

KEEP IT CONTAINED

MANUAL DE PROTOCOLO

Este manual de protocolo acompanha o jogo Keep It Contained e é necessário para o funcionamento adequado.

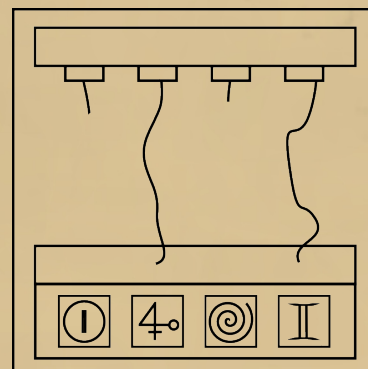
PROTOCOLOS CRÍTICOS DE SEGURANÇA BIOLÓGICA

Este guia será sua única fonte de apoio para manter formas de vida desconhecidas sob controle quando tentarem cruzar a linha de quarentena.

Você é o operador; os protocolos aplicáveis para todos os cenários que você possa encontrar estão disponíveis aqui.

Instruções Sobre Conexões de Fios

- O módulo contém quatro fios e quatro entradas.
- Cada entrada é marcada com um símbolo.
- Os símbolos estão organizados da esquerda para a direita e devem ser resolvidos nessa ordem.
- As colunas abaixo indicam qual fio deve ser conectado a qual símbolo.
- Ao procurar os símbolos nas colunas, eles devem ser verificados de cima para baixo.

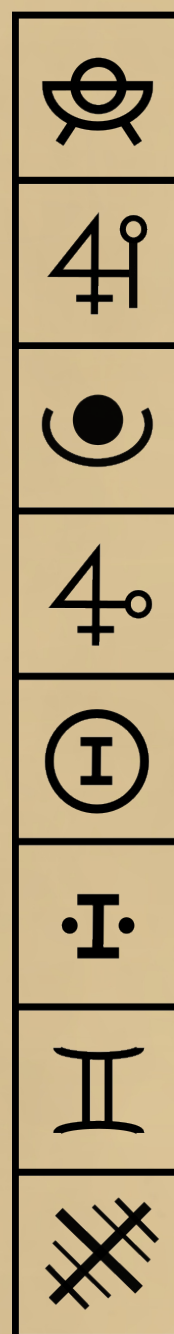
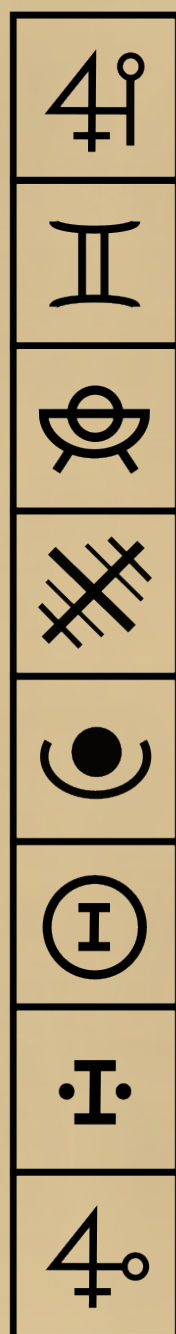
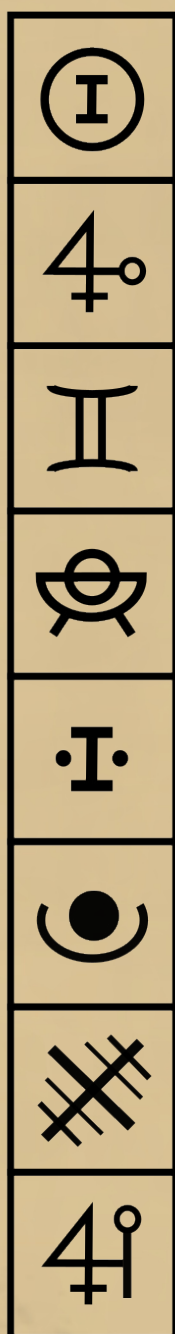


