

MAYDAY PROTOCOL

KOPILOT-HANDBUCH V1.0

✈️ DAS FLUGZEUG LANDEN

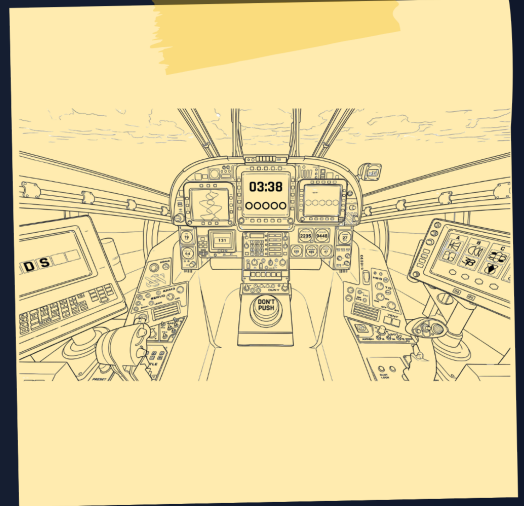
Willkommen an Bord!

Bei Notlandung sitzt der Pilot im Cockpit und schaut auf verschiedene Bildschirme voller Rätsel, die er nicht lösen kann. Zum Glück hat der Kopilot (das bist du!) das Handbuch. Jede Regel, jeder Schritt, jedes kleine Detail... aber du kannst das Cockpit nicht sehen.

Denke daran:

- ✓ Pilot = Sieht alles, weiß aber nichts
- ✓ Kopilot = Weiß alles, sieht aber nichts

Deine Mission ist einfach: Die richtigen Dinge sagen, zur richtigen Zeit, in der richtigen Reihenfolge... und versuche nicht in Panik zu geraten.

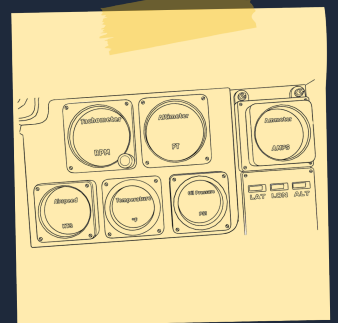


🧩 RÄTSELSYSTEM

Jedes Level kann bis zu 10 Rätsel starten, manchmal gleichzeitig. Keine Sorge, sie interagieren nicht miteinander; jedes ist sein eigenes kleines Problem.

Einige Rätsel fragen nach Cockpit-Instrumentenwerten, also vergiss nicht, den Piloten nach Messwerten zu fragen wie: **Oil Pressure, Airspeed, Altimeter, Tachometer, Fuel, Temperature, Ammeter**

Es gibt nur eine strenge Regel: Das Endgültige Stabilisierungsprotokoll (das finale Rätsel) muss immer zuletzt gelöst werden. Alles andere? Löse es in beliebiger Reihenfolge.



🎯 WIE MAN EIN LEVEL GEWINNT

- ◆ Löse alle aktiven Rätsel
- ◆ Beende das finale Rätsel (**Endgültiges Stabilisierungsprotokoll**)
- ◆ Und tue das alles bevor der Timer auf null läuft

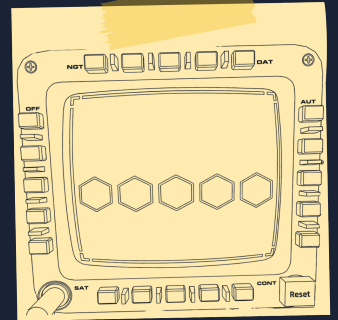
🌟 WIE MAN VERLIERT

- ◆ Der Timer läuft ab
- ◆ ODER du erreichst die maximale Anzahl an Fehlern

Der Pilot sieht vier Seiten eines Panels: **Oben, Rechts, Unten, Links**. Jede Seite enthält 5 Tasten. Jede Taste hat eine Hintergrundfarbe und einen darauf geschriebenen Farbnamen.

Deine Aufgabe: Bestimme anhand der Instrumentenwerte und der Regeln in diesem Handbuch, welche 5 Farben gedrückt werden müssen und in welcher Reihenfolge.

