



ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗΣ BOMBΩΝ

ΕΚΔΟΣΗ 1

ΚΩΔΙΚΟΣ ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ: 241

ΕΛΛΗΝΙΚΑ

Μετάφραση κειμένου Spigias

Μετάφραση κειμένου Fotvet

Μετάφραση προτύπου HackerFinn

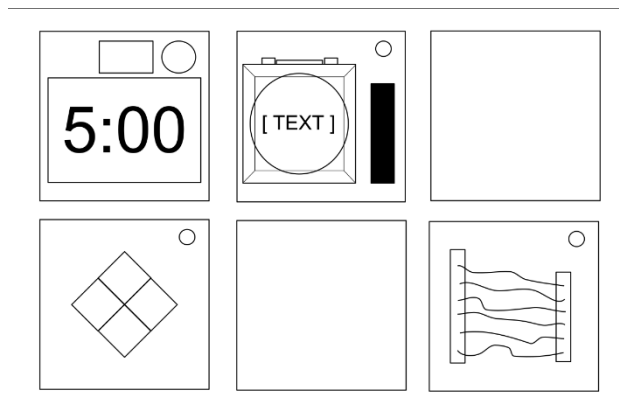
Καλώς ήρθατε στον επικίνδυνο και απαιτητικό κόσμο της απενεργοποίησης βομβών.

Μελετήστε προσεκτικά αυτό το εγχειρίδιο, είστε ο ειδικός. Σε αυτές τις σελίδες θα βρείτε όλα όσα χρειάζεται να ξέρετε για να απενεργοποιήση ακόμα και της πιο ύπουλης βόμβας.

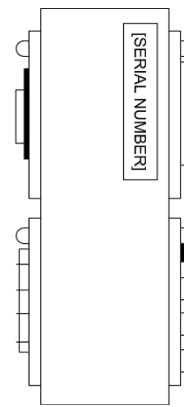
Και να θυμάστε - μια μικρή παράβλεψη και όλα θα τιναχτούν στον αέρα.

Απενεργοποίηση βομβών

Μια βόμβα θα εκραγεί όταν το χρονόμετρο αντίστροφης μέτρησης της φτάνει στο 0:00 ή όταν έχουν καταγραφεί πάρα πολλές αποτυχημένες προσπάθειες. Ο μόνος τρόπος για να απενεργοποιηθεί μια βόμβα είναι να αφοπλιστούν όλα τα Module της πριν από τη λήξη της αντίστροφης μέτρησης (χρονόμετρο).



Μπροστά



Πλάι

Παράδειγμα Βόμβας

Μονάδες (Modules)

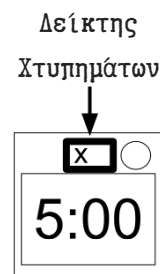
Κάθε βόμβα θα περιλαμβάνει έως και 11 μονάδες που πρέπει να αφοπλιστούν . Κάθε μονάδα είναι αυτόνομη και μπορούν να αφοπλιστούν με οποιαδήποτε σειρά .

Οδηγίες για τον αφοπλισμό των μονάδων μπορούν να βρεθούν στην Ενότητα 1. “Needy” μονάδες είναι μια ειδική περίπτωση και περιγράφονται στην Ενότητα 2.

Χτυπήματα (Strikes)

Όταν ο χρήστης κάνει λάθος η βόμβα θα καταγράψει ένα χτύπημα που θα εμφανίζεται στην ένδειξη πάνω από το χρονόμετρο αντίστροφης μέτρησης. Η Βόμβα θα εκραγεί κατά την τρίτο χτύπημα . Το χρονόμετρο μετράει αντίστροφα γρηγορότερα μετά από ένα χτύπημα .

Εάν δεν υπάρχει σύστημα καταγραφής χτυπήματος στο χρονόμετρο, η βόμβα θα εκραγεί με το πρώτο χτύπημα , δεν υπάρχει κανένα περιθώριο για λάθος σε αυτή την περίπτωση.



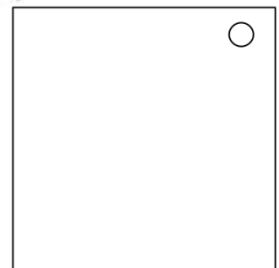
Συλλογή Πληροφοριών

Μερικές οδηγίες αφοπλισμού θα απαιτήσουν συγκεκριμένες πληροφορίες σχετικά με τη βόμβα, όπως το σειριακό αριθμό. Αυτό το είδος των πληροφοριών που μπορούν συνήθως να βρεθούν στην κορυφή, κάτω ή στις πλευρές του περιβλήματος της βόμβας. Δείτε Παράρτημα Α, Β, και C για οδηγίες αναγνώρισης που θα είναι χρήσιμες στον αφοπλισμό ορισμένων μονάδων.

Ενότητα 1: Μονάδες(Modules)

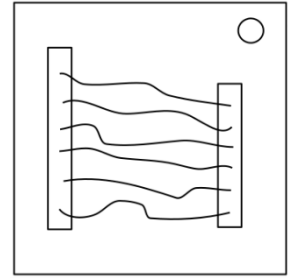
Μονάδες μπορούν να προσδιοριστούν από ένα LED στην πάνω δεξιά γωνία.
Όταν αυτό το LED είναι αναμμένο πράσινο η μονάδα έχει αποπλιστεί.

