



PANDUAN MENJINAKKAN BOM

Versi 1

Kode Verifikasi: 241

Selamat berjuang menghadapi tantangan paling berbahaya di dunia, yakni menjinakkan bom.

Pelajari manual ini dengan seksama; ANDA ADALAH AHLINYA.

Di dalam panduan ini bisa Anda temukan semua informasi yang perlu diketahui untuk menjinakkan bom secanggih dan sedahsyat apa pun. Dan Ingat — Satu kelalaian kecil bisa menghancurkan segalanya!

Diterjemahkan dan disunting ke Bahasa Indonesia oleh:
[@sofyand](https://twitter.com/sofyand/) (<https://twitter.com/sofyand/>) & [@acungrepure](https://twitter.com/acungrepure)
(<https://twitter.com/acungrepure/>)
dari <http://www.exgamemaster.com/> (<http://www.exgamemaster.com/>)

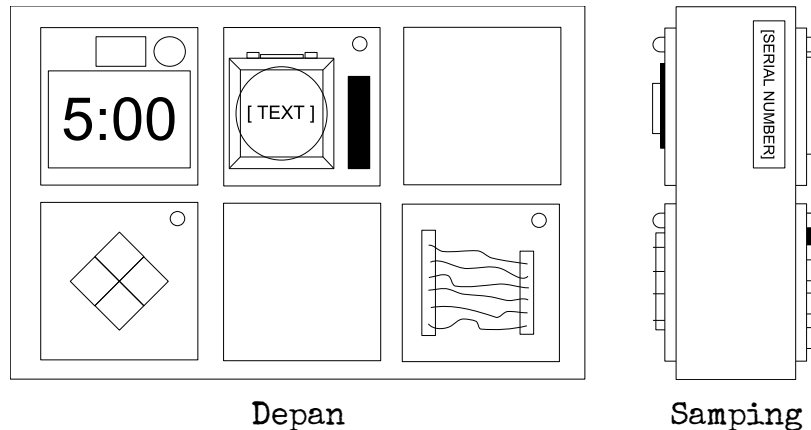
Panduan asli dalam Bahasa Inggris: <http://www.bombmanual.com/>
(<http://www.bombmanual.com/>)

~ TIDAK UNTUK DIPERJUALBELIKAN ~

Menjinakkan Bom

Bom akan meledak bila waktu pada bom mencapai 0:00 atau jumlah kesalahan yang tercatat oleh bom sudah mencapai jumlah tertentu. Satu-satunya jalan untuk menjinakkan bom adalah dengan menonaktifkan seluruh modul yang ada pada bom sebelum waktunya habis.

Contoh Bom



Modul

Sebuah bom memiliki paling banyak 11 modul yang harus dinonaktifkan. Tiap modul berbeda jenis dan dapat dinonaktifkan tanpa urutan tertentu.

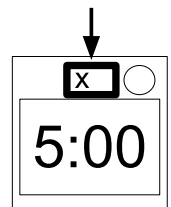
Petunjuk untuk menonaktifkan modul ada di Bagian 1. Modul "Penyita Perhatian" merupakan kasus khusus dan dijelaskan di Bagian 2.

Kesalahan

Ketika si Penjinak Bom melakukan kesalahan, bom akan mencatat kesalahan itu pada indikator di atas jam hitung mundur. Bom dengan indikator kesalahan akan meledak pada kesalahan ketiga. Waktu berhitung mundur lebih cepat bila ada kesalahan.

Bila tidak ada indikator kesalahan di atas jam, bom akan meledak pada kesalahan pertama, jadi tidak boleh melakukan kesalahan sama sekali.

Indikator
Kesalahan



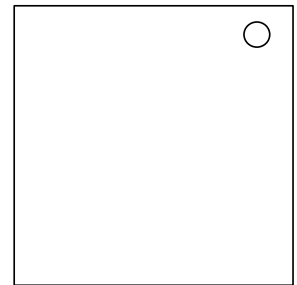
Mengumpulkan Informasi

Beberapa cara penjinakan bom membutuhkan informasi spesifik mengenai bom tersebut, seperti nomor seri. Informasi ini biasanya dapat ditemukan pada sisi atas, bawah, atau samping dari kotak bom. Lihat di Lampiran A, B, dan C untuk petunjuk identifikasi yang akan berguna dalam menonaktifkan modul tertentu.

Bagian 1: Modul

Modul dapat diidentifikasi dengan adanya sebuah LED pada pojok kanan atas. Ketika LED ini menyala hijau maka tandanya modul berhasil dinonaktifkan.

