

[Home](#) / [Manual Da Bomba-1](#)

Manual Da Bomba-1

Uploaded by: Carlos Eduardo Alves



December 2019



PDF



TXT

Bookmark

Embed

Share

Print

SAVE THIS DOCUMENT

This document was uploaded by user and they confirmed that they have the permission to share it. If you are author or own the copyright of this book, please report to us by using this DMCA report form. Report DMCA

Overview

Download & View **Manual Da Bomba-1** as PDF for free.

More details

- Words: 3,315
- Pages: 23

[Preview](#)[Full text](#)

(Continue Falando e Ninguém Explode)

MANUAL de

DESARMAMENTO de

BOMBAS Versão 1 Código de Verificação: 241

Revisão 3

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

PT-BR*

Bem-vindo ao mundo perigoso e desafiador do desarmamento 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 das bombas. E lembre-se - Um pequeno descuido e tudo pode acabar!

Página 2 de 23 *tradução não oficial e sem fins comerciais, por Eric Alatz (www.ericlatza.com.br/keeptalking)

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

PT-BR*

Desarmando Bombas Uma bomba explodirá quando o seu cronômetro atingir 0:00 ou quando erros demais forem gravados. A única maneira de desarmar uma bomba é desarmar todos os seus módulos antes de seu cronômetro encerrar. Exemplo de Bomba

Frente

Lado

Módulos Cada bomba incluirá até 11 módulos que devem ser desarmados. Cada módulo é independente e pode ser desarmado em qualquer ordem. Instruções para desarmar módulos podem ser encontradas na Seção 1. Os módulos "Carentes" apresentam um caso especial e são descritos na Seção 2.

Erros Quando o Desarmador comete uma falha, a bomba irá gravar um erro que será exibido no indicador acima do cronômetro. Bombas com um indicador de erros explodirá no terceiro erro. O cronômetro começará a contar regressivamente mais rápido depois de um erro ter sido gravado. Se nenhum indicador de erros estiver presente acima do cronômetro, a bomba explodirá no primeiro erro, não deixando espaço para falhas.

Juntando informações Algumas instruções de desarmamento requerem informações específicas sobre a bomba, como o número de série. Este tipo de informação pode tipicamente ser encontrado na parte superior, inferior ou lados da recipiente da bomba. Consulte os Apêndices A, B e C para obter instruções de identificação que serão úteis no desarmamento de determinados módulos.

Página 3 de 23 *tradução não oficial e sem fins comerciais, por Eric Alatz (www.ericlatza.com.br/keeptalking)

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

PT-BR*

Seção 1: Módulos Os módulos podem ser identificados por um LED no canto superior direito. Quando este LED está aceso em verde, o módulo foi desarmado. Todos os módulos devem ser desarmados para a bomba, por sua vez, ser desarmada.

Página 4 de 23 *tradução não oficial e sem fins comerciais, por Eric Alatz (www.ericlatza.com.br/keeptalking)

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

PT-BR*

A respeito de Fios Os fios são a força vital da eletrônica! Espere, não, a eletricidade é a força vital. Fios são mais como as artérias. As veias? Não importa...

● Um módulo de fios pode ter de 3 a 6 fios. ● Apenas um único fio correto precisa ser cortado para desarmar o módulo. ● A ordem dos fios começa com o primeiro de cima.

3 fios Se não houver fios vermelhos, corte o segundo fio. Senão, se o último fio for branco, corte o último fio. Senão, se houver mais de um fio azul, corte o último fio azul. Senão, corte o último fio. 4 fios Se houver mais de um fio vermelho e o último dígito do número de série for ímpar, corte o último fio vermelho. Senão, se o último fio for amarelo e não houver fios vermelhos, corte o primeiro fio. Senão, se houver exatamente um fio azul, corte o primeiro fio. Senão, se houver mais de um fio amarelo, corte o último fio. Senão, corte o segundo fio. 5 fios Se o último fio for preto e o último dígito do número de série for ímpar, corte o quarto fio. Senão, se houver exatamente um fio vermelho e houver mais de um fio amarelo, corte o primeiro fio. Senão, se não houver fios pretos, corte o segundo fio. Senão, corte o primeiro fio. 6 fios Se não houver fios amarelos e o último dígito do número de série for ímpar, corte o terceiro fio. Senão, se houver exatamente um fio amarelo e houver mais de um fio branco, corte o quarto fio. Senão, se não houver fios vermelhos, corte o último fio. Senão, corte o quarto fio.