Όλες οι μονάδες πρέπει να αποπλιστούν για να απενεργοποιηθεί η βόμβα.



Σχετικά με τα Καλώδια

Τα καλώδια είναι η ψυχή των ηλεκτρονικών! Περιμένετε, όχι, η ηλεκτρική ενέργεια είναι η ψυχή. Τα καλώδια μοιάζουν περισσότερο με τις αρτηρίες. Οι φλέβες; Δεν πειράζει...



- Μια μονάδα με καλώδια μπορεί να έχει 3–6 καλώδια σε αυτή.
- Μόνο το ένα σωστό καλώδιο θα πρέπει να κοπεί για να αφοπλίσει τη μονάδα.
- Το πρώτο καλώδιο είναι αυτό στην κορυφή της μονάδας.

3 Καλώδια:

Εάν δεν υπάρχουν κόκκινα καλώδια, κόψτε το δεύτερο καλώδιο.

Διαφορετικά, εάν το τελευταίο καλώδιο είναι λευκό, κόψτε το τελευταίο καλώδιο.

Διαφορετικά, εάν υπάρχουν περισσότερα από ένα μπλε καλώδια, κόψτε το τελευταίο μπλε καλώδιο.

Σε αντίθετη περίπτωση, κόψτε το τελευταίο καλώδιο.

4 Καλώδια:

Εάν υπάρχουν περισσότερα από ένα κόκκινα καλώδια και το τελευταίο ψηφίο του σειριακού αριθμού είναι μονός αριθμός, κόβεται το τελευταίο κόκκινο καλώδιο.

Διαφορετικά, εάν το τελευταίο καλώδιο είναι κίτρινο και δεν υπάρχουν κόκκινα καλώδια, κόψτε το πρώτο καλώδιο.

Διαφορετικά, αν υπάρχει μόνο ένα μπλε καλώδιο, να κοπεί το πρώτο καλώδιο.

Διαφορετικά, εάν υπάρχουν περισσότερα από ένα κίτρινο καλώδιο, κόψτε το τελευταίο καλώδιο.

Διαφορετικά, κόψτε το δεύτερο καλώδιο.

5 Καλώδια:

Αν το τελευταίο καλώδιο είναι μαύρο και το τελευταίο ψηφίο του σειριακού αριθμού είναι μονός αριθμός, κόψτε το τέταρτο καλώδιο.

Διαφορετικά, αν υπάρχει μόνο ένα κόκκινο καλώδιο και υπάρχουν περισσότερα από ένα κίτρινο καλώδιο, να κοπεί το πρώτο καλώδιο.

Διαφορετικά, αν δεν υπάρχουν μαύρα καλώδια, κόψτε το δεύτερο καλώδιο.

Διαφορετικά, να κοπεί το πρώτο καλώδιο.

6 Καλώδια:

Αν δεν υπάρχουν κίτρινα καλώδια και το τελευταίο ψηφίο του σειριακού αριθμού είναι μονός αριθμός, κόψτε το τρίτο καλώδιο.

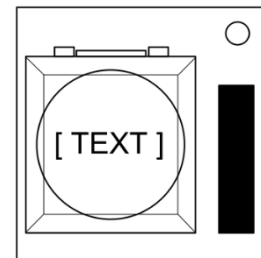
Διαφορετικά, αν υπάρχει μόνο ένα κίτρινο καλώδιο και υπάρχουν περισσότερα από ένα λευκά καλώδια, κόψτε το τέταρτο καλώδιο.

Διαφορετικά, αν δεν υπάρχουν κόκκινα καλώδια, κόψτε το τελευταίο καλώδιο.

Διαφορετικά, κόψτε το τέταρτο καλώδιο.

Σχετικά με τα Κουμπιά

*Μπορείτε να σκεφτείτε ότι όταν ένα κουμπί λέει να το πιέσετε είναι αρκετά απλό.
Αυτό είναι το είδος της σκέψης που κάνει τους ανθρώπους να ανατινάζονται.*



Δείτε το Παράρτημα Α για ταυτοποίηση δείκτη αναγνώρισης.
Δείτε το Παράρτημα Β για την αναγνώριση της μπαταρίας.

Ακολουθήστε αυτούς τους κανόνες με τη σειρά που παρατίθενται. Εκτελέστε την πρώτη ορθή ενέργεια:

1. Εάν το κουμπί είναι το μπλε και το κουμπί λέει "Abort", κρατήστε πατημένο το κουμπί και ανατρέξτε στην ενότητα "Απελευθέρωση Πατημένου κουμπιού".
2. Εάν υπάρχουν περισσότερες από 1 μπαταρίες για τη βόμβα και το κουμπί λέει "Detonate", πατήστε και αφήστε αμέσως το κουμπί.
3. Εάν το κουμπί είναι λευκό και υπάρχει ένα αναμμένο ενδεικτικό Με ετικέτα "CAR", κρατήστε πατημένο το κουμπί και ανατρέξτε στην ενότητα "Απελευθέρωση Πατημένου κουμπιού".
4. Εάν υπάρχουν περισσότερες από 2 μπαταρίες για την βόμβα και υπάρχει ένα αναμμένο ενδεικτικό με ετικέτα "FRK", πατήστε και αφήστε αμέσως το κουμπί.
5. Εάν το κουμπί είναι κίτρινο, κρατήστε πατημένο το κουμπί και ανατρέξτε στην ενότητα "Απελευθέρωση Πατημένου κουμπιού".
6. Εάν το κουμπί είναι το κόκκινο και το κουμπί λέει "Hold", πατήστε και αφήστε αμέσως το κουμπί.
7. Αν τίποτα από τα παραπάνω ισχύουν, κρατήστε πατημένο το κουμπί και ανατρέξτε στην ενότητα "Απελευθέρωση Πατημένου κουμπιού".