Der erste verbleibende Farbknopf ist der erste unbenutzte Farbknopf von oben nach unten bei vertikal angeordneten Knöpfen und von links nach rechts bei horizontal angeordneten Knöpfen.



WÄHLE WELCHE SEITE ZU LÖSEN IST

PRÜFE DIES...	JA →	NEIN →
Oil Pressure < 40?	Löse Seite OBEN	▼ Gehe zur nächsten Zeile
Airspeed > 120?	Löse Seite RECHTS	▼ Gehe zur nächsten Zeile
Altimeter > 8000?	Löse Seite UNTEN	Wenn alle NEIN → Löse LINKS

BAUE DIE 5-FARBEN-SEQUENZ

⚠ Regel: Schau immer nur auf Farben, die du noch nicht verwendet hast. Wenn eine Farbe bereits verwendet wurde, gehe zur nächsten Regel. Jede Farbe kann nur einmal verwendet werden.

Position 1 (Erstes Sechseck)

1. Wenn grüne Taste "Schwarz" hat → **Wähle grüne Taste**
2. Wenn gelbe Taste nicht "Schwarz" hat → **Wähle gelbe Taste**
3. Wenn schwarze Taste nicht "Grün" hat → Wähle schwarze Taste
4. Wenn nichts davon → **Wähle blaue Taste**

Position 2 (Zweites Sechseck)

1. Wenn rote Taste "Blau" hat → **Wähle rote Taste**
2. Wenn gelbe Taste "Blau" hat → **Wähle gelbe Taste**
3. Wenn schwarze Taste "Grün" hat → Wähle schwarze Taste
4. Wenn nichts davon → **Wähle erste verbleibende Farbe**

Position 3 (Drittes Sechseck)

1. Wenn rote Taste "Grün" hat → **Wähle rote Taste**
2. Wenn blaue Taste nicht "Rot" hat → **Wähle blaue Taste**
3. Wenn grüne Taste nicht "Rot" hat → **Wähle grüne Taste**
4. Wenn nichts davon → **Wähle erste verbleibende Farbe**

Position 4 (Viertes Sechseck)

1. Wenn gelbe Taste "Rot" hat → **Wähle gelbe Taste**
2. Wenn schwarze Taste "Gelb" hat → Wähle schwarze Taste
3. Wenn nichts davon → **Wähle erste verbleibende Farbe**

Position 5 (Fünftes Sechseck)

Wähle die einzige verbleibende Farbe, die du noch nicht verwendet hast.

Der Pilot sieht einen LCD-Bildschirm, LINKS/RECHTS-Tasten, EINGABE und Cockpit-Symbole für den Feuerlöscher, die Leuchtpatronen und die Sauerstoffflasche.

Deine Aufgabe: Bestimme anhand der Ausrüstungsanzahl und der Instrumentenwerte, welche Frequenz gewählt werden muss.



Wähle die richtige Tabelle:

- ◆ Feuerlöscher = 1 und Leuchtpatronen < 3? → **TABELLE A**
- ◆ Leuchtpatronen ≥ 3 oder Sauerstoffflasche ≥ 2? → **TABELLE B**
- ◆ Sonst → **TABELLE C**

TABELLE A

FEUERLÖSCHER = 1 UND
LEUCHTPATRONEN < 3

Ammeter > 15	121.5
Ammeter ≤ 15 und Altimeter > 8000	118.1
Altimeter ≤ 8000 und Sauerstoffflasche ≥ 2	127.3
Airspeed > 120	124.8
Wenn keines davon	132.9

TABELLE B

LEUCHTPATRONEN ≥ 3 ODER
SAUERSTOFFFLASCHE ≥ 2

Airspeed > 150	119.2
Oil Pressure < 40	125.4
Sauerstoffflasche = 3	128.6
Leuchtpatronen = 4	130.1
Wenn keines davon	122.8

TABELLE C

ALLE ANDEREN FÄLLE

Altimeter > 10000	121.5
Tachometer > 2500	118.1
Leuchtpatronen = 2	127.3
Sauerstoffflasche = 1	124.8
Wenn keines davon	119.2

Der Pilot sieht ein 8x8 Raster mit 2 versteckten feindlichen Flugzeugen und 2 Bomben. Der Pilot kann seine eigenen Flugzeuge (1x2 und 1x3) auf dem Brett sehen.