Página 5 de 23 *tradução não oficial e sem fins comerciais, por Eric Alatz (www.ericlatza.com.br/keeptalking)

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

PT-BR*

A respeito de O Botão Você pode pensar que um botão dizendo que você o pressione é muito simples. Esse é o tipo de pensamento que faz as pessoas explodirem.

Consulte o Apêndice A para obter a referência de identificação de indicadores. Consulte o Apêndice B para obter a referência de identificação de pilhas.

Siga estas regras na ordem em que são listadas. Execute a primeira ação que se aplica: 1. Se o botão for azul e disser "Abort", mantenha o botão pressionado e consulte "Soltando um botão pressionado". 2. Se houver mais de uma pilha na bomba e o botão disser "Detonate", pressione e solte imediatamente o botão. 3. Se o botão for branco e houver um indicador aceso com o rótulo CAR, segure o botão e consulte "Soltando um botão pressionado". 4. Se houver mais de 2 pilhas na bomba e houver um indicador iluminado com o rótulo FRK, pressione e solte imediatamente o botão. 5. Se o botão for amarelo, mantenha o botão pressionado e consulte "Soltando um botão pressionado". 6. Se o botão for vermelho e o botão disser "Hold", pressione e solte imediatamente o botão. 7. Se nenhuma das opções acima se aplicar, mantenha o botão pressionado e consulte "Soltando um botão pressionado". Soltando um botão pressionado Se você mantiver o botão pressionado, uma faixa colorida se iluminará no lado direito do módulo. Com base na sua cor, você deve liberar o botão em um ponto específico no tempo: ● Faixa azul: solte quando o cronômetro tiver um 4 em qualquer posição. ● Faixa branca: solte quando o cronômetro tiver um 1 em qualquer posição. ● Faixa amarela: solte quando o cronômetro tiver um 5 em qualquer posição. ● Qualquer outra faixa de cores: solte quando o cronômetro tiver um 1 em qualquer posição.

Página 6 de 23 *tradução não oficial e sem fins comerciais, por Eric Alatz (www.ericlatza.com.br/keep Talking)

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

PT-BR*

A respeito de Teclados Eu não sei o que esses símbolos são, mas eu suspeito que eles têm algo a ver com ocultismo.

● Apenas uma coluna abaixo tem todos os quatro símbolos do teclado. ● Pressione os quatro botões na ordem em que seus símbolos aparecem de cima para baixo dentro dessa coluna.

Página 7 de 23 *tradução não oficial e sem fins comerciais, por Eric Alatz (www.ericlatza.com.br/keep Talking)

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

PT-BR*

A respeito de O Mestre Mandou Este é como um daqueles brinquedos que você jogou quando era criança onde você tem que acertar a combinação que aparece, só que este é uma imitação que provavelmente foi comprado em uma loja do 1,99.

1. Um dos quatro botões coloridos piscará. 2. Usando a tabela correta abaixo, pressione o botão com a cor correspondente. 3. O botão original piscará, seguido por outro. Repita esta sequência na ordem usando o mapeamento de cores. 4. A sequência aumentará de tamanho cada vez que você inserir corretamente uma sequência até que o módulo seja desarmado.

Azul Vermelho

Amarelo

Verde

Se o número de série contiver uma vogal: Luz Vermelha

Luz Azul

Luz Verde

Luz Amarela

Azul

Vermelho

Amarelo

Verde

1 erro

Amarelo

Verde

Azul

Vermelho

2 erros

Verde

Vermelho

Amarelo

Azul

sem erros Botão a apertar:

Se o número de série não contiver uma vogal: Luz Vermelha

Luz Azul

Luz Verde

Luz Amarela

Azul

Amarelo

Verde

Vermelho

1 erro

Vermelho

Azul

Amarelo

Verde

2 erros

Amarelo

Verde

Azul

Vermelho

sem erros Botão a apertar:

Página 8 de 23 *tradução não oficial e sem fins comerciais, por Eric Alatza (www.ercialatza.com.br/keeptalking)

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

PT-BR*

A respeito de Quem está na primeira Esta engenhoca é como algo saído de um número de comédia, que poderia ser engraçado se não estivesse ligado a uma bomba. Serei breve, já que palavras só complicam as coisas.