Verde:

Amarelo:

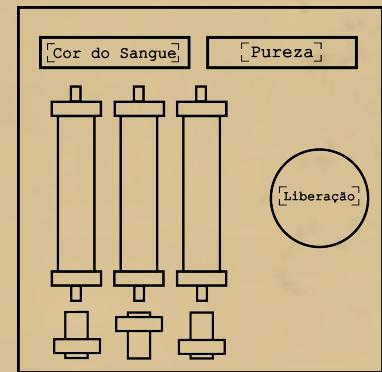
Azul:

Vermelho:



Instruções Sobre Liberação de Gás

- O módulo contém três tubos coloridos, cada um controlado por um interruptor.
- A liberação de gás depende das propriedades do sangue do organismo e do estado do painel de controle.

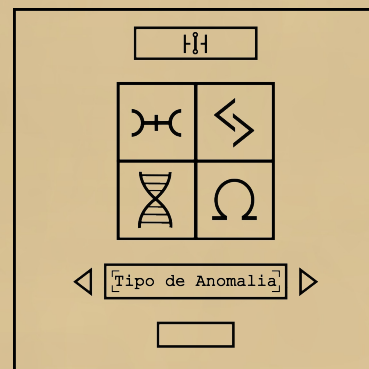


- Pressione o botão para liberar os gases selecionados.
 - Read the rules in order and execute the earliest valid instruction.
1. Se a cor do sangue for verde e o nível de pureza for médio, libere os gases esquerdo e central.
 2. Se o painel de controle estiver alimentado por mais de duas fontes de energia e o nível de pureza for puro, libere todos os gases.
 3. Se a cor do sangue for vermelha e pelo menos três indicadores RAD estiverem acesos, não libere nenhum gás.
 4. Se houver apenas uma fonte de energia no painel e nenhum indicador BIO estiver aceso, libere apenas o gás central.
 5. Se a cor do sangue for amarela ou o nível de pureza for baixo, libere os gases esquerdo e direito.
 6. Se o nível de pureza for zero e apenas dois indicadores RAD estiverem acesos, libere apenas o gás esquerdo.
 7. Se a cor do sangue for azul e o nível de pureza for alto, libere os gases central e direito.
 8. Se nenhuma das condições acima se aplicar, libere apenas o gás direito.