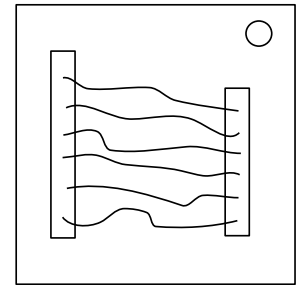
Semua modul yang ada pada bom harus dinonaktifkan untuk menjinakkan bom.



Mengenai Kabel

Kabel adalah sumber hidup dari elektronik! Tunggu, bukan, listrik lah sumber hidupnya. Kabel sebenarnya lebih mirip arteri. Nadi? Ah sudahlah...

- Modul kabel dapat memiliki 3-6 kabel di dalamnya.
- Hanya satu kabel yang benar sajalah yang perlu dipotong untuk menonaktifkan modul.
- Urutan kabel dimulai dengan kabel pertama di posisi paling atas.



3 kabel:

Jika tidak ada kabel merah, potong kabel kedua.

Kalau bukan, jika kabel terakhir berwarna putih, potong kabel terakhir.

Kalau bukan, jika ada lebih dari satu kabel biru, potong kabel biru terakhir.

Kalau bukan, potong kabel terakhir.

4 kabel:

Jika ada lebih dari satu kabel merah dan digit terakhir nomor seri ganjil, potong kabel merah terakhir.

Kalau bukan, jika kabel terakhir berwarna kuning dan tidak ada kabel merah, potong kabel pertama.

Kalau bukan, jika hanya ada satu kabel biru, potong kabel pertama

Kalau bukan, jika ada lebih dari satu kabel kuning, potong kabel terakhir.

Kalau bukan, potong kabel kedua.

5 kabel:

Jika kabel terakhir adalah hitam dan digit terakhir nomor seri ganjil, potong kabel keempat.

Kalau bukan, jika hanya ada satu kabel merah dan ada lebih dari satu kabel kuning, potong kabel pertama.

Kalau bukan, jika tidak ada kabel hitam, potong kabel kedua.

Kalau bukan, potong kabel pertama.

6 kabel:

Jika tidak ada kabel kuning dan digit terakhir nomor seri ganjil, potong kabel ketiga.

Kalau bukan, jika hanya ada satu kabel kuning dan ada lebih dari satu kabel putih, potong kabel keempat.

Kalau bukan, jika tidak ada kabel merah, potong kabel terakhir.

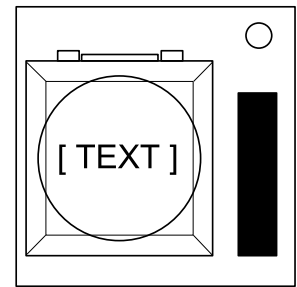
Kalau bukan, potong kabel keempat.

Mengenai Tombol

Anda mungkin berpikir kalau sebuah tombol hanya untuk ditekan-tekan begitu saja. Cara pikir seperti itulah yang membuat bom meledak.

Lihat Lampiran A untuk referensi mengidentifikasi indikator.

Lihat Lampiran B untuk referensi mengidentifikasi baterai.



Ikuti aturan-aturan ini dalam urutan mereka disebutkan. Lakukan tindakan pertama yang berlaku:

1. Jika tombol berwarna biru dan pada tombol tertulis "Abort", tekan tombol dan mengacu ke bagian "Melepaskan Tombol yang Ditekan".
2. Jika ada lebih dari 1 baterai pada bom dan pada tombol tertulis "Detonate", tekan dan langsung lepaskan tombolnya.
3. Jika tombol berwarna putih dan ada indikator menyala dengan label CAR, tekan tombol dan mengacu ke bagian "Melepaskan Tombol yang Ditekan".
4. Jika ada lebih dari 2 baterai pada bom dan ada indikator menyala dengan label FRK, tekan dan langsung lepaskan tombolnya.
5. Jika tombol berwarna kuning, tekan tombol dan mengacu ke bagian "Melepaskan Tombol yang Ditekan".
6. Jika tombol berwarna merah dan bertuliskan "Hold", tekan dan langsung lepaskan tombolnya.
7. Bila bukan semuanya yang disebut di atas, tekan tombol dan mengacu ke bagian "Melepaskan Tombol yang Ditekan".

Melepaskan Tombol yang Ditekan

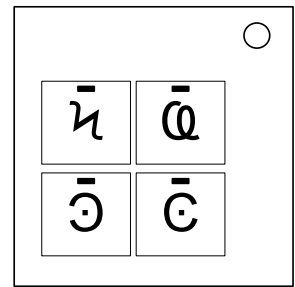
Ketika Anda menahan tombol, sebuah strip berwarna akan menyala di sebelah kanan modul. Berdasarkan warnanya Anda harus melepaskan tombolnya pada waktu spesifik:

- Strip biru: lepaskan ketika hitung mundur ada angka 4 di posisi mana pun.
- Strip putih: lepaskan ketika hitung mundur ada angka 1 di posisi mana pun.
- Strip kuning: lepaskan ketika hitung mundur ada angka 5 di posisi mana pun.
- Strip warna lain: lepaskan ketika hitung mundur ada angka 1 di posisi mana pun.