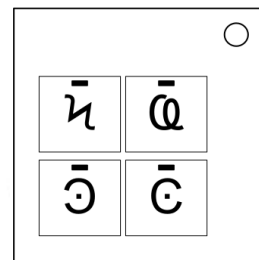
Απελευθερώνοντας ένα πατημένο κουμπί

Αν αρχίσετε να κρατάτε το κουμπί πατημένο, ένα έγχρωμο φώς θα ανάψει στη δεξιά πλευρά της μονάδας. Με βάση το χρώμα του πρέπει να απελευθερώσετε το κουμπί σε μια συγκεκριμένη χρονική στιγμή.

- Μπλε φώς: απελευθερώστε όταν το χρονόμετρο έχει 4 σε οποιαδήποτε θέση.
- Λευκό φώς: απελευθερώστε όταν το χρονόμετρο έχει 1 σε οποιαδήποτε θέση.
- Κίτρινο φώς: απελευθερώστε όταν το χρονόμετρο έχει 5 σε οποιαδήποτε θέση.
- Οποιαδήποτε άλλο φώς: αφήστε το όταν το χρονόμετρο έχει 1 σε οποιαδήποτε θέση.

Σχετικά με τα Πληκτρολόγια

Δεν είμαι σίγουρος τι είναι αυτά τα σύμβολα, αλλά υποψιάζομαι ότι έχουν κάτι να κάνουν με τον αποκρυφισμό.

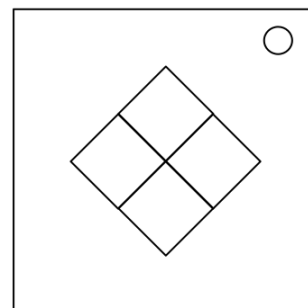


- Μόνο μία στήλη έχει και τα τέσσερα σύμβολα από το πληκτρολόγιο.
- Πατήστε τα τέσσερα κουμπιά με τη σειρά τους, τα σύμβολα εμφανίζονται από πάνω προς τα κάτω σε κάθε στήλη.

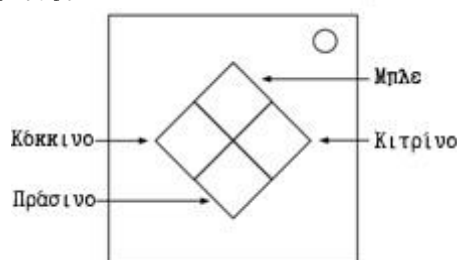
Q	Ë	©	б	Ψ	б
A	Q	٢	¶	٢	Ë
λ	Θ	Q	Ђ	Ђ	✕
ι	Q	Ж	ИЖ	С	æ
ИЖ	☆	¿	Ж	¶	Ψ
κ	κ	λ	¿	Ξ	Й
Θ	¿	☆	٢	★	Ω

Σχετικά με το “Ο Σάιμον Λέει”

Αυτό είναι σαν ένα από αυτά τα παιχνίδια που παίζατε ως παιδί, θα πρέπει να ταιριάζετε το μοτίβο που εμφανίζεται, εκτός από αυτό που είναι μια απομίμηση που πιθανόν να αγοράστηκε από ένα κατάστημα με ένα δολάριο.



1. Ένα από τα τέσσερα χρωματιστά κουμπιά αναβοσβήνουν.
2. Χρησιμοποιώντας τον παρακάτω πίνακα, πατήστε το κουμπί με το αντίστοιχο χρώμα.
3. Το αρχικό κουμπί θα αναβοσβήνει, ακολουθούμενο από ένα άλλο. Επαναλάβετε αυτή τη διαδικασία με την σειρά χρησιμοποιώντας την χαρτογράφηση χρωμάτων.
4. Η ακολουθία θα επιμηκύνετε κατά ένα κάθε φορά που εισάγετε σωστά μια ακολουθία, έως ότου η μονάδα αφοηλιστεί.



Αν ο Σειριακός αριθμός περιέχει Φωνήεν:

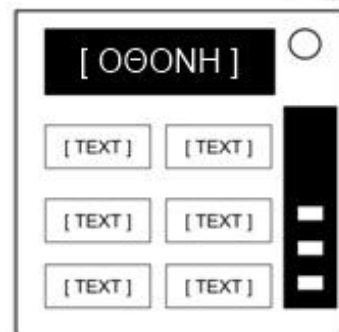
		Κόκκινο Αναμμα	Μπλε Αναμμα	Πράσινο Αναμμα	Κίτρινο Αναμμα
Κουμπί για πάτημα:	Κανένα Χτύπημα	Μπλε	Κόκκινο	Κίτρινο	Πράσινο
	1 Χτύπημα	Κίτρινο	Πράσινο	Μπλε	Κόκκινο
	2 Χτυπήματα	Πράσινο	Κόκκινο	Κίτρινο	Μπλε