1. Leia o visor e use o passo 1 para determinar qual botão ler. 2. Usando a palavra impressa no botão, use o passo 2 para determinar qual botão pressionar. 3. Repita até que o módulo tenha sido desarmado. Passo 1: Com base no visor, leia o botão específico e prossiga para o passo 2:

Página 9 de 23 *tradução não oficial e sem fins comerciais, por Eric Alatza (www.ercialatza.com.br/keeptalking)

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

PT-BR*

Passo 2: Usando a palavra impressa do passo 1, pressione o primeiro botão que aparece em sua lista correspondente:

Página 10 de 23 *tradução não oficial e sem fins comerciais, por Eric Alatz (www.eralatza.com.br/keeptalking)

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

PT-BR*

A respeito de Memória Memória é uma coisa frágil, mas assim é tudo o mais quando uma bomba detona, então preste atenção!

-
- •

Pressione o botão correto para avançar o módulo para o próximo estágio. Complete todos os estágios para desarmar o módulo. Se pressionar um botão incorreto, o módulo voltará ao estágio 1. As posições dos botões são ordenadas da esquerda para a direita.

Estágio 1: Se o visor mostrar 1, pressione o botão na segunda posição. Se o visor mostrar 2, pressione o botão na segunda posição. Se o visor mostrar 3, pressione o botão na terceira posição. Se o visor mostrar 4, pressione o botão na quarta posição. Estágio 2: Se o visor mostrar 1, pressione o botão "4". Se o visor mostrar 2, pressione o botão na mesma posição em que você pressionou no estágio 1. Se o visor mostrar 3, pressione o botão na primeira posição. Se o visor mostrar 4, pressione o botão na mesma posição em que você pressionou no estágio 1. Estágio 3: Se o visor mostrar 1, pressione o botão com o mesmo número pressionado no estágio 2. Se o visor mostrar 2, pressione o botão com o mesmo número pressionado no estágio 1. Se o visor mostrar 3, pressione o botão na terceira posição. Se o visor mostrar 4, pressione o botão "4". Estágio 4: Se o visor mostrar 1, pressione o botão na mesma posição em que você pressionou no estágio 1. Se o visor mostrar 2, pressione o botão na primeira posição. Se o visor mostrar 3, pressione o botão na mesma posição em que você pressionou no estágio 2. Se o visor mostrar 4, pressione o botão na mesma posição em que você pressionou no estágio 2. Estágio 5: Se o visor mostrar 1, pressione o botão com o mesmo número pressionado no estágio 1. Se o visor mostrar 2, pressione o botão com o mesmo número pressionado no estágio 2. Se o visor mostrar 3, pressione o botão com o mesmo número pressionado no estágio 4. Se o visor mostrar 4, pressione o botão com o mesmo número pressionado no estágio 3.

Página 11 de 23 *tradução não oficial e sem fins comerciais, por Eric Alatz (www.eralatza.com.br/keeptalking)

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

PT-BR*

A respeito de Código Morse Uma forma antiquada de comunicação naval? O que mais? Pelo menos é Código Morse genuíno, então preste atenção e você pode aprender algo.

- Interprete o sinal da luz intermitente usando o gráfico de código Morse para soletrar uma das palavras na tabela.
- O sinal se repetirá, com um longo intervalo entre as repetições.
- Uma vez identificada a palavra, ajuste a frequência correspondente e pressione o botão de transmissão (TX).

Como Interpretar 1. 2. 3. 4.

Uma piscada curta é um ponto. Uma piscada longa é um traço. Há uma pausa longa entre letras. Há uma pausa bem longa antes de a palavra repetir.

Se a palavra

Responda na

for:

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

Página 12 de 23 *tradução não oficial e sem fins comerciais, por Eric Alatza (www.eralatza.com.br/keeptalking)

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

PT-BR*

A respeito de Fios Complicados Estes fios não são como os outros. Alguns têm listras! Isso os torna completamente diferentes. A boa notícia é que nós encontramos um conjunto conciso de instruções sobre o que fazer sobre isso! Talvez conciso demais ...

• • •

Olhe para cada fio: há um LED acima do fio e um espaço para um símbolo "★" abaixo do fio. Para cada combinação de fio / LED / símbolo, use o diagrama de Venn abaixo para decidir se deve ou não cortar o fio. Cada fio pode ser listrado com várias cores.

