird, drücke den Knopf mit der selben Aufschrift wie in Stufe 1.

Wenn eine 3 angezeigt wird, drücke den Knopf an der dritten Position.

Wenn eine 4 angezeigt wird, drücke den Knopf mit der Aufschrift "4".

Stufe 4:

Wenn eine 1 angezeigt wird, drücke den Knopf an der selben Position wie in Stufe 1.

Wenn eine 2 angezeigt wird, drücke den Knopf an der ersten Position.

Wenn eine 3 angezeigt wird, drücke den Knopf an der selben Position wie in Stufe 2.

Wenn eine 4 angezeigt wird, drücke den Knopf an der selben Position wie in Stufe 2.

Stufe 5:

Wenn eine 1 angezeigt wird, drücke den Knopf mit der selben Aufschrift wie in Stufe 1.

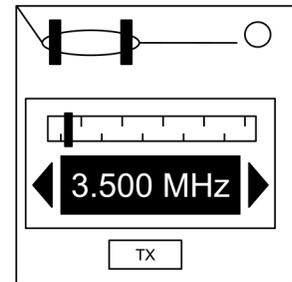
Wenn eine 2 angezeigt wird, drücke den Knopf mit der selben Aufschrift wie in Stufe 2.

Wenn eine 3 angezeigt wird, drücke den Knopf mit der selben Aufschrift wie in Stufe 4.

Wenn eine 4 angezeigt wird, drücke den Knopf mit der selben Aufschrift wie in Stufe 3.

Der Falle vom Morse Code

An antiquated form of naval communication? What next? At least it's genuine Morse Code, so pay attention and you might just learn something.



- Interpretiere das Signal, des blinkenden Lichtes mit Hilfe des Morse Code - Alphabetes. Um das Geheimwort aus der Tabelle zu ermitteln.
- Das Signal ist in einer Schleife mit langen Unterbrechungen zwischen den Wiederholungen.
- Wenn das Wort identifiziert ist, stelle die passende Frequenz ein und drucke den (TX) - Knopf.

Morse Code - Alphabet

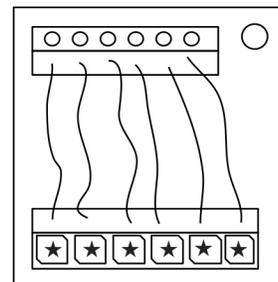
1. Ein kurzes Blinken signalisiert einen Punkt.
2. Ein langes Blinken signalisiert einen Strich.
3. Es sind Pausen zwischen den Buchstaben.
4. Es ist eine lange Pause vor der Wiederholung.

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 ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■

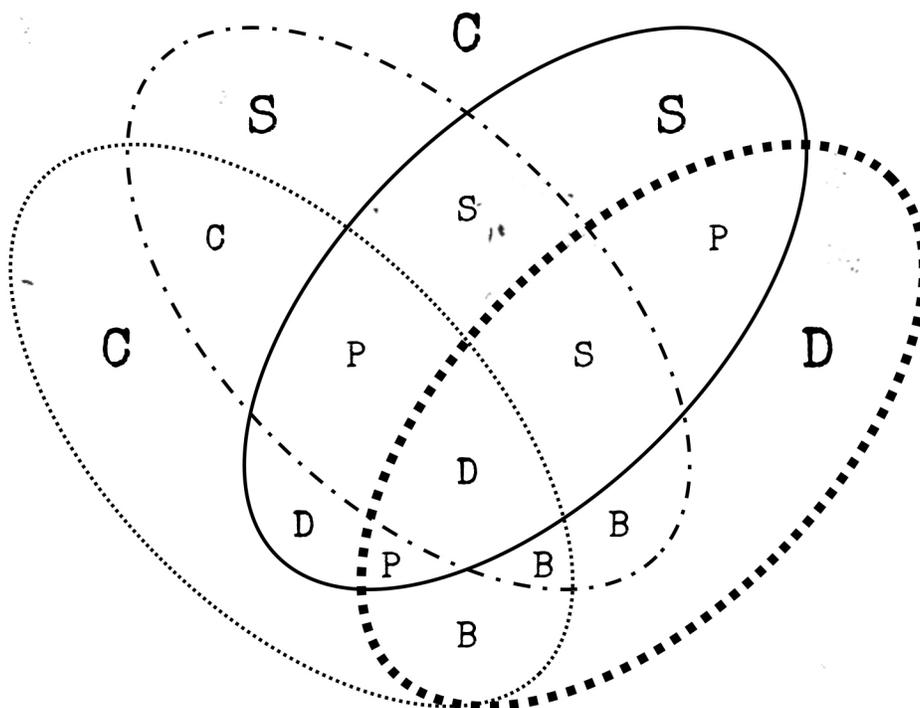
Geheimwort	richtige Frequenz
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz

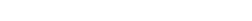
Der Falle von komplizierten Drähten

These wires aren't like the others. Some have stripes! That makes them completely different. The good news is that we've found a concise set of instructions on what to do about it! Maybe too concise...



- Betrachte jeden Draht. Es befindet sich eine LED über dem Draht und Platz für ein "★"-Symbol unter dem Draht.
- Für jede Draht- / LED- / Symbolkombination benutze das Venn - Diagramm um zu Entscheiden ob du den Draht durchtrennst oder nicht.
- Jeder Draht kann mehrfarbig gestreift sein.



	Der Draht hat rote Streifen.
	Der Draht hat blaue Streifen.
	"★"-Symbol vorhanden.
	LED leuchtet

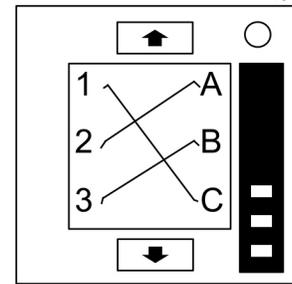
Buchstaben	Anweisung
C	Durchtrenne den Draht
D	Durchtrenne den Draht nicht
S	Durchtrenne den Draht wenn die letzte Stelle der Seriennummer ungerade ist.
P	Durchtrenne den Draht wenn die Bombe einen Parallelanschluss hat.
B	Durchtrenne den Draht wenn die Bombe zwei oder mehr Batterien hat.

Siehe Anhang B für die Batterieidentifikation.
 Siehe Anhang C für die Anschlussidentifikation.

Der Falle von Drahtsequenzen

It's hard to say how this mechanism works. The engineering is pretty impressive, but there must have been an easier way to manage nine wires.

- Dieses Modul enthält mehrere Ebenen mit Drähten, aber es ist immer nur eine Ebene sichtbar. Wechsle zwischen diesen mit Hilfe der Pfeil-Tasten.
- Wechsle nicht zwischen den Ebenen, solange nicht alle notwendigen Drähte durchtrennt sind!
- Durchtrenne die Drähte wie in den Tabellen beschrieben. Es können verschiedenfarbige Drähte über alle Ebenen vorkommen.