Αν ο Σειριακός αριθμός Δεν περιέχει Φωνήεν:

		Κόκκινο Αναμμα	Μπλε Αναμμα	Πράσινο Αναμμα	Κίτρινο Αναμμα
Κουμπί για πάτημα:	Κανένα Χτύπημα	Μπλε	Κίτρινο	Πράσινο	Κόκκινο
	1 Χτύπημα	Κόκκινο	Μπλε	Κίτρινο	Πράσινο
	2 Χτυπήματα	Κίτρινο	Πράσινο	Μπλε	Κόκκινο

Σχετικά με Ποίος είναι στην Πρώτη

Αυτό το μαραφέτι είναι σαν κάτι από σκετς κωμωδίας, το οποίο θα μπορούσε να είναι αστείο αν δεν ήταν συνδεδεμένο με μια βόμβα. Θα το κρατήσω σύντομο, μιας και οι λέξεις περιπλέκουν το ζήτημα.



1. Διαβάστε την οθόνη και χρησιμοποιήστε το βήμα 1 για να καθορίσετε ποιου κουμπιού την ετικέτα να διαβάσετε.
2. Χρησιμοποιώντας αυτή την ετικέτα του κουμπιού, χρησιμοποιήστε το βήμα 2 για να προσδιορίσετε ποιο κουμπί να πίεσετε.
3. Επαναλάβετε έως ότου η μονάδα έχει αφοπλιστεί.

Βήμα 1:

Με βάση την οθόνη, διαβάστε την ετικέτα ενός συγκεκριμένου κουμπιού και προχωρήστε στο βήμα 2:

YES	FIRST	DISPLAY	OKAY	SAYS	NOTHING
RED	REED	LEED	HOLD ON	YOU	YOU ARE
YOUR	YOU'RE	UR	THERE	THEY'RE	THEIR
THEY ARE	SEE	C	CEE		

Βήμα 2:

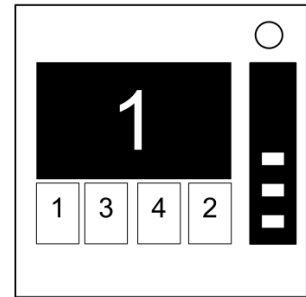
Χρησιμοποιώντας την ετικέτα από το βήμα 1, πιέστε το πρώτο κουμπί που εμφανίζεται στην αντίστοιχη λίστα του:

"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

Σχετικά με την Μνήμη

Η μνήμη είναι ένα εύθραυστο πράγμα, αλλά έτσι είναι και όλα τα υπόλοιπα, όταν μια βόμβα σκάει, για αυτό δώσε προσοχή!

- Πατήστε το σωστό κουμπί για να προχωρήσει η μονάδα στο επόμενο στάδιο. Συμπληρώστε όλα τα στάδια για να αφοπλίσετε τη μονάδα.
- Πατώντας ένα λανθασμένο κουμπί θα επαναφέρει τη μονάδα πίσω στο στάδιο 1.
- Οι θέσεις των κουμπιών είναι από αριστερά προς τα δεξιά.



Στάδιο 1:

- Αν η οθόνη είναι 1, πατήστε το κουμπί στην δεύτερη θέση.
- Αν η οθόνη είναι 2, πατήστε το κουμπί στην δεύτερη θέση.
- Αν η οθόνη είναι 3, πατήστε το κουμπί στην τρίτη θέση.
- Αν η οθόνη είναι 4, πατήστε το κουμπί στην τέταρτη θέση.

Στάδιο 2:

- Αν η οθόνη είναι 1, πατήστε το κουμπί με ετικέτα "4".
- Αν η οθόνη είναι 2, πατήστε το κουμπί στην ίδια θέση που πατήσατε στο στάδιο 1.
- Αν η οθόνη είναι 3, πατήστε το κουμπί στην πρώτη θέση.
- Αν η οθόνη είναι 4, πατήστε το κουμπί στην ίδια θέση που πατήσατε στο στάδιο 1.

Στάδιο 3:

- Αν η οθόνη είναι 1, πατήστε το κουμπί με την ίδια ετικέτα που πατήσατε στο στάδιο 2.
- Αν η οθόνη είναι 2, πατήστε το κουμπί με την ίδια ετικέτα που πατήσατε στο στάδιο 1.
- Αν η οθόνη είναι 3, πατήστε το κουμπί στην τρίτη θέση.
- Αν η οθόνη είναι 4, πατήστε το κουμπί με ετικέτα "4".

Στάδιο 4:

- Αν η οθόνη είναι 1, πατήστε το κουμπί στην ίδια θέση που πατήσατε στο στάδιο 1.
- Αν η οθόνη είναι 2, πατήστε το κουμπί στην πρώτη θέση.
- Αν η οθόνη είναι 3, πατήστε το κουμπί στην ίδια θέση που πατήσατε στο στάδιο 2.
- Αν η οθόνη είναι 4, πατήστε το κουμπί στην ίδια θέση που πατήσατε στο στάδιο 2.