Mengenai Keypad

Saya tidak terlalu yakin simbol apa saja ini, tapi saya curiga mereka ada hubungannya dengan ilmu gaib.

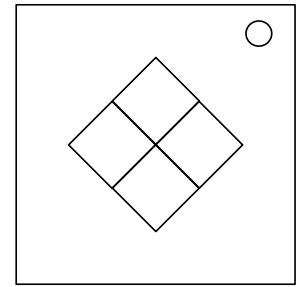
- Hanya satu kolom di bawah yang memiliki keempat simbol pada keypad.
- Tekan empat tombol dengan urutan yang sesuai dengan simbol tertera dari atas sampai bawah dalam kolom yang dimaksud.



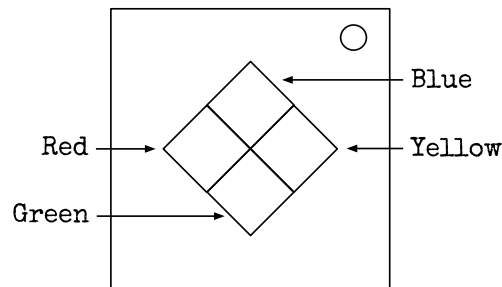
Q	Э	©	б	Ψ	б
A	Q	ٲ	¶	ٲ	Э
λ	᠐	Q	Ђ	Ђ	≠
h	Q	Ж	ИЖ	С	æ
ИЖ	☆	ʁ	Ж	¶	Ψ
х	х	λ	¿	ƶ	Й
᠐	¿	☆	ٲ	★	Ω

Mengenai Simon Says

Ini sama seperti mainan yang mungkin Anda pernah mainkan sewaktu kanak-kanak, permainan mengulang urutan menyamai pola yang muncul sebelumnya, namun bedanya ini adalah tiruan murahan yang sepertinya dibeli dari toko sepuluhribuan.



1. Satu dari empat tombol berwarna akan berkedap-kedip.
2. Gunakan tabel yang benar di bawah ini, tekan tombol sesuai dengan warnanya.
3. Tombol aslinya akan berkedap-kedip, diikuti dengan yang lain. Ulangi rangkaian ini sesuai dengan urutan menggunakan pemetaan warna tersebut.
4. Rangkaian akan memanjang satu setiap kali Anda mengisi urutan yang benar hingga modul menjadi non-aktif.



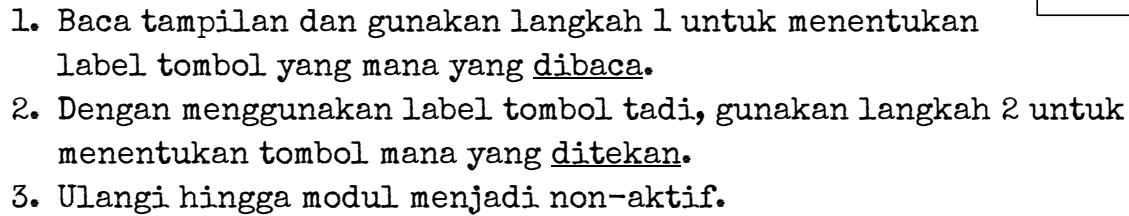
Jika nomor seri mengandung huruf vokal:

		Kedap-kedip Merah	Kedap-kedip Biru	Kedap-kedip Hijau	Kedap-kedip Kuning
Tekan tombol:	Tanpa Kesalahan	Biru	Merah	Kuning	Hijau
	1 Kesalahan	Kuning	Hijau	Biru	Merah
	2 Kesalahan	Hijau	Merah	Kuning	Biru

Jika nomor seri tidak mengandung huruf vokal:

		Kedap-kedip Merah	Kedap-kedip Biru	Kedap-kedip Hijau	Kedap-kedip Kuning
Tekan tombol:	Tanpa Kesalahan	Biru	Kuning	Hijau	Merah
	1 Kesalahan	Merah	Biru	Kuning	Hijau
	2 Kesalahan	Kuning	Hijau	Biru	Merah

Alat aneh ini seperti datang dari acara komedi, yang bisa jadi lucu jika saja tidak dihubungkan ke sebuah bom. Saya coba jelaskan secara singkat, karena kata-kata akan membuatnya tambah rumit.