Deine Aufgabe: Frage den Piloten nach seinen Flugzeugpositionen, finde die entsprechende Szenario-Tabelle und leite ihn zu den feindlichen Flugzeugen, während ihr die Bomben vermeidet.

Grüne Zellen sind die Positionen der Flugzeuge, die der Pilot sieht. **Rote Zellen** sind feindliche Positionen, die der Pilot angreifen muss. Vermeide die Bomben!

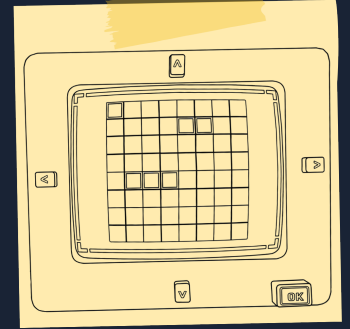


TABELLE 1

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		■	■		■	■	■	
2								
3				■*				
4				■	■			
5					■*			
6								
7		■	■	■				
8								

TABELLE 2

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2							■	■
3		■	■			■*		
4		■		■*				
5		■						
6				■	■	■		
7							■	
8							■	

TABELLE 3

	A	B	C	D	E	F	G	H
1				■	■			
2								
3	■				■*		■	■
4	■							
5	■			■*				
6			■	■	■			
7								
8								

TABELLE 4

	A	B	C	D	E	F	G	H
1						■	■	
2			■	■	■			
3								
4	■	■	■*					
5						■		
6								
7				■*				
8								

TABELLE 5

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2		■	■					
3				■*	■	■	■	■
4								■*
5				■				■*
6				■	■			
7	■			■				
8	■							

TABELLE 6

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		■					■	
2		■					■	
3			■*					
4			■	■	■*			
5								
6				■	■	■		
7								
8								

TABELLE 7

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2	■				■	■		
3	■			■*				
4	■					■*		
5		■	■	■				
6								
7							■	■
8								

TABELLE 8

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		■	■					
2								
3				■	■			
4			■*				■	
5				■*			■	
6							■	
7					■	■	■	
8								

TABELLE 9

	A	B	C	D	E	F	G	H
1				■	■			
2		■						
3		■		■*				
4		■				■	■	
5						■*		
6								
7			■	■	■			
8								

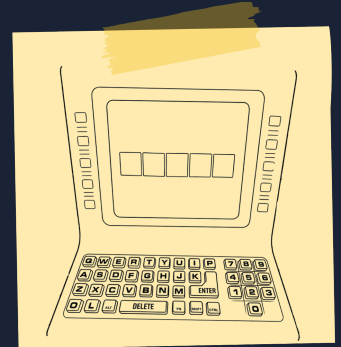
TABELLE 10

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2	■			■	■	■		
3	■							
4			■	■*				
5			■		■*			■
6								■
7								
8								

Der Pilot sieht einen zweistufigen Eingabebildschirm: zuerst muss ein 5-Buchstaben-Wort, dann eine 5-stellige Zahl eingegeben werden.

Deine Aufgabe: Basierend auf den Instrumentenanzeigen, identifiziere die richtige Tabelle und leite den Piloten an, ein Wort und eine Zahl einzugeben, die er tippen kann.

Frage die aufgelisteten Wörter der Reihe nach. Der Pilot prüft die Buchstaben; das erste Wort, das er tippen kann, wird eingegeben, und ENTER drücken schließt die Phase ab.



PHASE 1 — WORTEINGABE (5 BUCHSTABEN)

Der Pilot tippt ein 5-Buchstaben-Wort mit den aktivierten Tasten auf der Tastatur.