Fio tem coloração Vermelha

Letra

Instrução

C

Corte o fio

Fio tem coloração azul

D

Não corte o fio

S

Corte o fio se o último dígito do número de série for par

P

Corte o fio se a bomba tiver uma porta paralela

B

Corte o fio se a bomba tiver duas ou mais pilhas

Tem o símbolo "★" LED está ligado

Consulte o Apêndice B para referência de identificação de pilhas. Consulte o Apêndice C para referência de identificação de portas.

Página 13 de 23 *tradução não oficial e sem fins comerciais, por Eric Alatza (www.eralatza.com.br/keeptalking)

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

PT-BR*

A respeito de Sequências de Fios É difícil dizer como esse mecanismo funciona. A engenharia é bastante impressionante, mas deve haver uma maneira mais fácil de gerenciar nove fios.

• Dentro deste módulo existem vários painéis com fios sobre eles, mas apenas um painel é visível por vez. Mude para o próximo painel usando o botão para baixo e o painel anterior usando o botão para cima. • Não mude para o próximo painel até ter certeza de que cortou todos os fios necessários no painel atual. • Corte os fios conforme indicado na tabela a seguir. As ocorrências de fios são cumulativas em todos os painéis dentro do módulo.

Ocorrências de fio Vermelho Ocorrência do fio

Corte se conectado a:

Ocorrências de fio Azul Ocorrência do fio

Corte se conectado a:

Ocorrências de fio Preto Ocorrência do fio

Corte se conectado a:

Primeira ocorrência vermelha

C

Primeira ocorrência azul

B

Primeira ocorrência preta

A, B ou C

Segunda ocorrência vermelha

B

Segunda ocorrência azul

A ou C

Segunda ocorrência preta

A ou C

Terceira ocorrência vermelha

A

Terceira ocorrência azul

B

Terceira ocorrência preta

B

Quarta ocorrência vermelha

A ou C

Quarta ocorrência azul

A

Quarta ocorrência preta

A ou C

Quinta ocorrência vermelha

B

Quinta ocorrência azul

B

Quinta ocorrência preta

B

Sexta ocorrência vermelha

A ou C

Sexta ocorrência azul

B ou C

Sexta ocorrência preta

B ou C

Sétima ocorrência vermelha

A, B ou C

Sétima ocorrência azul

C

Sétima ocorrência preta

A ou B

Oitava ocorrência vermelha

A ou B

Oitava ocorrência azul

A ou C

Oitava ocorrência preta

C

Nona ocorrência vermelha

B

A

Nona ocorrência preta

C

Nona ocorrência azul

Página 14 de 23 *tradução não oficial e sem fins comerciais, por Eric Alatza (www.ercialatza.com.br/keeptalking)

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

PT-BR*

A respeito de Labirintos Este parece ser algum tipo de labirinto, provavelmente roubado de um jogo americano de restaurante.

- Encontre o labirinto com marcas circulares correspondentes.
- O desarmador deve navegar a luz branca para o triângulo vermelho usando os botões de seta.
- Aviso: Não cruze as linhas mostradas no labirinto. Essas linhas são invisíveis na bomba.

Página 15 de 23 *tradução não oficial e sem fins comerciais, por Eric Alatza (www.ercialatza.com.br/keeptalking)

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

PT-BR*

A respeito de senhas Felizmente esta senha não parece atender aos requisitos de segurança padrão do governo: 22 caracteres, maiúsculas e minúsculas, números em ordem aleatória sem palíndromos acima do comprimento 3.

- Os botões acima e abaixo de cada letra irão percorrer as possibilidades para essa posição.
- Somente uma combinação das letras corresponderá à senha abaixo.
- Pressione o botão "submit" assim que a palavra correta for definida.

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

Página 16 de 23 *tradução não oficial e sem fins comerciais, por Eric Alatza (www.ercialatza.com.br/keeptalking)

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

PT-BR*

Seção 2: Módulos Carentes Módulos carentes não podem ser desarmados, mas representam um perigo recorrente. Os módulos carentes podem ser identificados como um módulo com um cronômetro pequeno de 2 dígitos no centro superior. Interagir com a bomba pode fazer com que eles se tornem ativados. Uma vez ativados, esses módulos carentes devem ser vigiados regularmente antes que sua contagem regressiva acabe, a fim de evitar um erro. Fique atento: módulos carentes podem se reativar a qualquer momento.

