



MANUAL DE DESARME DE BOMBAS

Versão 1

Código de Verificação: 241

Bem vindo ao perigoso e desafiador mundo do desarme de bombas.

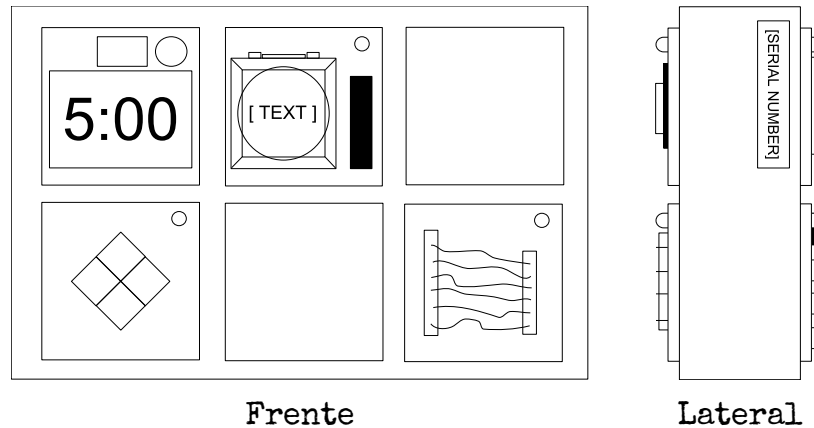
Estude este manual cuidadosamente; você é o especialista. Nestas páginas você encontrará tudo o que precisa saber para desarmar até mesmo a mais traiçoeira bomba.

E lembre-se — Um pequeno descuido pode colocar tudo a perder!

Desarmando Bombas

Uma bomba irá explodir quando seu contador chegar a 0:00 ou quando forem registrados muitos strikes. A única maneira de desarmar uma bomba é desarmando todos os seus módulos antes que o tempo do contador expire.

Bomba de Exemplo



Módulos

Cada bomba conterà até 11 módulos para serem desarmados. Cada módulo é independente e estes podem ser desarmados em qualquer ordem.

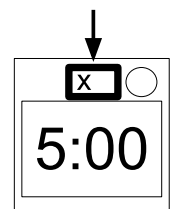
Instruções sobre como desarmar módulos podem ser encontradas na Seção 1. Módulos "Needy" apresentam um caso especial e são descritos na Seção 2.

Strikes

Quando o Desarmador (pessoa que está operando a bomba) comete um erro, a bomba registrará um strike que será exibido no indicador acima do contador de tempo. Bombas com um indicador de strikes explodirão após o terceiro strike. O contador de tempo começará a correr mais rapidamente depois que um strike for registrado.

Se nenhum indicador de strike estiver presente, a bomba explodirá com o primeiro strike, não deixando espaço para erros.

Indicador de Strike



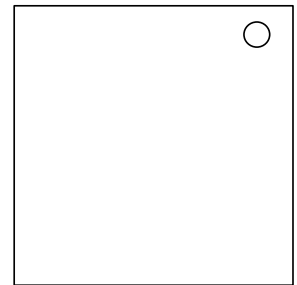
Obtendo Informação

Algumas instruções de desarme necessitarão de informações específicas sobre a bomba, como o "serial number". Esse tipo de informação pode ser normalmente encontrada no topo, no fundo, ou laterais da bomba. Veja o Apêndice A, B, e C para instruções de identificação que poderão ser úteis ao desarmar certos módulos.

Seção 1: Módulos

Módulos podem ser identificados por um LED em seu canto superior direito. Quando o LED se torna verde, o módulo foi desarmado.

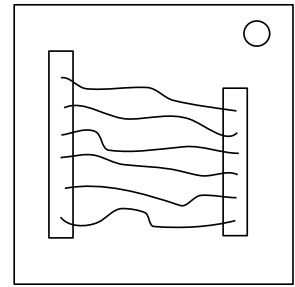
Todos os módulos devem ser desarmados para desarmar a bomba.



No Módulo de Fios

*Fios são a alma dos eletrônicos! Espere, não, eletricidade é a alma.
Fios são como as artérias. Ou veias? Não importa...*

- Um módulo de fio pode conter de 3 a 6 fios.
- Apenas o único fio correto precisa ser cortado para desarmar o módulo.
- A ordem dos fios começa pelo primeiro do topo.