Tabelle	Bedingung	Wörter (Der Reihe nach probieren)
A	Fuel > 20 UND Altimeter < 5000	BRAKE, CLIMB, SPEED, FORCE, POWER, WINGS
B	Fuel ≤ 20 ODER Airspeed > 150	FLAPS, DRIFT, STALL, PITCH, RADIO, TOWER
C	Tachometer > 2500	BOOST, ROTOR, MOTOR, VAPOR, CARGO, PANEL
D	Oil Pressure < 40	CHECK, RESET, ALERT, FAULT, ERROR, ABORT
E	Wenn keines der obigen	COAST, GLIDE, HOVER, LEVEL, ORBIT, FLOAT

PHASE 2 — ZAHLEINGABE (5 ZIFFERN)

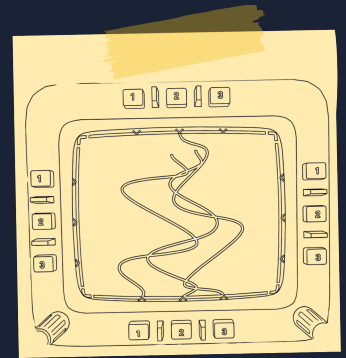
Der Pilot tippt eine 5-stellige Zahl mit den aktivierten Ziffern auf dem Ziffernblock.

Tabelle	Bedingung	Zahlen (Der Reihe nach probieren)
A	Altimeter > 8000	29920, 30120, 30450, 29780, 30010, 29850
B	Airspeed > 130	28950, 29430, 29670, 28820, 29150, 28760
C	Fuel < 15	27890, 28230, 27560, 28010, 27920, 27650
D	Temperature > 250	30870, 31020, 30560, 31150, 30920, 31080
E	Wenn keines der obigen	29450, 29580, 29720, 29340, 29810, 29670

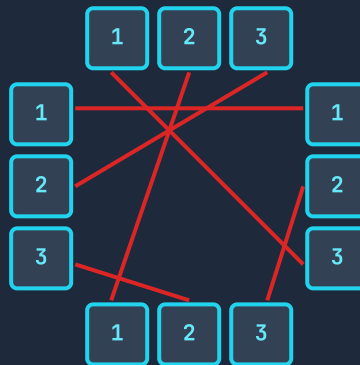
Dieses Rätsel besteht aus zwei Phasen. Phase 1 wird vollständig vom Piloten durchgeführt. Phase 2 wird mit deiner Anleitung basierend auf der Wahl des Piloten gelöst.

Aufgabe: Finde heraus, welche Zahl der Pilot in Phase 1 gewählt hat (1 / 2 / 3) und sage ihm die richtigen Verbindungen basierend auf diesem Ergebnis.

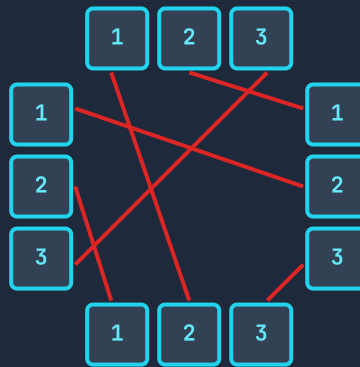
Der Pilot folgt der richtigen Linie von Taste 2 oben und wählt die Zahl, zu der sie führt. Die gewählte Zahl bestimmt, welche Tabelle zu verwenden ist.



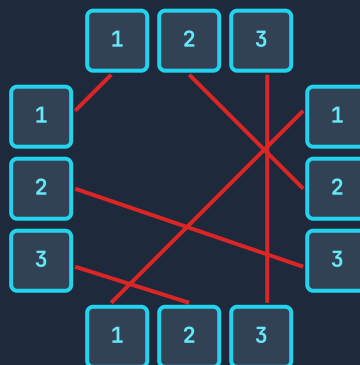
WENN DER PILOT 1 GEWÄHLT HAT → TABELLE 1



WENN DER PILOT 2 GEWÄHLT HAT → TABELLE 2

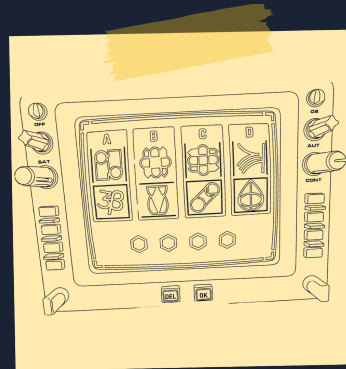


WENN DER PILOT 3 GEWÄHLT HAT → TABELLE 3



Dieses Rätsel basiert darauf, die richtigen Farben mithilfe der Form-Kollisionsmatrix zu finden.

Aufgabe: Finde die Formen, die der Pilot aus jeder Spalte der Tabelle abliest, und sage ihm die richtige Farbe.