Berdasarkan tampilan, baca label dari tombol yang dimaksud dan lanjutkan ke langkah 2:

Halaman 9 dari 23

Langkah 2:

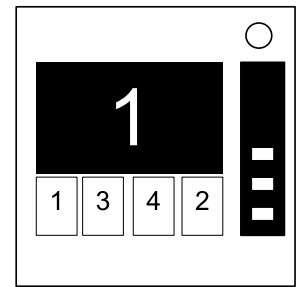
Gunakan label dari langkah 1, tekan tombol pertama yang muncul pada daftar yang sesuai:

"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

Mengenai Ingatan

Ingatan adalah hal yang rapuh tapi juga segala sesuatu lainnya bila bom meledak, jadi simak baik-baik!

- Tekan tombol yang benar untuk melanjutkan modul ke tahap berikutnya. Selesaikan seluruh tahap untuk menonaktifkan modulnya.
- Menekan tombol yang salah akan mereset modul kembali ke tahap 1.
- Posisi-posisi tombol berurut dari kiri ke kanan.



Tahap 1:

Jika tampilannya 1, tekan tombol pada posisi kedua.
Jika tampilannya 2, tekan tombol pada posisi kedua.
Jika tampilannya 3, tekan tombol pada posisi ketiga.
Jika tampilannya 4, tekan tombol pada posisi keempat.

Tahap 2:

Jika tampilannya 1, tekan tombol berlabel "4".
Jika tampilannya 2, tekan tombol di posisi yang sama dengan yang kamu tekan di tahap 1.
Jika tampilannya 3, tekan tombol di posisi pertama.
Jika tampilannya 4, tekan tombol di posisi yang sama dengan yang kamu tekan di tahap 1.

Tahap 3:

Jika tampilannya 1, tekan tombol berlabel sama dengan yang kamu tekan di tahap 2.
Jika tampilannya 2, tekan tombol berlabel sama dengan yang kamu tekan di tahap 1.
Jika tampilannya 3, tekan tombol di posisi ketiga.
Jika tampilannya 4, tekan tombol berlabel "4".

Tahap 4:

Jika tampilannya 1, tekan tombol di posisi yang sama dengan yang kamu tekan di tahap 1.
Jika tampilannya 2, tekan tombol di posisi pertama.
Jika tampilannya 3, tekan tombol di posisi yang sama dengan yang kamu tekan di tahap 2.
Jika tampilannya 4, tekan tombol di posisi yang sama dengan yang kamu tekan di tahap 2.

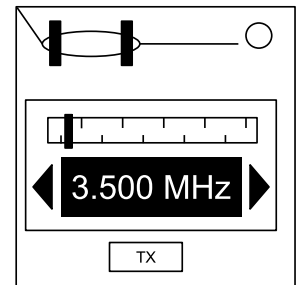
Tahap 5:

Jika tampilannya 1, tekan tombol berlabel sama dengan yang kamu tekan di tahap 1.
Jika tampilannya 2, tekan tombol berlabel sama dengan yang kamu tekan di tahap 2.
Jika tampilannya 3, tekan tombol berlabel sama dengan yang kamu tekan di tahap 4.
Jika tampilannya 4, tekan tombol berlabel sama dengan yang kamu tekan di tahap 3.

Mengenai Kode Morse

Bentuk komunikasi kelautan yang sudah kuno? Nanti apa lagi? Setidaknya ini Kode Morse yang sebenarnya, jadi perhatikan baik-baik dan mungkin kamu dapat mempelajari sesuatu yang berguna di sini.

- Terjemahkan sinyal dari lampu yang berkedip menggunakan tabel Kode Morse untuk melafalkan salah satu dari kata-kata yang terdapat di tabel.
- Sinyalnya berulang tanpa akhir, dengan jeda panjang di setiap pengulangan.
- Begitu kata tersebut teridentifikasi, atur ke frekuensi yang sesuai lalu tekan tombol "transmit" (TX).



International Morse Code

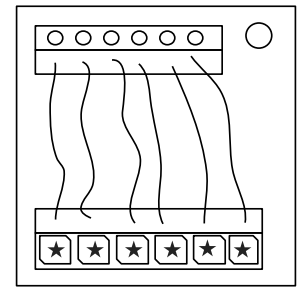
1. The length of a dot is one unit.
2. A dash is three units.
3. The space between parts of the same letter is one unit.
4. The space between letters is three units.
5. The space between words is seven units.