3 fios:

Se não há fios vermelhos, corte o segundo fio.

Caso contrário, se o último fio é branco, corte o último fio.

Caso contrário, se há mais de um fio azul, corte o último fio azul.

Caso contrário, corte o último fio.

4 fios:

Se há mais de um fio vermelho e o último dígito do "serial number" é ímpar, corte o último fio vermelho.

Caso contrário, se o último fio é amarelo e não há fios vermelhos, corte o primeiro fio.

Caso contrário, se há exatamente um fio azul, corte o primeiro fio.

Caso contrário, se há mais de um fio amarelo, corte o último fio.

Caso contrário, corte o segundo fio.

5 fios:

Se o último fio é preto e o último dígito do "serial number" é ímpar, corte o quarto fio.

Caso contrário, se há exatamente um fio vermelho e há mais de um fio amarelo, corte o primeiro fio.

Caso contrário, se não há fios pretos, corte o segundo fio.

Caso contrário, corte o primeiro fio.

6 fios:

Se não há fios amarelos e o último dígito do "serial number" é ímpar, corte o terceiro fio.

Caso contrário, se há exatamente um fio amarelo e há mais de um fio branco, corte o quarto fio.

Caso contrário, se não há fios vermelhos, corte o último fio.

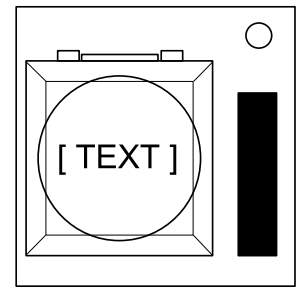
Caso contrário, corte o quarto fio.

No Módulo do Botão

Você pode pensar que um botão dizendo-lhe para pressioná-lo é bastante simples. É este tipo de pensamento que explode as pessoas.

Veja o Apêndice A para referências sobre identificação de indicadores.

Veja o Apêndice B para referências sobre identificação de baterias



Siga estas regras na ordem em que estão listadas. Execute a primeira ação que se adequar:

1. Se o botão é azul com o texto "Abort", mantenha o botão pressionado e siga para "Soltando um Botão Pressionado" .
2. Se há mais de 1 bateria na bomba e o texto do botão é "Detonate", pressione e imediatamente solte o botão.
3. Se o botão é branco e há um indicador aceso com o rótulo CAR, mantenha o botão pressionado e siga para "Soltando um Botão Pressionado".
4. Se há mais de 2 baterias na bomba e há um indicador aceso com o rótulo FRK, pressione e imediatamente solte o botão.
5. Se o botão é amarelo, mantenha o botão pressionado e siga para "Soltando um Botão Pressionado".
6. Se o botão é vermelho com o texto "Hold", pressione e imediatamente solte o botão.
7. Se nenhuma condição acima se aplicar, mantenha o botão pressionado e siga para "Soltando um Botão Pressionado".