R = Rot B = Blau Y = Gelb G = Grün P = Lila O = Orange K = Schwarz I = Rosa

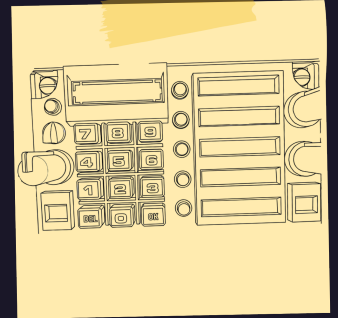
Obere Form = Spaltenüberschriften | Untere Form = Zeilenüberschriften | Schnittpunkt = Farbe

#																					
	R	B	G	P	Y	O	K	I	G	B	R	Y	P	O	K	I	B	G	R	Y	
	B	Y	P	O	K	I	R	G	B	Y	P	O	K	I	R	G	B	Y	P	O	
	G	P	K	I	R	B	Y	O	G	P	K	I	R	B	Y	O	G	P	K	I	
	P	O	I	G	B	Y	R	K	P	O	I	G	B	Y	R	K	P	O	I	G	
	Y	K	R	B	O	G	P	I	Y	K	R	B	O	G	P	I	Y	K	R	B	
	O	I	B	Y	G	P	K	R	O	I	B	Y	G	P	K	R	O	I	B	Y	
	K	R	Y	R	P	K	I	B	G	O	Y	R	P	K	I	B	G	O	Y	R	
	I	G	O	K	I	R	B	Y	P	G	O	K	I	R	B	Y	P	G	O	K	
	G	B	G	P	Y	O	B	P	R	K	I	Y	O	B	P	R	K	I	Y	O	
	B	Y	P	O	K	I	O	G	K	B	R	Y	P	O	K	I	B	G	R	Y	
	R	P	K	I	R	B	Y	O	I	R	G	B	P	Y	O	K	I	R	G	B	
	Y	O	I	G	B	Y	R	K	Y	Y	B	P	O	K	I	R	G	B	P	O	
	P	K	R	B	O	G	P	I	O	P	P	O	K	I	R	B	Y	G	P	K	
	O	I	B	Y	G	P	K	R	B	O	Y	K	K	R	B	Y	P	G	O	R	
	K	R	Y	R	P	K	I	B	P	K	O	I	R	B	G	Y	P	K	I	B	
	I	G	O	K	I	R	B	Y	R	I	K	R	B	Y	Y	P	O	K	I	R	
	B	B	G	P	Y	O	G	P	K	B	I	G	Y	P	P	O	R	B	G	Y	
	G	Y	P	O	K	I	O	G	I	G	R	B	G	G	K	K	B	Y	P	O	
	R	P	K	I	R	B	Y	O	Y	R	G	P	P	O	I	I	G	P	K	I	
	Y	O	I	G	B	Y	R	K	O	Y	B	O	K	R	B	R	Y	O	I	G	



Dieses Rätsel wird zufällig während der Sitzung aktiviert. Du weißt nie, wann es passiert. Wenn es aktiviert wird, wird das Licht rot und ein Alarm ertönt. Der Pilot hat **30 Sekunden** um den richtigen 3-stelligen Code einzugeben.

Deine Aufgabe: Finde den richtigen Code, sobald der Pilot eine Aktivierung meldet, und sage ihn schnell. Denke daran, du hast 30 Sekunden zum Lösen.



Achte auf die Aktivierungsnummer! Bei der ersten Aktivierung verwende Tabelle 1. Bei der zweiten Aktivierung verwende Tabelle 2. Bei der dritten Aktivierung verwende Tabelle 3.

1. AKTIVIERUNG

Prüfe OIL PRESSURE Wert

0 - 12	950
12.5 - 24	875
25 - 37	780
37.5 - 49	640
50 - 62	520
62.5+	410

2. AKTIVIERUNG

Prüfe TEMPERATURE Wert

0-83	320
84-166	485
167-249	590
250-333	715
334-416	840
417+	960

3. AKTIVIERUNG

Prüfe TACHOMETER Wert

0-500	105
501-1000	230
1001-1500	355
1501-2000	470
2001-2500	615
2501+	750

Dieses Rätsel besteht aus drei Phasen, die in der Reihenfolge abgeschlossen werden müssen.