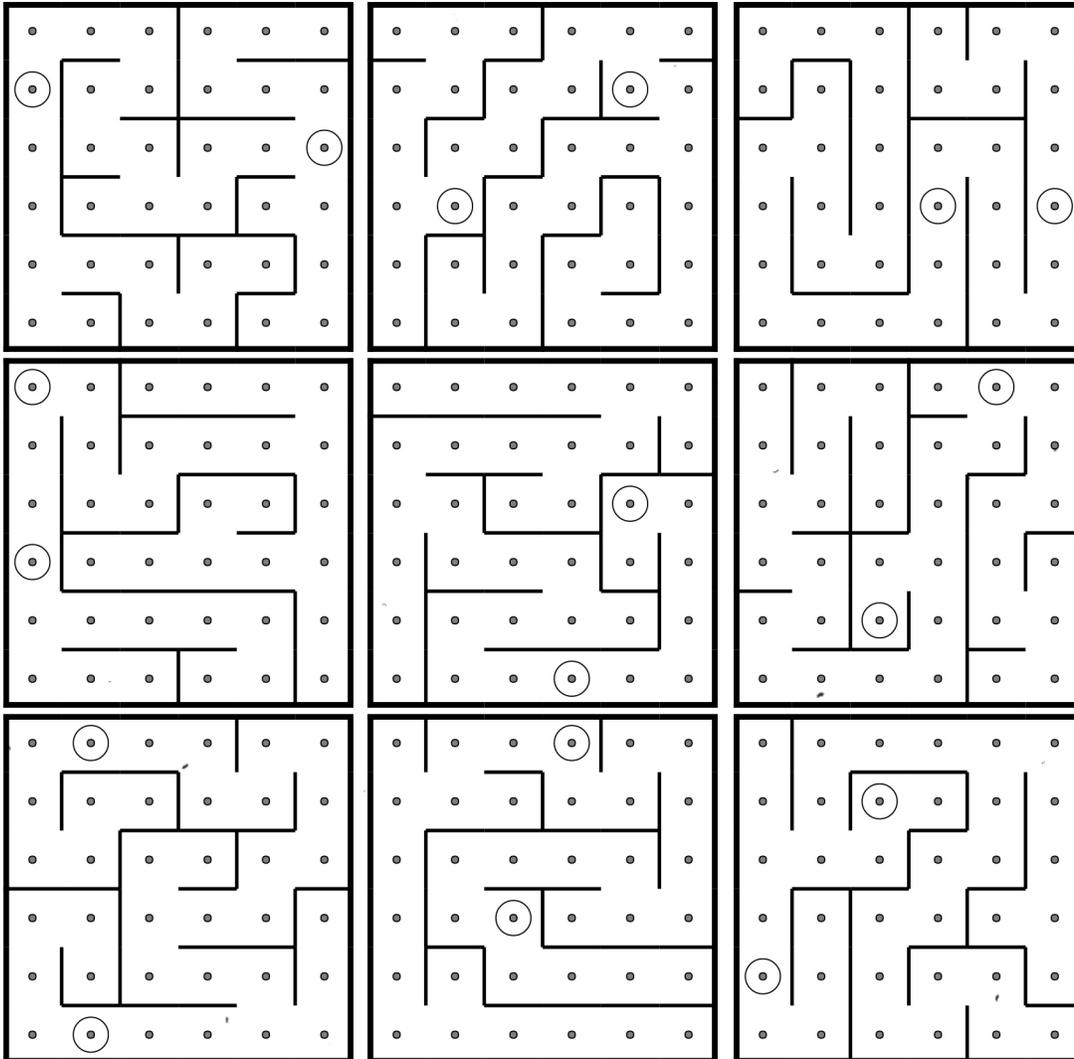
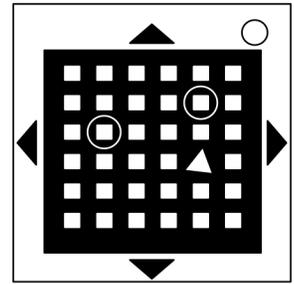


Rote Drähte		Blaue Drähte		Schwarze Drähte	
Draht-vorkommen	schneiden falls verbunden mit	Draht-vorkommen	schneiden falls verbunden mit	Draht-vorkommen	schneiden falls verbunden mit
1. roter Draht	C	1. blauer Draht	B	1. schwarzer Draht	A, B oder C
2. roter Draht	B	2. blauer Draht	A oder C	2. schwarzer Draht	A oder C
3. roter Draht	A	3. blauer Draht	B	3. schwarzer Draht	B
4. roter Draht	A oder C	4. blauer Draht	A	4. schwarzer Draht	A oder C
5. roter Draht	B	5. blauer Draht	B	5. schwarzer Draht	B
6. roter Draht	A oder C	6. blauer Draht	B oder C	6. schwarzer Draht	B oder C
7. roter Draht	A, B oder C	7. blauer Draht	C	7. schwarzer Draht	A oder B
8. roter Draht	A oder B	8. blauer Draht	A oder C	8. schwarzer Draht	C
9. roter Draht	B	9. blauer Draht	A	9. schwarzer Draht	C

Der Falle vom Labyrinth

This seems to be some kind of maze, probably stolen off of a restaurant placemat.