Soltando um Botão Pressionado

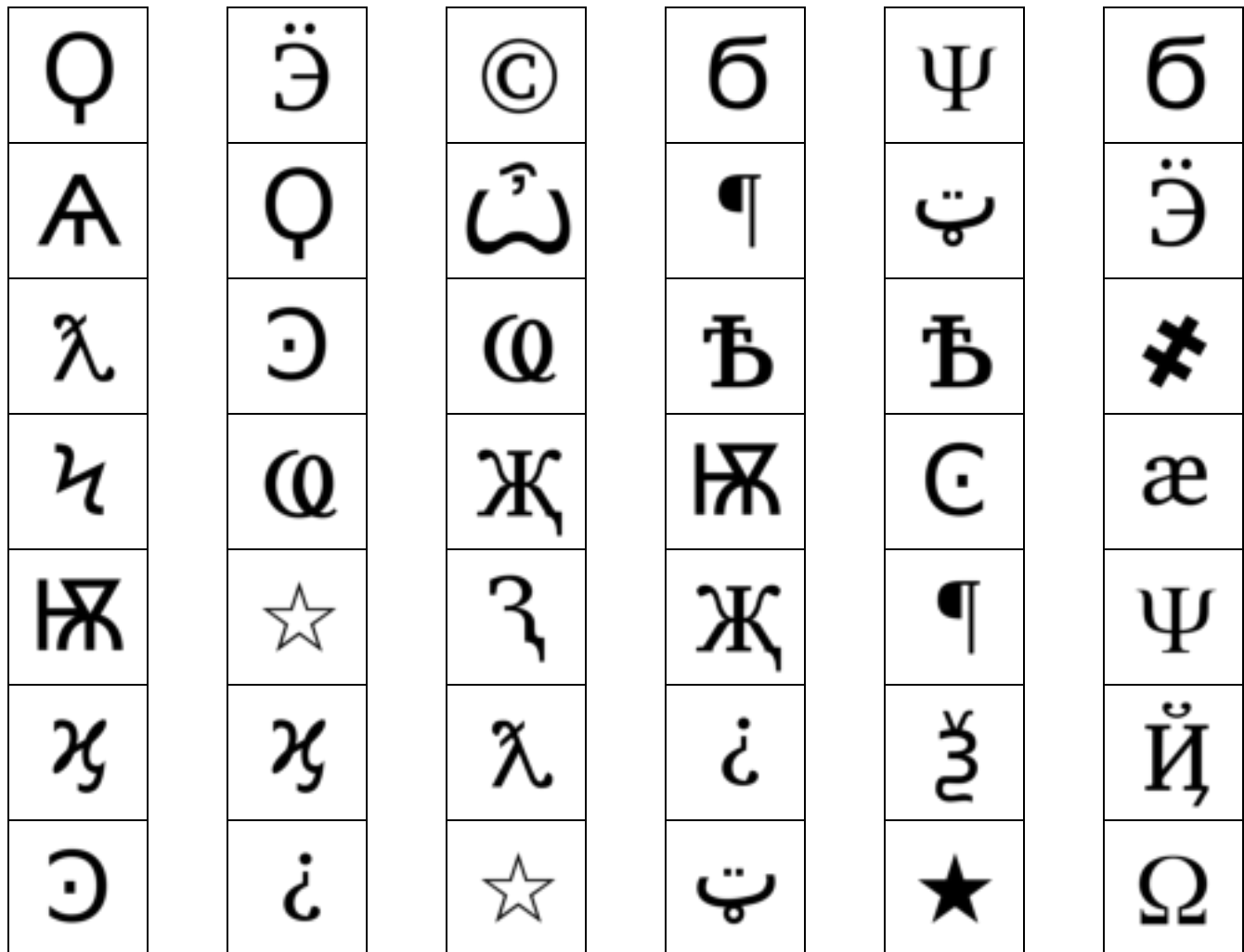
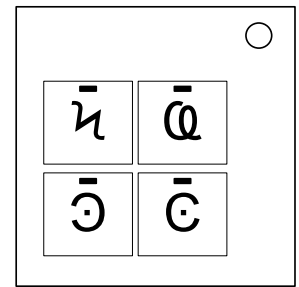
Ao manter um botão pressionado, uma faixa colorida se acenderá no lado direito do módulo. Conforme sua cor, você deverá soltar o botão em um ponto de tempo específico:

- Faixa azul: soltar o botão quando o contador de tempo possuir um 4 em qualquer posição.
- Faixa branca: soltar o botão quando o contador de tempo possuir um 1 em qualquer posição.
- Faixa amarela: soltar o botão quando o contador de tempo possuir um 5 em qualquer posição.
- Faixa com qualquer outra cor: soltar o botão quando o contador de tempo possuir um 1 em qualquer posição.

No Módulo do Teclado

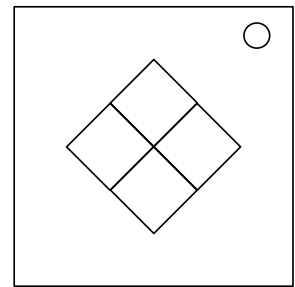
Eu não tenho certeza de que esse símbolos são, mas suspeito que eles tenham alguma relação com o oculto.

- Apenas uma coluna abaixo possui todos os quatro símbolos do teclado.
- Pressione as quatro teclas na ordem em que os símbolos aparecem, de cima para baixo, em sua respectiva coluna.