Deine Aufgabe: Stelle die Schalterpositionen basierend auf der Farbe ein, die der Pilot sieht, löse die LED-Sequenz, gib die 4 richtigen Buchstaben ein, und finde schließlich den Ziffernblock-Code.



PHASE 1 — SCHALTERKONFIGURATION

Der Pilot sieht eine dieser Farben auf dem Farbfeld: Gelb, Rot, Grün oder Blau. Sage dem Piloten die Schalterpositionen der entsprechenden Spalte.

Schalter	Gelb	Rot	Grün	Blau
1	Oben	Unten	Links	Rechts
2	Unten	Rechts	Oben	Links
3	Links	Oben	Rechts	Unten
4	Oben	Links	Unten	Rechts
5	Rechts	Unten	Oben	Links
6	Unten	Oben	Links	Oben
7	Links	Rechts	Unten	Oben
8	Rechts	Links	Rechts	Unten

PHASE 2 — LED-SEQUENZ + BUCHSTABEN

Die LED-Tasten leuchten nacheinander auf. Der Pilot sagt die Reihenfolge. Sage dem Piloten die richtigen Buchstaben basierend auf der Sequenz.

1-2-3-4	ABCD	1-2-4-3	ACBE
1-3-2-4	BADC	1-3-4-2	BDAF
1-4-2-3	CAEB	1-4-3-2	CEAD
2-1-3-4	DBFA	2-1-4-3	DFBC
2-3-1-4	EACF	2-3-4-1	ECFA
2-4-1-3	FBDC	2-4-3-1	FDBE
3-1-2-4	ADEF	3-1-4-2	BCFD
3-2-1-4	CBAE	3-2-4-1	DAFB
3-4-1-2	EFCA	3-4-2-1	FEDB
4-1-2-3	AEBC	4-1-3-2	BFGD
4-2-1-3	CDEA	4-2-3-1	DCBF
4-3-1-2	EBFC	4-3-2-1	FADE

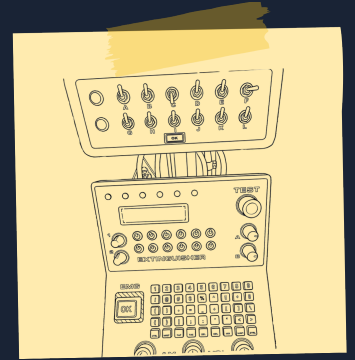
PHASE 3 — ZIFFERNBLOCK-CODE

Der Pilot sieht eine dieser Zahlen. Gib den entsprechenden Code ein.

1234	4321	1357	7531
2468	8642	2847	4782
3159	9513	3698	8963
4126	6214	4789	9874
5283	3825	5917	7195
6542	2456	7361	1637

Dieses Rätsel hat zwei Phasen.

Aufgabe: Bestimme die richtigen unteren Schalterpositionen basierend auf den oberen, dann finde basierend auf der Anzahl der grünen Lichter den richtigen Instrumentenbereich und sage dem Piloten die 4 Richtungstasten und 3 Tastaturtasten.



PHASE 1 — UNTERE SCHALTERPOSITIONEN BASIEREND AUF OBEREN

Der Pilot sieht 6 Schalter oben und 6 unten. Basierend auf den oberen Schalterpositionen, stelle die 6 unteren Schalter auf die richtigen Positionen. Schalter werden von links nach rechts gelesen.

Frage wie viele rote Lichter neben den Schaltern leuchten. Wenn **2 rote** → TABELLE A | **1 rote** → TABELLE B | **0 rote** → TABELLE C