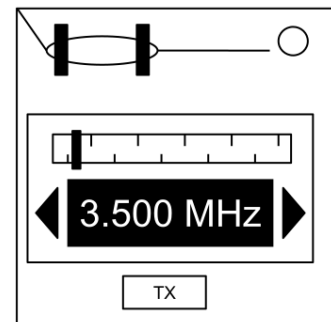
Στάδιο 5:

- Αν η οθόνη είναι 1, πατήστε το κουμπί με την ίδια ετικέτα που πατήσατε στο στάδιο 1.
- Αν η οθόνη είναι 2, πατήστε το κουμπί με την ίδια ετικέτα που πατήσατε στο στάδιο 2.
- Αν η οθόνη είναι 3, πατήστε το κουμπί με την ίδια ετικέτα που πατήσατε στο στάδιο 4.
- Αν η οθόνη είναι 4, πατήστε το κουμπί με την ίδια ετικέτα που πατήσατε στο στάδιο 3.

Σχετικά με τον Κώδικα Μορς

Μία απαραιωμένη μορφή της ναυτικής επικοινωνίας; Τι θα ακολουθήσει μετά; Τουλάχιστον αυτός είναι γνήσιος κώδικας Μορς, έτσι δώσε προσοχή μπας και μάθεις κάτι.

- Ερμηνεύστε το σήμα από το φως που αναβοσβήνει με τη χρήση του διαγράμματος κώδικα Μορς για να βρείτε μία από τις λέξεις στον πίνακα.
- Το σήμα επαναλαμβάνεται, με ένα μεγάλο κενό μεταξύ των επαναλήψεων.
- Αφού οριστεί η λέξη, ρυθμίστε την αντίστοιχη συχνότητα και πατήστε το κουμπί εκπομπής (TX).

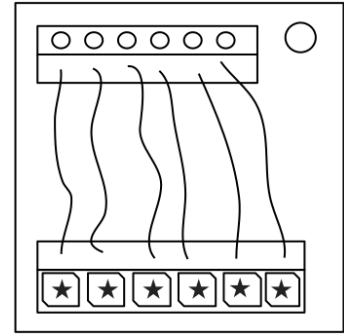


Διεθνής Κώδικας Μορς	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Το μήκος της κουκίδας είναι μία μονάδα. 2. Η παύλα είναι τρεις μονάδες. 3. Το κενό ανάμεσα στο ίδιο γράμμα είναι μία μονάδα. 4. Το κενό ανάμεσα στα γράμματα είναι τρεις μονάδες. 5. Το κενό ανάμεσα στις λέξεις είναι επτά μονάδες. 	
A ● ■■■ B ■■■ ● ● ● C ■■■ ■■■ ● D ■■■ ● ● E ● F ● ● ■■■ ● G ■■■ ■■■ ● H ● ● ● ● I ● ● J ● ■■■ ■■■ ■■■ K ■■■ ● ■■■ L ● ■■■ ● ● M ■■■ ■■■ N ■■■ ● O ■■■ ■■■ ■■■ P ● ■■■ ■■■ ● Q ■■■ ■■■ ● ■■■ R ● ■■■ ● S ● ● ● T ■■■	U ● ● ■■■ V ● ● ● ■■■ W ● ■■■ ■■■ X ■■■ ● ● ■■■ Y ■■■ ● ■■■ ■■■ Z ■■■ ■■■ ● ● 1 ● ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ 2 ● ● ■■■ ■■■ ■■■ 3 ● ● ● ■■■ ■■■ 4 ● ● ● ● ■■■ 5 ● ● ● ● ● 6 ■■■ ● ● ● ● 7 ■■■ ■■■ ● ● ● 8 ■■■ ■■■ ■■■ ● ● 9 ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ● 0 ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■

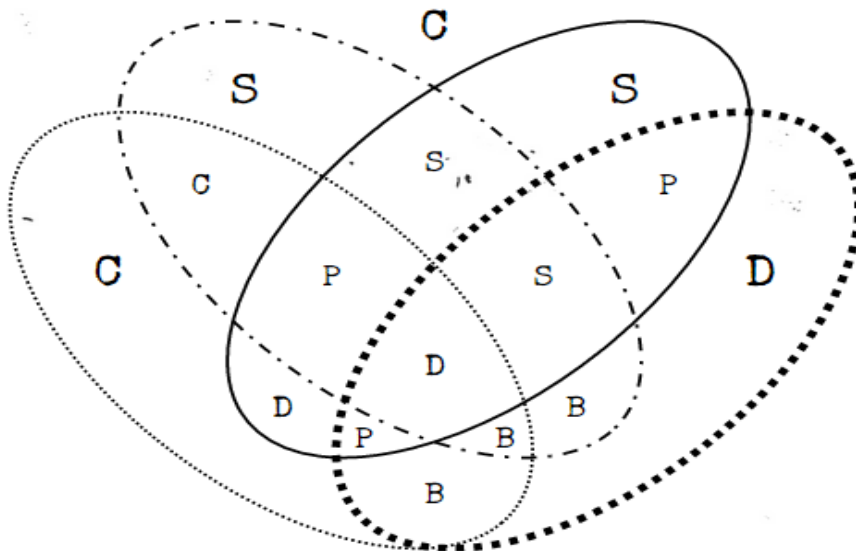
Αν η λέξη είναι:	Απαντά στη συχνότητα
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz

Σχετικά με Περίπλοκα Καλώδια

Αυτά τα καλώδια δεν είναι σαν τα άλλα. Μερικά έχουν ρίγες! Αυτό τα καθιστά εντελώς διαφορετικά. Τα καλά νέα είναι ότι έχουμε βρει ένα συνοπτικό σετ οδηγιών για το τι πρέπει να κάνουμε! Ίσως να παρά είναι συνοπτικό...