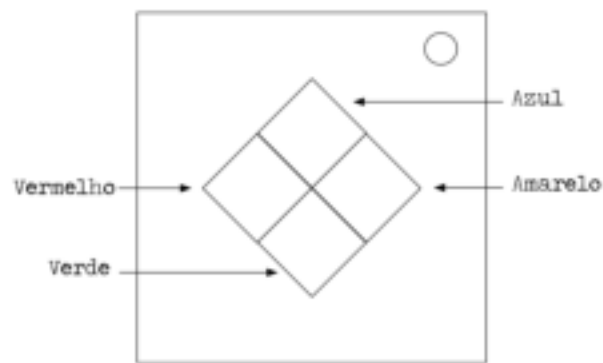


No Módulo do Genius

Isto é como um daqueles brinquedos que você jogou quando criança, onde você tem que corresponder ao padrão que aparece, tirando o fato de que este provavelmente foi comprado em uma loja de R\$1,99.



1. Uma das quatro cores piscará.
2. Usando a tabela correta abaixo, pressione o botão com a cor correspondente.
3. A cor original piscará, seguida de outra. Repita esta sequência ordenadamente usando o mapa de cores.
4. A sequência irá prolongar em uma cor a cada vez que você acertar uma sequência, até que o módulo seja desarmado .



Se o "serial number" contém uma vogal:

		Vermelho Piscando	Azul Piscando	Verde Piscando	Amarelo Piscando
Apertar o botão:	Nenhum Strike	Azul	Vermelho	Amarelo	Verde
	1 Strike	Amarelo	Verde	Azul	Vermelho
	2 Strikes	Verde	Vermelho	Amarelo	Azul

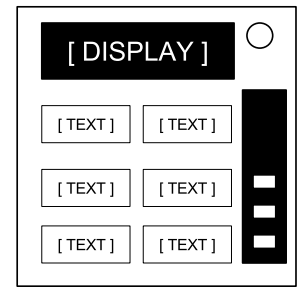
Se o "serial number" não contém uma vogal:

		Vermelho Piscando	Azul Piscando	Verde Piscando	Amarelo Piscando
Apertar o botão:	Nenhum Strike	Azul	Amarelo	Verde	Vermelho
	1 Strike	Vermelho	Azul	Amarelo	Verde
	2 Strikes	Amarelo	Verde	Azul	Vermelho

No Módulo do Quem Vem Primeiro

Esta engenhoca é como algo que saiu de um filme de comédia, o que poderia ser engraçado se não fosse ligado a uma bomba. Palavras só complicam as coisas.

1. Leia o visor e use o passo 1 para determinar qual rótulo dos botões deverá ser lido.
2. Usando o rótulo do botão, use o passo 2 para determinar qual botão apertar.
3. Repita até que o módulo seja desarmado.



Passo 1:

Baseando-se no visor, leia o rótulo do botão indicado e prossiga para o passo 2:

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

Passo 2:

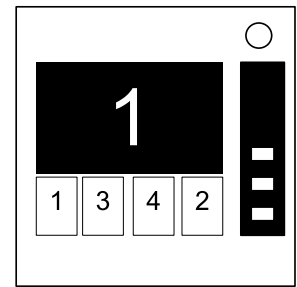
Usando o rótulo do passo 1, pressione o primeiro botão que aparece em sua respectiva lista:

"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

No Módulo da Memória

A memória é algo frágil, assim como qualquer coisa quando uma bomba explode, então preste atenção!

- Pressione o botão correto para avançar o módulo ao próximo estágio. Complete todos os estágios para desarmar o módulo.
- Pressionar um botão incorreto reiniciará o módulo, fazendo-o voltar ao estágio 1.
- A posição dos botões é ordenada da esquerda para a direita.



Estágio 1:

Se o número é 1, aperte o botão na segunda posição.

Se o número é 2, aperte o botão na segunda posição.

Se o número é 3, aperte o botão na terceira posição.

Se o número é 4, aperte o botão na quarta posição.

Estágio 2:

Se o número é 1, aperte o botão com o rótulo "4".

Se o número é 2, aperte o botão na mesma posição em que você apertou no estágio 1.