Página 17 de 23 *tradução não oficial e sem fins comerciais, por Eric Alatza (www.ercialatza.com.br/keeptalking)

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

PT-BR*

A respeito de Ventilação de Gás O hacking de computadores é trabalho duro! Bem, geralmente é. Este trabalho poderia provavelmente ser

executado por um simples pássaro de brinquedo bebedor de água que pressiona a mesma tecla de novo e de novo.

- Responda às solicitações do computador pressionando "Y" para "Sim" ou "N" para "Não".

Página 18 de 23 *tradução não oficial e sem fins comerciais, por Eric Alatza (www.eralatza.com.br/keeptalking)

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

PT-BR*

A respeito de Descarga de Capacitor Eu vou chutar que isso é apenas para ocupar a sua atenção, porque caso contrário, este é um trabalho de eletrônica de má qualidade.

- Descarregue o capacitor antes de ele sobrecarregar segurando a alavanca.

Página 19 de 23 *tradução não oficial e sem fins comerciais, por Eric Alatza (www.eralatza.com.br/keeptalking)

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

PT-BR*

A respeito de Chaves Desnecessariamente complicada e infinitamente carente. Imagine se tal conhecimento fosse usado para fazer algo diferente de enigmas diabólicos.

- A chave pode ser girada para uma das quatro posições diferentes.
- A chave deve estar na posição correta quando o cronômetro deste módulo atingir zero.
- A posição correta pode ser determinada pela configuração ligado / desligado dos doze LEDs.
- As posições da chave são relativas ao indicador "UP", que pode ter sido rotacionado.

Configuração dos LEDs Posição para cima: X X

X

X

X X

X

X

X

X

X

X

X

X

X

X

X

Posição para baixo:

X

X

X

X

X

X X

X

X

X

X

Posição para a esquerda: X X

X

X

X

X

X

X

X

X

Posição para a direita: X X

X X

X

X

X

X X

X X

X

X X

X = LED aceso

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

PT-BR*

Apêndice A: Referência de Identificação de Indicadores Luzes indicadoras rotuladas podem ser encontradas nos lados da maleta da bomba.

Indicadores comuns ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

SND CLR CAR IND FRQ SIG NSA MSA TRN BOB FRK

Página 21 de 23 *tradução não oficial e sem fins comerciais, por Eric Alatza (www.eralatza.com.br/keeptalking)

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

PT-BR*

Apêndice B: Referência de Identificação de Pilhas Tipos comuns de pilhas podem ser encontrados dentro de soquetes nas laterais da maleta da bomba.

Pilhas

Tipo

AA

D

Página 22 de 23 *tradução não oficial e sem fins comerciais, por Eric Alatza (www.eralatza.com.br/keeptalking)

Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

PT-BR*

Apêndice C: Referência de Identificação de Portas Portas digitais e analógicas podem ser encontradas nos lados da maleta da bomba.

Porta

Nome

DVI-D

Paralela

PS/2

RJ-45

Serial

RCA Estéreo

Página 23 de 23 *tradução não oficial e sem fins comerciais, por Eric Alatza (www.eralatza.com.br/keeptalking)

Related Documents

Manual Da Metodologia Da Pesquisa

🕒 December 2019

👁 131

Manual Da Bomba-1

🕒 December 2019

👁 49

Manual Da Atracao Sexual

🕒 February 2020

👁 42

Manual Da Qualidade - Fejemg

🕒 December 2019

👁 37

Manual Da Caixa Al4

🕒 January 2020

👁 42

Manual Tfm Da Mb

🕒 December 2019

👁 29

More Documents from "Carlos Eduardo Alves"

Manual Da Bomba-1

🕒 December 2019

👁 49

🕒 January 2020

👁 75

Our Company

📍 2403 Burnside Court

☎ +1602-413-2050

✉ info@pdfcookie.com

Quick Links

[About](#)

[Contact](#)

[Help / FAQ](#)

[Account](#)

Legal

🕒 [Terms of Service](#)
February 2020

👁 50

[Privacy Policy](#)

[Cookie Policy](#)

[Disclaimer](#)

Follow Us



Mobile Apps

🕒 February 2020

👁 18



🕒 January 2020

👁 2

- pref de p grande - professor .pdf

🕒 December 2019

👁 57