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	■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■

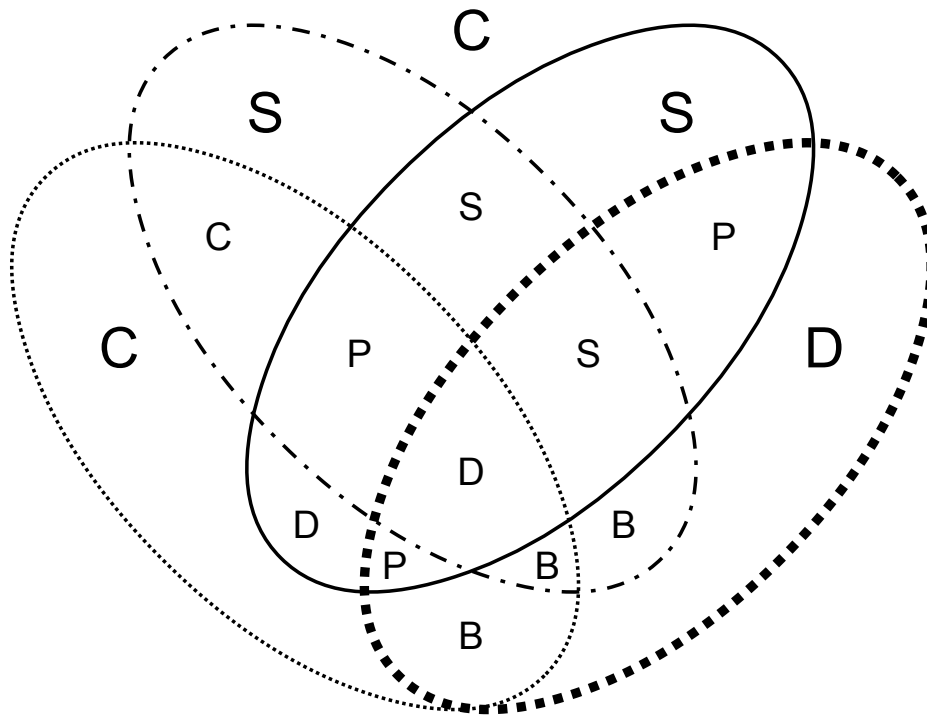
Bila kata tsb adalah:	Respon pada frekuensi:
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz

Mengenai Kabel yang Rumit

Kabel-kabel ini amat berbeda. Beberapa memiliki strip! Yang membuat mereka benar-benar berbeda. Berita baiknya adalah kita menemukan kumpulan petunjuk ringkas untuk menghadapi mereka! Mungkin terlalu ringkas...



- Periksa setiap kabel: ada sebuah LED di atas kabelnya dan ada ruang untuk simbol "★" di bawah kabel.
- Untuk setiap kombinasi kabel/LED/symbol, gunakan diagram Venn di bawah ini untuk menentukan apakah kabel dipotong atau tidak.
- Setiap kabel mungkin memiliki strip dengan beberapa macam warna.



— . — . — . — . — .	Wire has red coloring
—————	Wire has blue coloring
.....	Has ★ symbol
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	LED is on

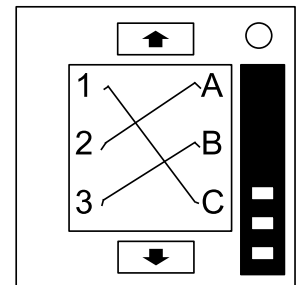
Huruf	Instruksi
C	Potong kabel
D	Jangan potong kabel
S	Potong kabel jika digit terakhir nomor seri adalah genap
P	Potong kabel jika bom memiliki port paralel
B	Potong kabel jika bom memiliki dua atau lebih baterai

Lihat Lampiran B untuk referensi identifikasi baterai.

Lihat Lampiran C untuk referensi identifikasi port.

Mengenai Urutan Kabel

Sulit untuk menjelaskan mekanismenya. Tapi pembuatannya pastinya sangat mengangumkan, namun seharusnya ada cara lebih mudah untuk mengatur sembilan kabel.