Se o número é 3, aperte o botão na primeira posição.

Se o número é 4, aperte o botão na mesma posição em que você apertou no estágio 1.

Estágio 3:

Se o número é 1, aperte o botão com o mesmo rótulo que você apertou no estágio 2.

Se o número é 2, aperte o botão com o mesmo rótulo que você apertou no estágio 1.

Se o número é 3, aperte o botão na terceira posição.

Se o número é 4, aperte o botão com o rótulo "4".

Estágio 4:

Se o número é 1, aperte o botão na mesma posição em que você apertou no estágio 1.

Se o número é 2, aperte o botão na primeira posição.

Se o número é 3, aperte o botão na mesma posição em que você apertou no estágio 2.

Se o número é 4, aperte o botão na mesma posição em que você apertou no estágio 2.

Estágio 5:

Se o número é 1, aperte o botão com o mesmo rótulo que você apertou no estágio 1.

Se o número é 2, aperte o botão com o mesmo rótulo que você apertou no estágio 2.

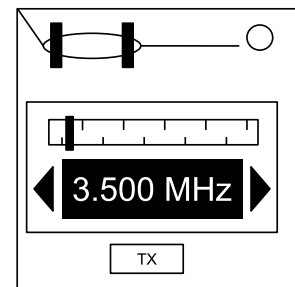
Se o número é 3, aperte o botão com o mesmo rótulo que você apertou no estágio 4.

Se o número é 4, aperte o botão com o mesmo rótulo que você apertou no estágio 3.

No Módulo do Código Morse

Uma forma antiquada de comunicação naval? Pelo menos é Código Morse genuíno, então preste atenção e você pode aprender alguma coisa.

- Interprete o sinal da luz piscante usando a cartela de Código Morse para soletrar uma das palavras na tabela.
- O sinal irá se repetir, com uma longa pausa entre as repetições.
- Uma vez que a palavra for identificada, determine a frequência correspondente e pressione o botão "TX".



Como interpretar

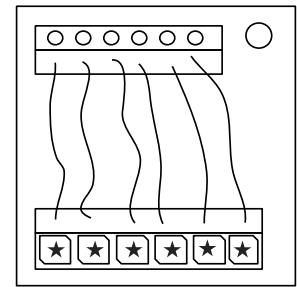
1. Um curto sinal representa um ponto.
2. Um longo sinal representa um traço.
3. Existe um longo intervalo entre cada letra.
4. Há uma longa pausa entre as repetições.

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

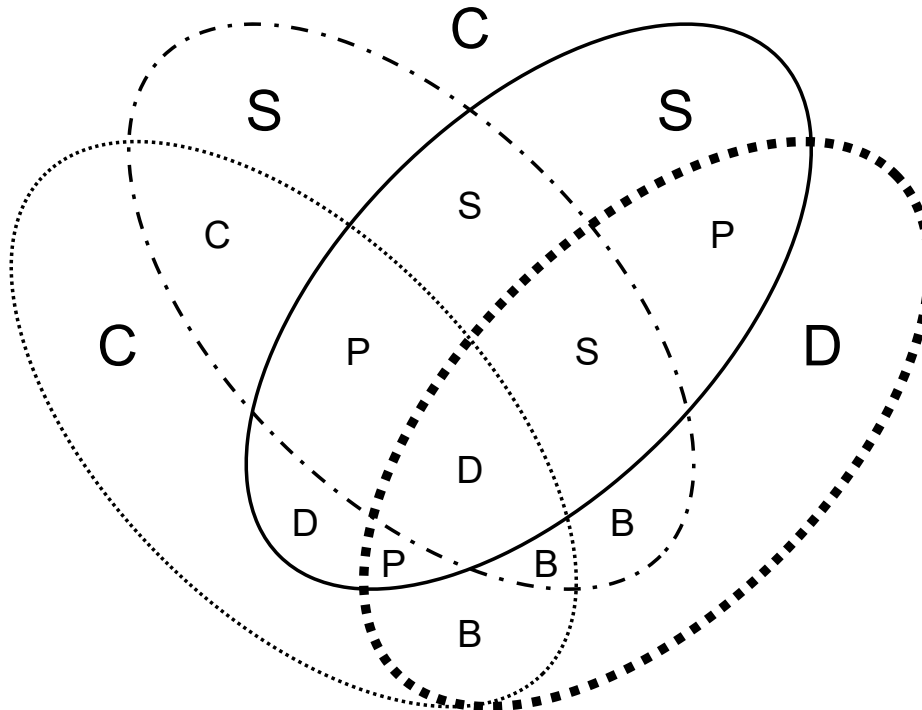
Se a palavra é:	Responda na frequência:
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz