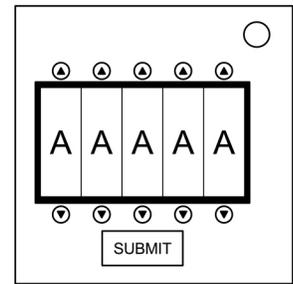
- Finde das Labyrinth mit passenden Kreismarkierungen.
- Der Entschärfer muss das weiße Licht mittels Pfeiltasten zu dem roten Dreieck navigieren.
- **WARNUNG:** Überquere keine Wände des Labyrinths. Diese sind auf dem Modul nicht sichtbar!



Der Falle vom Passwort

Fortunately this password doesn't seem to meet standard government security requirements: 22 characters, mixed case, numbers in random order without any palindromes above length 3.

- Mit den Pfeiltasten können die Buchstaben der Position geändert werden.
- Nur eine Kombination der verfügbaren Buchstaben stimmt mit einem Passwort überein.
- Drücke den "SUBMIT" - Knopf wenn das korrekte Passwort eingegeben 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

Sektion 2: Anspruchsvollere Module

Anspruchsvollere Module können nicht
entschärft werden !

00

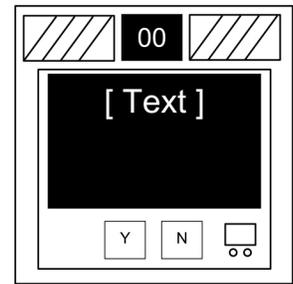
Sie können durch einen kleinen zweistelligen Timer identifiziert werden. Interaktionen mit der Bombe können das Modul aktivieren. Erst aktiviert müssen anspruchsvollere Module deaktiviert werden, um einen Strike zu verhindern.

Sei wachsam ! Anspruchsvollere Module können sich jederzeit wieder reaktivieren !

Im Falle des Gas ablassens

Computer hacking is hard work! Well, it usually is. This job could probably be performed by a simple drinking bird pressing the same key over and over again.

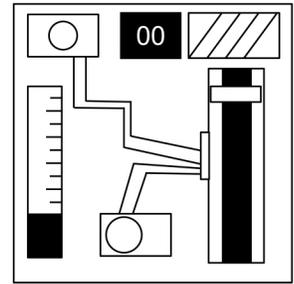
- Antworte auf die Aufforderungen mittels "Y" für Ja und "N" für Nein.



Im Falle des Kondensator entladens

I'm going to guess that this is just meant to occupy your attention, because otherwise this is some shoddy electronics work.

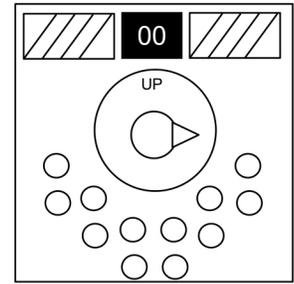
- Entlade den Kondensator durch halten des Hebels um eine Überladung zu verhindern.



Im Falle des Drehknopfs

Needlessly complicated and endlessly needy. Imagine if such expertise were used to make something other than diabolical puzzles.

- Der Drehknopf kann in eine der vier Richtungen gedreht werden.
- Der Drehknopf muss in der Richtigen Position sein wenn der Timer 00 erreicht.
- Die korrekte Positionen kann mit Hilfe der LED Konfigurationen bestimmt werden.
- Die Drehknopfposition ist relativ zu der Beschriftung "UP". Welches verdreht sein kann.



LED Konfigurationen

Up Position:(Oben)

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Down Position:(Unten)

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Left Position:(Links)

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Right Position:(Rechts)

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = LED leuchtet

Anhang A: Kennzeichen Identifizierung

Kennzeichen können an den Seiten von Bomben gefunden werden.

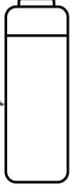


Häufige Kennziffern

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

Anhang B: Batterieidentifikation

Batterien können an den Seiten von Bomben gefunden werden.

Batterie	Typ
	AA
	D