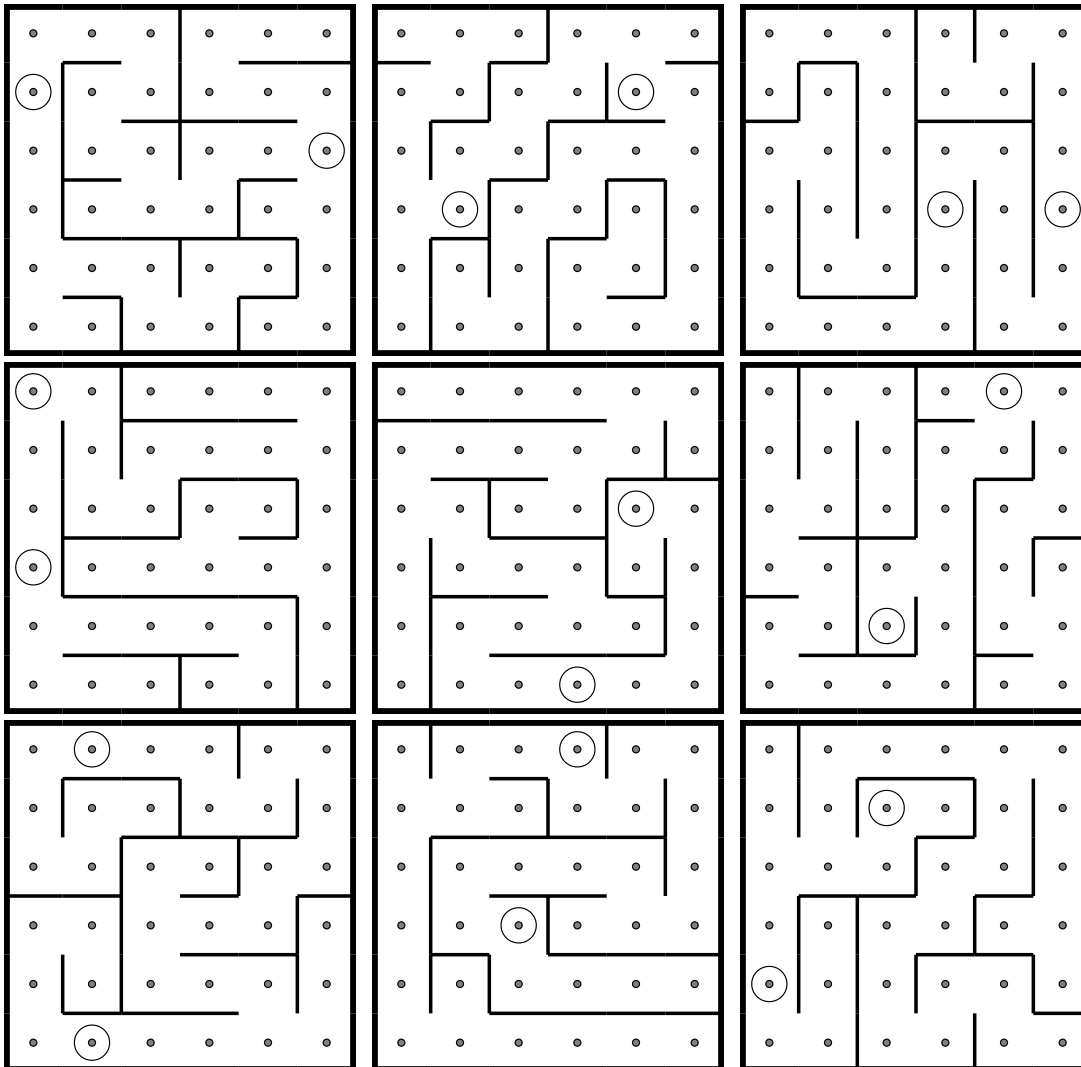
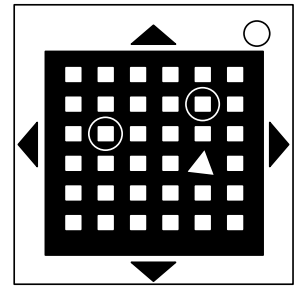
- Dalam modul ini terdapat beberapa panel dengan kabel di dalamnya, tapi hanya ada satu panel yang terlihat pada suatu waktu saja. Untuk mengganti panel berikut gunakan tombol bawah dan kembali ke panel sebelum menggunakan tombol atas.
- Jangan berpindah ke panel berikutnya sampai Anda yakin kalau Anda telah memotong semua kabel yang perlu dipotong pada panel yang sedang kamu kerjakan.
- Potong kabel-kabel sesuai arahan yang tertera pada tabel berikut. Banyak munculnya kabel sifatnya kumulatif di seluruh panel yang ada pada modul.

Kabel Merah		Kabel Biru		Kabel Hitam	
Kemunculan Kabel	Potong bila terhubung dengan:	Kemunculan Kabel	Potong bila terhubung dengan:	Kemunculan Kabel	Potong bila terhubung dengan:
Muncul merah pertama	C	Muncul biru pertama	B	Muncul hitam pertama	A, B atau C
Muncul merah kedua	B	Muncul biru kedua	A atau C	Muncul hitam kedua	A atau C
Muncul merah ketiga	A	Muncul biru ketiga	B	Muncul hitam ketiga	B
Muncul merah keempat	A atau C	Muncul biru keempat	A	Muncul hitam keempat	A atau C
Muncul merah kelima	B	Muncul biru kelima	B	Muncul hitam kelima	B
Muncul merah keenam	A atau C	Muncul biru keenam	B atau C	Muncul hitam keenam	B atau C
Muncul merah ketujuh	A, B atau C	Muncul biru ketujuh	C	Muncul hitam ketujuh	A atau B
Muncul merah kedelapan	A atau B	Muncul biru kedelapan	A atau C	Muncul hitam kedelapan	C
Muncul merah kesembilan	B	Muncul biru kesembilan	A	Muncul hitam kesembilan	C

Mengenai Labirin

Sepertinya ini sejenis labirin, yang mungkin dicuri dari taplak sebuah restoran.