No Módulo de Fios Complicados

Esses fios não são como os outros. Alguns têm listras! O que torna-os completamente diferentes. A boa notícia é que nós juntamos as instruções de uma forma precisa em como se comportar perante essa situação! Talvez até muito precisa...



- Olhe para cada fio: existe um LED acima do fio e um espaço para um símbolo de "★" abaixo do fio.
- Para cada combinação em fio/LED/símbolo, use o diagrama de Venn abaixo para decidir quando cortar ou não cortar o fio.
- Talvez o fio possa ser listrado de múltiplas cores.



	Fio de cor vermelha
	Fio de cor azul
	Existe uma ★ desenhada
	LED está ligado

Letra	Instrução
C	Corte o fio
D	Não corte o fio
S	Corte o fio se o último dígito do "serial number" for par
P	Corte o fio se a bomba possuir uma porta paralela
B	Corte o fio se se a bomba possuir 2 ou mais baterias

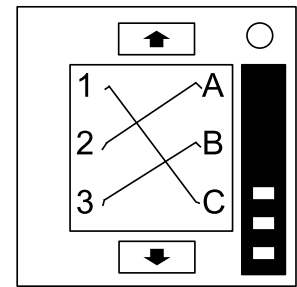
Veja o Apêndice B para identificar a bateria.

Veja o Apêndice C para identificar as portas de entrada.

No Módulo de Sequência de Fios

É difícil dizer como esse mecanismo funciona. A engenharia é muito impressionante, mas deve existir uma maneira mais fácil de gerenciar nove fios.

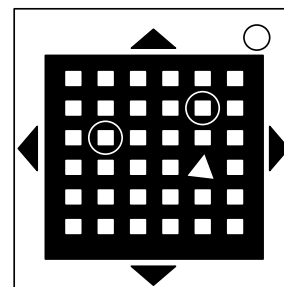
- Dentro deste módulo existem vários painéis com fios conectados, mas apenas um painel é visível a cada vez. Troque para o próximo painel usando o botão para baixo e para voltar no painel anterior use o botão para cima.
- Não troque para o próximo painel até que você tenha certeza de ter cortado todos os fios necessários no painel atual.
- Corte os fios conforme a tabela a seguir. As ocorrências dos fios são acumulativas por todos os painéis do módulo.