Wie oft Richtung gesehen?	Tabelle A (2 Rote)				Tabelle B (1 Rote)				Tabelle C (0 Rote)			
	Obere Positionen				Obere Positionen				Obere Positionen			
	Oben	Unten	Links	Rechts	Oben	Unten	Links	Rechts	Oben	Unten	Links	Rechts
Wenn Richtung 1. Mal	Unten	Oben	Rechts	Links	Links	Rechts	Unten	Oben	Rechts	Links	Oben	Unten
Wenn Richtung 2. Mal	Rechts	Links	Oben	Unten	Oben	Unten	Links	Rechts	Unten	Oben	Rechts	Links
Wenn Richtung 3. Mal	Links	Rechts	Unten	Oben	Unten	Oben	Rechts	Links	Oben	Unten	Links	Rechts
Wenn Richtung 4. Mal	Oben	Unten	Links	Rechts	Rechts	Links	Oben	Unten	Links	Rechts	Unten	Oben
Wenn Richtung 5. Mal	Unten	Oben	Rechts	Links	Links	Rechts	Unten	Oben	Rechts	Links	Oben	Unten
Wenn Richtung 6. Mal	Rechts	Links	Oben	Unten	Oben	Unten	Links	Rechts	Unten	Oben	Rechts	Links

Wenn alle Richtungen korrekt eingegeben wurden, leuchten die grünen Lichter auf.

PHASE 2 — INSTRUMENT + RICHTUNG + TASTATUR

Wenn 0-2 grüne Lichter → Temperature | 3-4 grüne Lichter → Fuel | 5-6 grüne Lichter → Tachometer Wert.

Wenn 0-2 grüne Lichter an sind

Temperature ≤ 200	Obere Reihe 2:Links, Obere Reihe 5:Unten, Untere Reihe 1:Rechts, Untere Reihe 4:Oben und 1 @ }
200 < Temperature ≤ 350	Obere Reihe 1:Rechts, Obere Reihe 3:Oben, Untere Reihe 5:Links, Untere Reihe 6:Unten und # \$ [
Temperature > 350	Obere Reihe 4:Unten, Obere Reihe 6:Links, Untere Reihe 2:Oben, Untere Reihe 3:Rechts und % ^]

Wenn 3-4 grüne Lichter an sind

Fuel ≤ 10	Obere Reihe 3:Oben, Obere Reihe 5:Rechts, Untere Reihe 1:Unten, Untere Reihe 4:Links und 2 & (
10 < Fuel ≤ 20	Obere Reihe 1:Links, Obere Reihe 4:Unten, Untere Reihe 2:Rechts, Untere Reihe 6:Oben und * ! {
Fuel > 20	Obere Reihe 2:Oben, Obere Reihe 6:Links, Untere Reihe 3:Unten, Untere Reihe 5:Rechts und) -

Wenn 5-6 grüne Lichter an sind

Tachometer ≤ 2100	Obere Reihe 1:Unten, Obere Reihe 3:Rechts, Untere Reihe 2:Links, Untere Reihe 5:Oben und 3 = :
2100 < Tachometer ≤ 2400	Obere Reihe 2:Rechts, Obere Reihe 4:Links, Untere Reihe 1:Oben, Untere Reihe 6:Unten und + _ ;
Tachometer > 2400	Obere Reihe 5:Oben, Obere Reihe 6:Unten, Untere Reihe 3:Rechts, Untere Reihe 4:Links und 4 " <

Dieses Rätsel ist der finale Schritt der Sitzung. Es wird erst aktiviert, wenn alle anderen Rätsel gelöst sind.

Deine Aufgabe: Basierend auf der verbleibenden Zeit, bestimme die richtige Position des linken Hebels und die richtige Richtung des rechten Joysticks.

Nachdem die Hebel eingestellt sind, sage dem Piloten, er soll die große **PUSH**-Taste in der Mitte drücken, um die Sequenz abzuschließen.



⚠ KRITISCH: Prüfe die verbleibende Zeit → identifiziere die entsprechende Zeile → sage dem Piloten die richtigen Positionen für beide Hebel.

VERBLEIBENDE ZEIT	LINKER HEBEL	RECHTER HEBEL (JOYSTICK)
0:00 - 0:30	Position 1	Süd (S)
0:31 - 1:00	Position 2	Südwest (SW)
1:01 - 1:30	Position 2	Südost (SO)
1:31 - 2:00	Position 3	West (W)
2:01 - 2:30	Position 3	Ost (O)
2:31 - 3:00	Position 3	Nord (N)
3:01 - 3:30	Position 4	Nordwest (NW)
3:31 - 4:00	Position 4	Nordost (NO)
4:01 - 4:30	Position 5	Nord (N)
4:30+	Position 5	Nordost (NO)