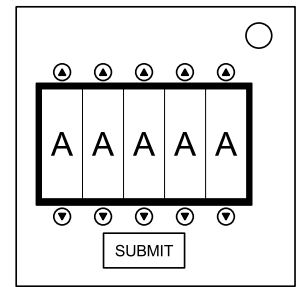
- Cari labirin yang sesuai yang memiliki pola lingkaran yang sama.
- Penjinak bom harus menggerakkan lampu putih menuju ke segitiga merah menggunakan tombol arah panah.
- Perhatian: Jangan menabrak garis dinding pada labirin. Garis dinding ini tidak terlihat pada layar bom.



Mengenai Kata Kunci

Sayangnya kata kunci ini rupanya tidak memenuhi standar ketentuan keamanan pemerintahan: sepanjang 22 karakter, huruf besar kecil bercampur, angka pada urutan acak in random order tanpa palindrom (terbaca sama bila dibalik) dengan panjang lebih dari 3.

- Tombol-tombol di atas dan di bawah masing-masing huruf akan berganti sesuai huruf yang mungkin pada posisi tadi.
- Hanya satu kombinasi dari keseluruhan huruf yang akan cocok dengan sebuah kata kunci di bawah.
- Tekan tombol kirim ("submit") begitu kata yang benar telah ditentukan.



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

Bagian 2: Modul "Penyita Perhatian"

00

Modul "Penyita Perhatian" tidak dapat dijinakkan, tapi akan menimbulkan ancaman yang berulang-ulang.

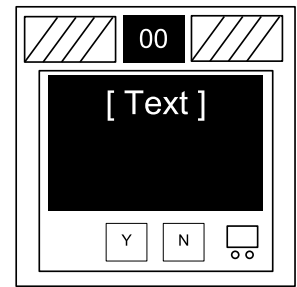
Modul "Penyita Perhatian" dapat dikenali dengan adanya 2-digit hitung mundur kecil di bagian tengah atas modul. Berinteraksi dengan bom dapat menyebabkan modul ini aktif dengan sendirinya. Begitu aktif, Modul "Penyita Perhatian" harus diurus secara berkala sebelum waktu hitung mundur mereka habis untuk menghindari tercatatnya satu kesalahan pada bom.

Tetap siaga: Modul "Penyita Perhatian" dapat menjadi aktif kembali kapan pun.

Mengenai Ventilasi Gas

Meretas komputer bukan pekerjaan gampang! Yah, sebenarnya gampang sih. Pekerjaan ini mungkin dapat dikerjakan oleh seekor burung mabuk dengan menekan tombol yang sama berulang-ulang.

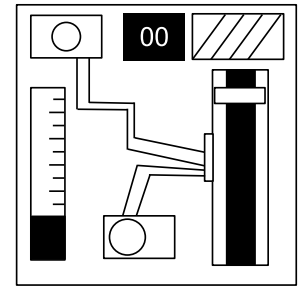
- Responlah petunjuk komputer yang tertera di layar dengan menekan "Y" untuk "Yes" atau "N" untuk "No".



Mengenai Pelepasan Kapasitor

Saya kira ini dibuat hanya untuk menyita perhatian Anda, karena kalau bukan ini hasil produksi elektronik berkualitas rendah.

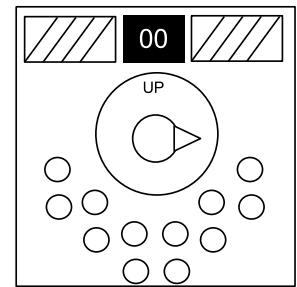
- Lepaskan isi kapasitor sebelum kapasitor terlalu penuh dengan menekan tuas ke bawah.



Mengenai Kenop

Amat kompleks dan amat menyita perhatian. Bayangkan jika keahlian seperti ini digunakan untuk menciptakan hal lain selain teka-teki kejam seperti ini.

- Kenop dapat diputar ke salah satu dari empat posisi.
- Kenop harus pada posisi yang benar ketika waktu hitung mundur modul ini mencapai nol.
- Posisi yang benar bisa ditentukan dengan konfigurasi on/off dari kedua-belas LED.
- Posisi kenop adalah relatif terhadap label "UP", yang dapat dirotasi.



Konfigurasi LED

Posisi Atas:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Posisi Bawah:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Posisi Kiri:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Posisi Kanan:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = LED yang Menyala

Lampiran A: Referensi Identifikasi Indikator

Lampu indikator berlabel dapat ditemukan pada samping kotak bom.