- Κοιτάξτε κάθε καλώδιο: υπάρχει ένα LED πάνω από το καλώδιο και ένα χώρο για ένα σύμβολο "★" κάτω από το καλώδιο.
- Για **κάθε** συνδυασμό καλώδιο/LED/σύμβολο, χρησιμοποιήστε το διάγραμμα Venn παρακάτω, για να αποφασίσει αν πρέπει ή όχι να κοπεί το καλώδιο.
- Κάθε καλώδιο μπορεί να είναι ριγέ με πολλά χρώματα.



— · — · — · — · — ·	Το καλώδιο έχει κόκκινο χρώμα
—————	Το καλώδιο έχει μπλε χρώμα
.....	Έχει ★ σύμβολο
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	Το LED είναι ανοιχτό

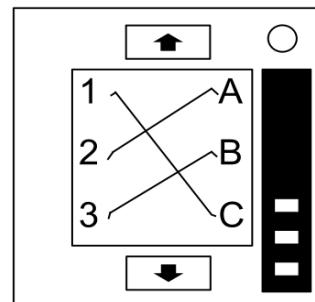
Γράμμα	Οδηγία
C	Κόψτε το καλώδιο
D	Μην κόψετε το καλώδιο
S	Κόψτε το καλώδιο αν το τελευταίο ψηφίο του σειριακού αριθμού είναι άρτιος
P	Κόψτε το καλώδιο, αν η βόμβα έχει μια παράλληλη θύρα
B	Κόψτε το καλώδιο, αν η βόμβα έχει δύο ή περισσότερες μπαταρίες

Δείτε το Παράρτημα Β για την αναφορά αναγνώριση της μπαταρίας.

Δείτε το Παράρτημα C για αναφορά αναγνωριστικό θύρας.

Σχετικά με Ακολουθίες Καλωδίων

Είναι δύσκολο να πούμε πώς λειτουργεί αυτός ο μηχανισμός. Η μηχανική είναι αρκετά εντυπωσιακή, αλλά πρέπει να υπάρχει ευκολότερος τρόπος για να διαχειριστείς εννέα καλώδια.



- Εντός αυτής της μονάδας υπάρχουν αρκετά πάνελ με καλώδια σε αυτά, αλλά μόνο ένα πάνελ είναι ορατό κάθε φορά. Μεταβείτε στο επόμενο πάνελ χρησιμοποιώντας το κάτω κουμπί και το προηγούμενο πάνελ χρησιμοποιώντας το πάνω κουμπί.
- Μην περάσετε στο επόμενο πάνελ μέχρι να βεβαιωθείτε ότι έχετε κόψει όλα τα απαραίτητα καλώδια για το τρέχον πάνελ.
- Κόψτε τα καλώδια με τις οδηγίες του παρακάτω πίνακα. Εμφάνισεις καλωδίων υπάρχουν σε όλα τα πάνελ αυτής της μονάδας.

Εμφάνισεις Κόκκινου Καλωδίου	
Εμφάνιση Καλωδίου	Κόψτε αν συνδέεται με :
Πρώτη εμφάνιση κόκκινου	C
Δεύτερη εμφάνιση κόκκινου	B
Τρίτη εμφάνιση κόκκινου	A
Τέταρτη εμφάνιση κόκκινου	A ή C
Πέμπτη εμφάνιση κόκκινου	B
Έκτη εμφάνιση κόκκινου	A ή C
Έβδομη εμφάνιση κόκκινου	A, B ή C
Όγδοη εμφάνιση κόκκινου	A ή B
Ένατη εμφάνιση κόκκινου	B