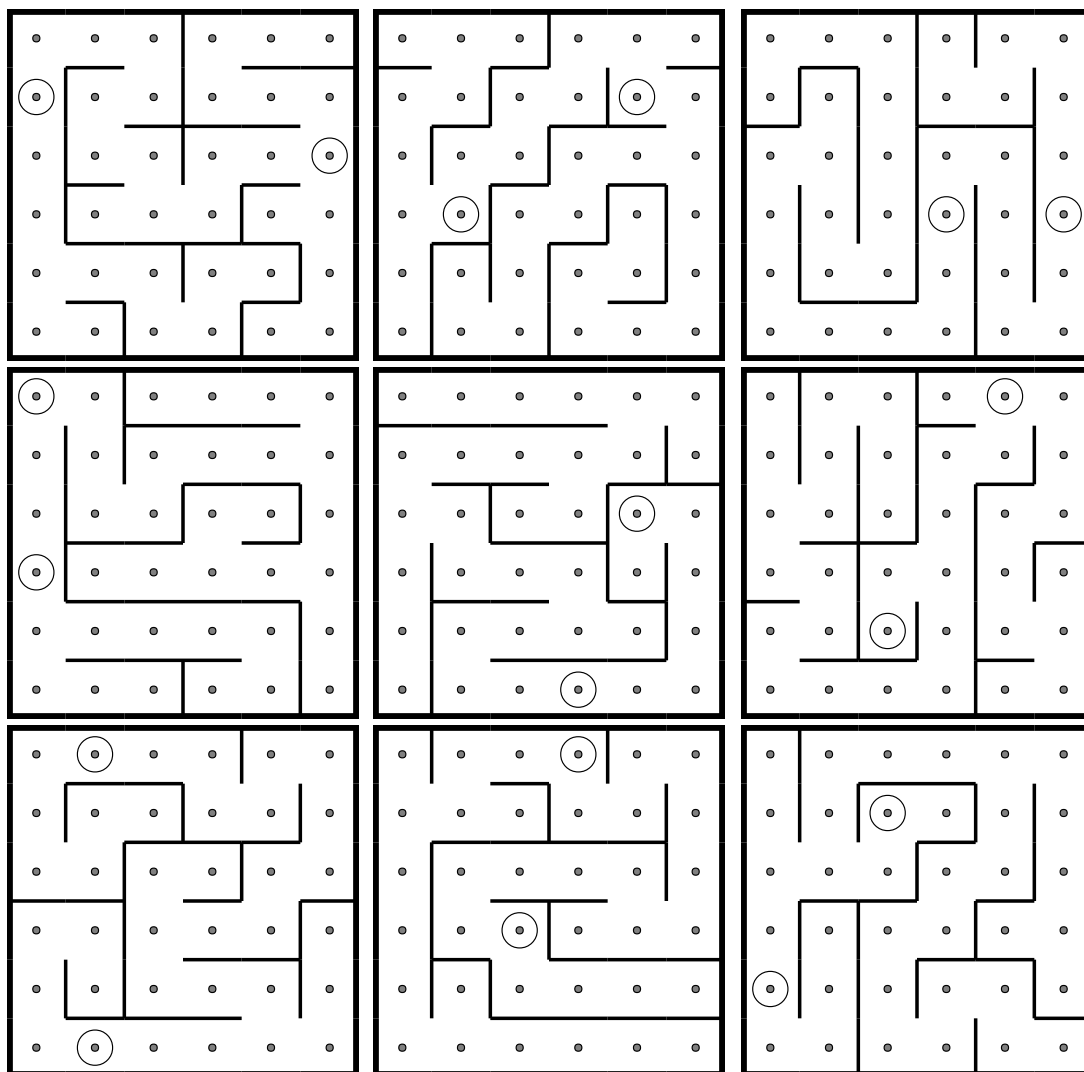
Ocorrências de Fios Vermelhos		Ocorrências de Fios Azuis		Ocorrências de Fios Pretos	
Ocorrência de Fio vermelho	Corte se conectado a:	Ocorrência de Fio Azul	Corte se conectado a:	Ocorrência de Fio preto	Corte se conectado a:
Primeira ocorrência	C	Primeira ocorrência	B	Primeira ocorrência	A, B or C
Segunda ocorrência	B	Ssegunda ocorrência	A or C	Segunda ocorrência	A or C
Terceira ocorrência	A	Terceira ocorrência	B	Terceira ocorrência	B
Quarta ocorrência	A or C	Quarta ocorrência	A	Quarta ocorrência	A or C
Quinta ocorrência	B	Quinta ocorrência	B	Quinta ocorrência	B
Sexta ocorrência	A or C	Sexta ocorrência	B or C	Sexta ocorrência	B or C
Sétima ocorrência	A, B or C	Sétima ocorrência	C	Sétima ocorrência	A or B
Oitava ocorrência	A or B	Oitava ocorrência	A or C	Oitava ocorrência	C
Nona ocorrência	B	Nona ocorrência	A	Nona ocorrência	C

No Módulo do Labirinto

Parece com um labirinto, provavelmente inspirado nos corredores de um supermercado.



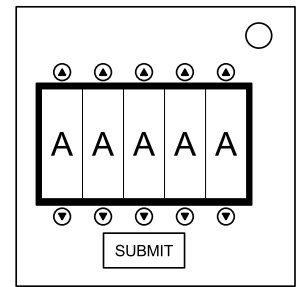
- Encontre o labirinto que corresponda às marcas circulares.
- O desarmador deve navegar com o ponto branco até o triângulo vermelho usando os botões de setas.
- **Cuidado:** Não ultrapasse as linhas mostradas no labirinto. Essas linhas são invisíveis na bomba.