Indikator Umum

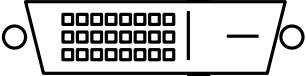
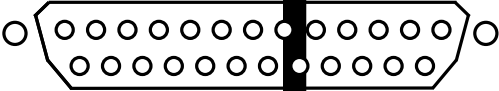

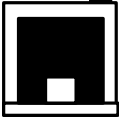
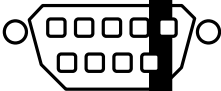

- SND
- CLR
- CAR
- IND
- FRQ
- SIG
- NSA
- MSA
- TRN
- BOB
- FRK

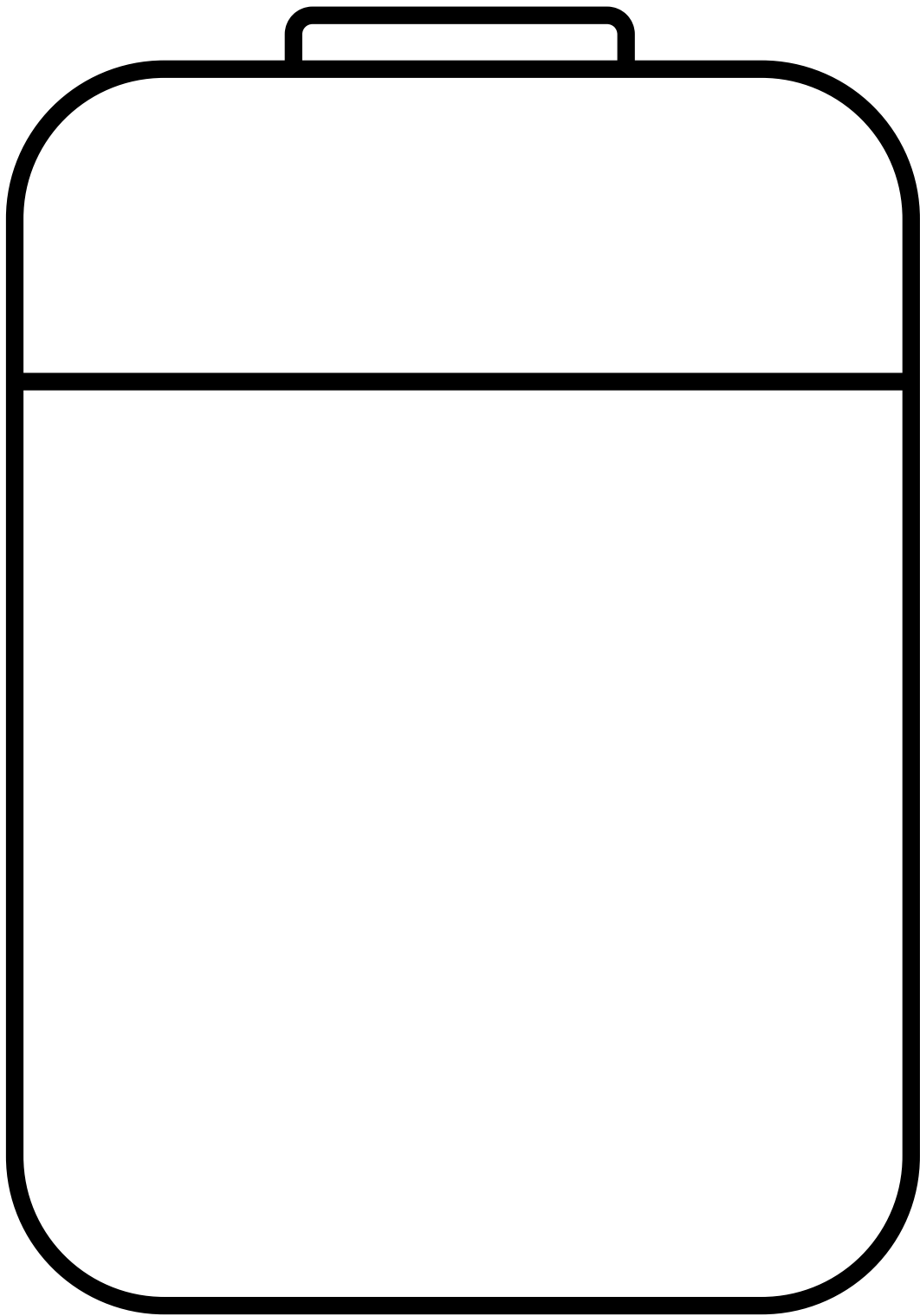
Jenis baterai umum yang dapat ditemukan dalam kotak pada samping kotak bom.

Baterai	Jenis
<div>Halaman 22 dari 23</div>	AA

Lampiran C: Referensi Identifikasi Port

Port Digital dan analog dapat ditemukan pada samping kotak bom.

Port	Nama
	DVI-D
	Parallel
	PS/2
	RJ-45
	Serial
	Stereo RCA



D

--	--