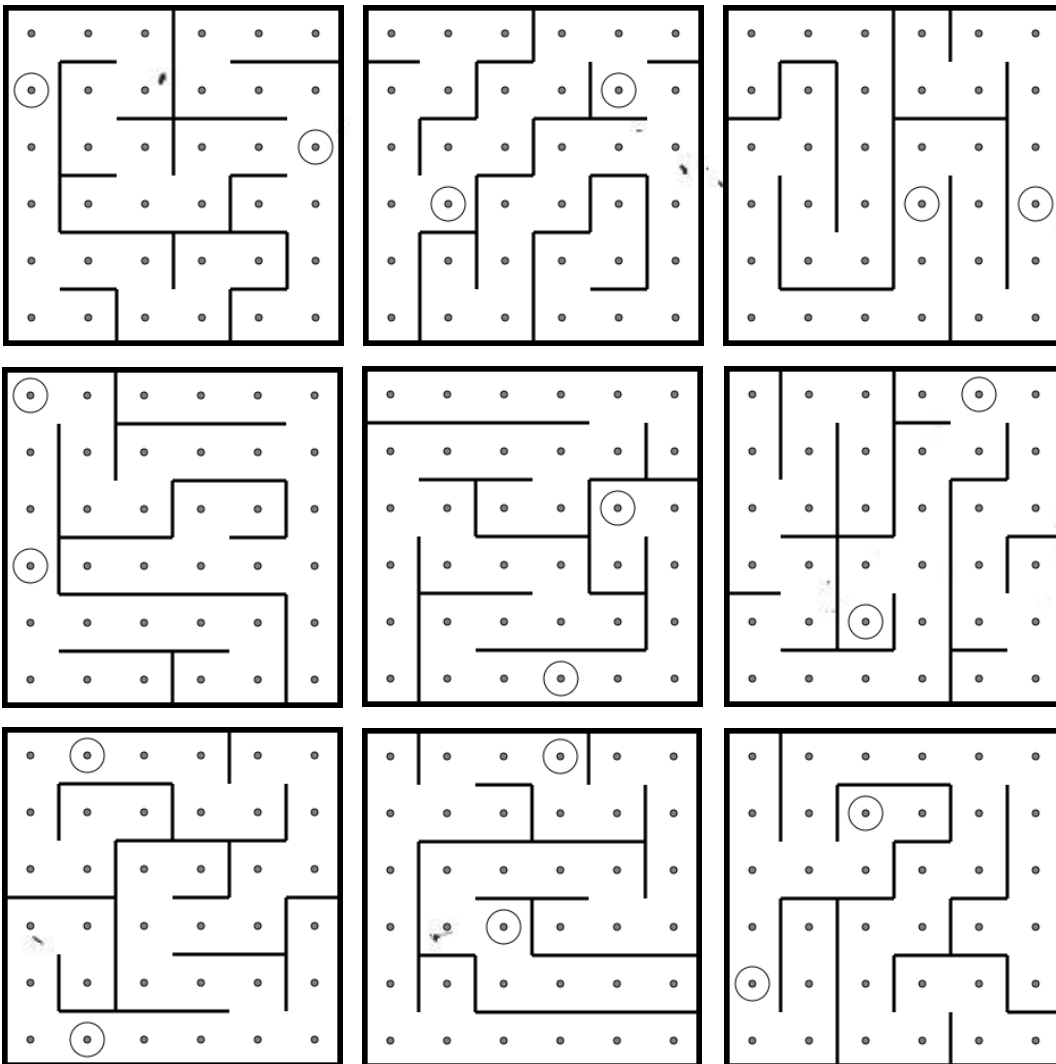
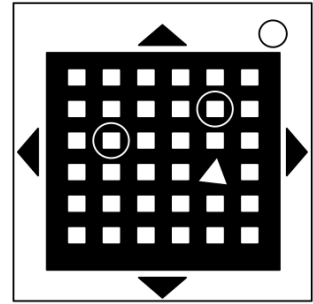
Εμφάνισεις Μπλε Καλωδίου	
Εμφάνιση Καλωδίου	Κόψτε αν συνδέεται με :
Πρώτη εμφάνιση μπλε	B
Δεύτερη εμφάνιση μπλε	A ή C
Τρίτη εμφάνιση μπλε	B
Τέταρτη εμφάνιση μπλε	A
Πέμπτη εμφάνιση μπλε	B
Έκτη εμφάνιση μπλε	B ή C
Έβδομη εμφάνιση μπλε	C
Όγδοη εμφάνιση μπλε	A ή C
Ένατη εμφάνιση μπλε	A

Εμφάνισεις Μαύρου Καλωδίου	
Εμφάνιση Καλωδίου	Κόψτε αν συνδέεται με :
Πρώτη εμφάνιση μαύρου	A, B ή C
Δεύτερη εμφάνιση μαύρου	A ή C
Τρίτη εμφάνιση μαύρου	B
Τέταρτη εμφάνιση μαύρου	A ή C
Πέμπτη εμφάνιση μαύρου	B
Έκτη εμφάνιση μαύρου	B ή C
Έβδομη εμφάνιση μαύρου	A ή B
Όγδοη εμφάνιση μαύρου	C
Ένατη εμφάνιση μαύρου	C

Σχετικά με Λαβύρινθους

Αυτό φαίνεται να είναι κάποιο είδος λαβύρινθου, πιθανότατα έχει κλαπεί από σουπλά εστιατορίου.

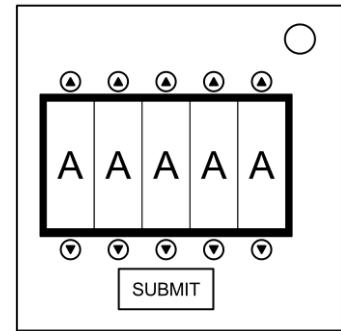
- Βρείτε το λαβύρινθο που ταιριάζει με τα κυκλικά σημάδια.
- Ο απενεργοποιητής πρέπει να πλοηγήσει το λευκό φως στο κόκκινο τρίγωνο χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα βέλους.
- **Προσοχή:** Μην διασχίζετε τις γραμμές που φαίνονται στο λαβύρινθο. Αυτές οι γραμμές είναι άδρατες για τη βόμβα.



Σχετικά με Κωδικούς Πρόσβασης

Ευτυχώς αυτός ο κωδικός δεν φαίνεται να πληροί τις τυπικές απαιτήσεις ασφαλείας της κυβέρνησης: 22 χαρακτήρες, μικτά κεφαλαία-μικρά, τους αριθμούς σε τυχαία σειρά, χωρίς παλινδρομήσεις παραπάνω από 3 μήκος.