No Módulo de Senhas

Felizmente essa senha não segue os padrões de segurança mundiais: 22 caracteres, letras maiúsculas e minúsculas, números em ordem aleatória, sem nenhum palíndromo acima de 3 dígitos.

- Use os botões acima e abaixo de cada letra para alterar as combinações.
- Somente uma combinação de letras irá formar uma das senhas abaixo.
- Pressione o botão "submit" assim que combinação correta for descoberta.



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

Seção 2: Módulos "Needy"

Os Módulos "Needy"(módulos que requerem atenção) não podem ser desarmados, e representam um perigo recorrente.

Os Módulos "Needy" pode ser identificado como um módulo com 2 pequenos dígitos centralizado acima. Interagir com a bomba irá torná-los ativos. Uma vez ativados, esses módulos devem ser regularmente verificados para não se esgotar, evitando um strike.

Fique atento: Os Módulos "Needy" podem reativar a qualquer momento.

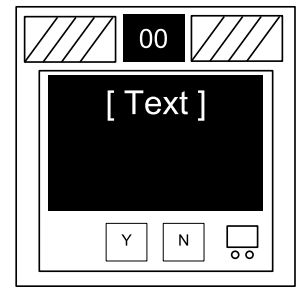


00

No Módulo de Ventilação de Gás

Hackear um computador é difícil! Bem, na maioria das vezes pelo menos. Esse trabalho poderia simplesmente ser realizado por um sanhaço comendo acerola e pressionando a mesma tecla várias vezes.

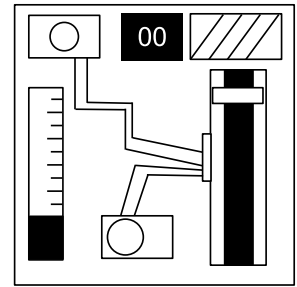
- Responda as solicitações do computador pressionando "Y" para "Yes"(sim) ou "N" para "No"(não).



No Módulo de Descarga do Capacitor

Eu vou tentar adivinhar essa, só serve para te manter ocupado, caso contrário isso deixaria qualquer engenheiro eletrônico envergonhado.

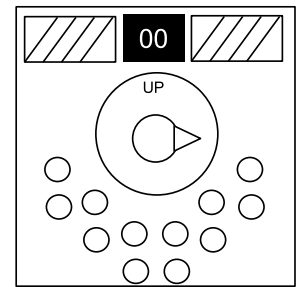
- Descarregue o capacitor, mantendo a alavanca abaixo, antes que ele sobrecarregue.



No Módulo de Chave

Desnecessariamente complicado e extremamente exigente. Imagine se esse tipo de conhecimento fosse usado para criar quebra-cabeças diabólicos.

- A Chave pode ser ativada em quatro posições diferentes.
- A Chave deve estar na posição correta quando o timer do módulo chegar a zero.
- A posição correta pode ser determinada pela sequência em que os doze LEDs estão ligados ou desligados.
- A posição da chave está relativa ao rótulo "UP", que pode ser rodado.



Configurações do LED

Para Cima:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Para Baixo:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Para a Esquerda:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Para a Direita:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = LED aceso

Apêndice A:

Indicador de Identificação de Referência

Luzes indicadoras marcadas podem ser encontradas nos lados da bomba.





Indicadores Comuns

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

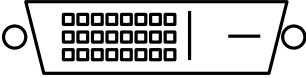
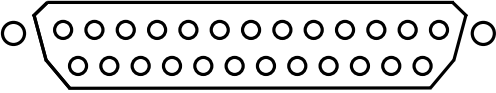


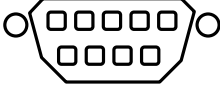

Apêndice B: Identificação da Bateria

Tipos comuns de pilhas podem ser encontrados ao redor da bomba.

Bateria	Tipo
	AA
	D

Apêndice C: Identificação de Porta

Portas digitais ou analógicas podem ser encontradas na bomba.

Porta	Nome
	DVI-D
	Parelela
	PS/2
	RJ-45
	Serial
	Stereo RCA