- Τα πλήκτρα πάνω και κάτω από κάθε γράμμα κάνουν κύκλο μέσα από τις δυνατότητες για τη συγκεκριμένη θέση.
- Μόνο ένας συνδυασμός από τα διαθέσιμα γράμματα θα ταιριάζει με έναν κωδικό πρόσβασης παρακάτω.
- Πατήστε το κουμπί “submit” αφού έχετε σχηματίσει τη σωστή λέξη.



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

00

Ενότητα 2: Needy Μονάδες

Needy μονάδες δεν μπορούν να αποπλιστούν, αλλά θέτουν σε επαναλαμβανόμενο κίνδυνο.

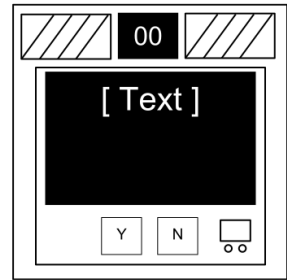
Needy μονάδες μπορούν να χαρακτηριστούν ως μια μονάδα με ένα μικρό 2 ψηφίων χρονόμετρο στην κορυφή του κέντρου. Αλληλεπίδραση με τη βόμβα μπορεί να τους αναγκάσει να ενεργοποιηθούν. Μόλις ενεργοποιηθούν, αυτές οι Needy μονάδες πρέπει να επανέλθουν στο φυσιολογικό πριν λήξει το χρονόμετρο τους, προκειμένου να αποφευχθεί το χτύπημα.

Μείνετε παρατηρητικοί: Needy μονάδες μπορούν να επανενεργοποιηθούν ανά πάσα στιγμή.

Σχετικά με την Διαφυγή Αερίου

Το Hacking είναι σκληρή δουλειά! Λοιπόν, συνήθως είναι. Αυτή η εργασία θα μπορούσε πιθανώς να γίνει από ένα απλό πουλί που πίνει νερό πατώντας το ίδιο πλήκτρο ξανά και ξανά.

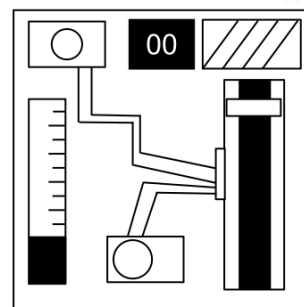
- Απαντήστε στις οδηγίες του υπολογιστή πατώντας "Y" για "Yes" ή "N" για "No".



Σχετικά με τη Εκφόρτιση Πυκνωτή

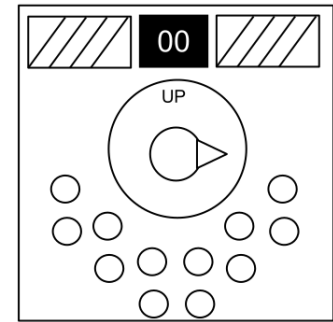
Μαντεύω ότι αυτό θα σου τραβήξει την προσοχή, γιατί αλλιώς αυτά θα είναι κάποια κακής ποιότητας ηλεκτρονική εργασία.

- Εκφορτώστε τον πυκνωτή πριν από την υπερφόρτιση, κρατώντας πατημένο το μοχλό.



Σχετικά με Διακόπτες

Άσκηση περιπλοκότητα και ατελείωτες needy μονάδες. Φανταστείτε αν αυτή η μεγάλη ικανότητα αξιοποιόταν σε κάτι άλλο πέρα από διαβολικά πάζλ.



- Ο διακόπτης μπορεί να γυρίσει σε μία από τις τέσσερις διαφορετικές θέσεις.
- Ο διακόπτης πρέπει να είναι στη σωστή θέση όταν το χρονόμετρο σε αυτή την μονάδα φτάσει στο μηδέν.
- Η σωστή θέση μπορεί να προσδιορίζεται από την on/off διαμόρφωση από τα δώδεκα LEDs.
- Οι θέσεις του διακόπτη είναι σχετικές με την ετικέτα "UP", η οποία μπορεί να περιστραφεί.

LED Configurations

Up Position:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Down Position:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Left Position:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Right Position:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = Άναμμα LED

Παράρτημα Α: Στοιχεία Αναφοράς Δείκτη

Ενδεικτικές λυχνίες με ετικέτες μπορούν να βρεθούν στις πλευρές του περιβλήματος της βόμβας.





Συνήθεις Δείκτες

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


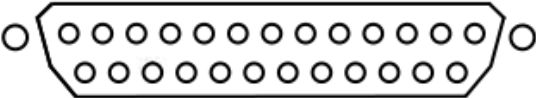


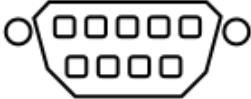

Παράρτημα Β: Στοιχεία Αναφοράς Μπαταρίας

Οι συνηθισμένοι τύποι μπαταριών μπορούν να βρεθούν μέσα σε θήκες στις πλευρές του περιβλήματος της βόμβας.

Μπαταρία	Τύπος
	AA
	D

Παράρτημα C: Στοιχεία Αναφοράς Θυρών

Ψηφιακές και αναλογικές θύρες μπορούν να βρεθούν στις πλευρές του περιβλήματος της βόμβας.

Θύρα	Όνομα
	DVI-D
	Παράλληλη
	PS/2
	RJ-45
	Σειριακή
	Στερεοφωνική RCA