Instruções Sobre Anomalias

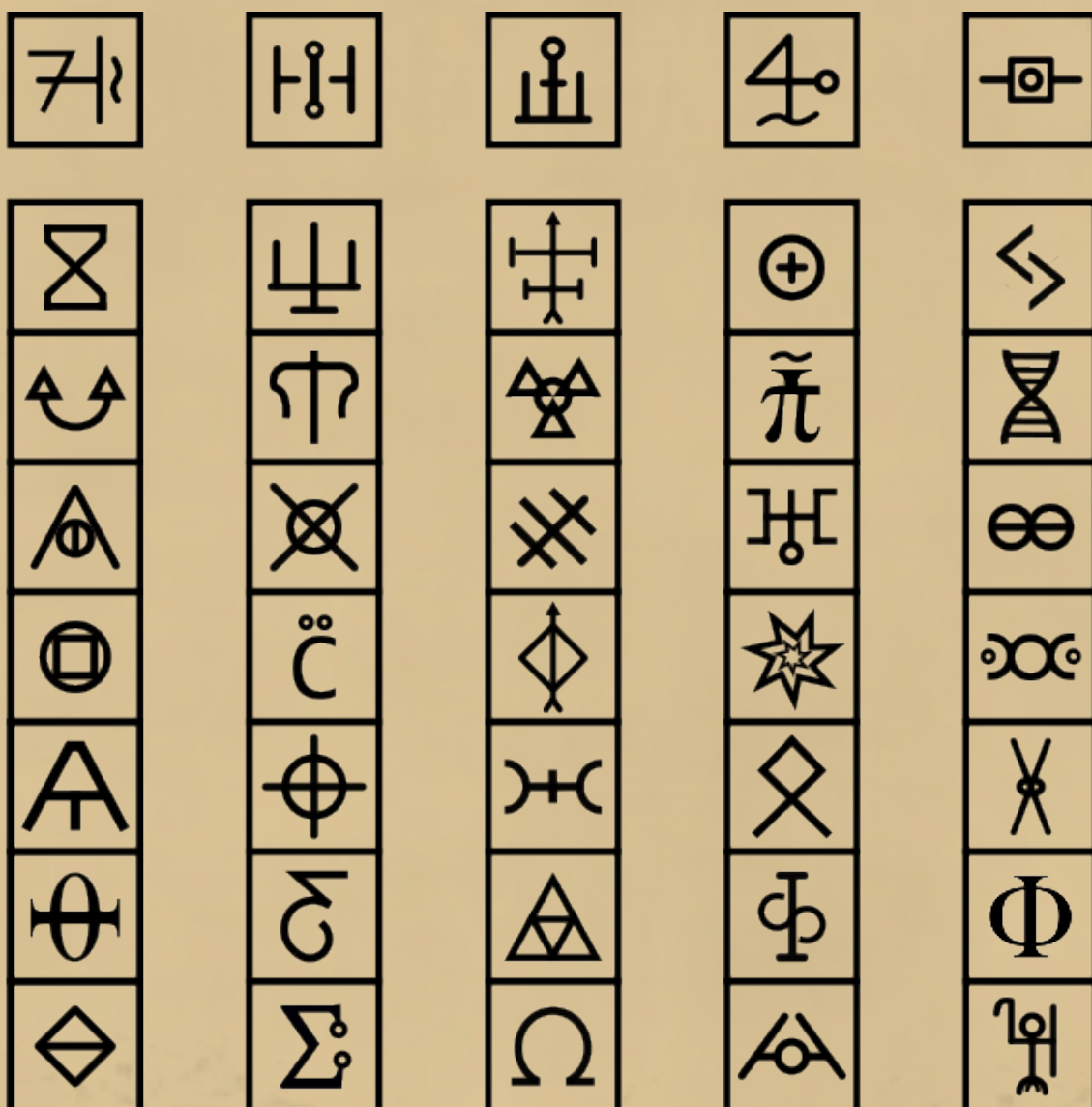
1. Observe o símbolo que aparece na tela e siga as instruções do Passo 1.

2. Usando as informações coletadas, siga as instruções do Passo 2 para determinar qual é a anomalia.



Passo 1:

- O símbolo na tela representa a coluna em que ele está localizado.
- Dos quatro símbolos mostrados ao técnico, pressione o botão com o símbolo que não pertence àquela coluna.
- Repita esse processo quantas vezes forem necessárias e depois prossiga para o Passo 2.



Passo 2:

- Identifique a anomalia com base no grupo que contém os três símbolos pressionados, depois insira-a no visor do módulo e confirme.

Tipos de Anomalia:

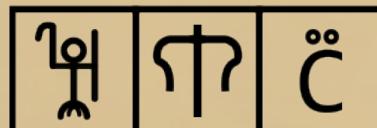
Leach



Mycrotide



Crack



Loop



Phase



Skin



Breach



Worm



Stink



Glitch



Time

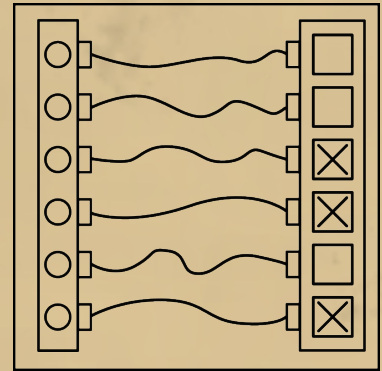


Unknown

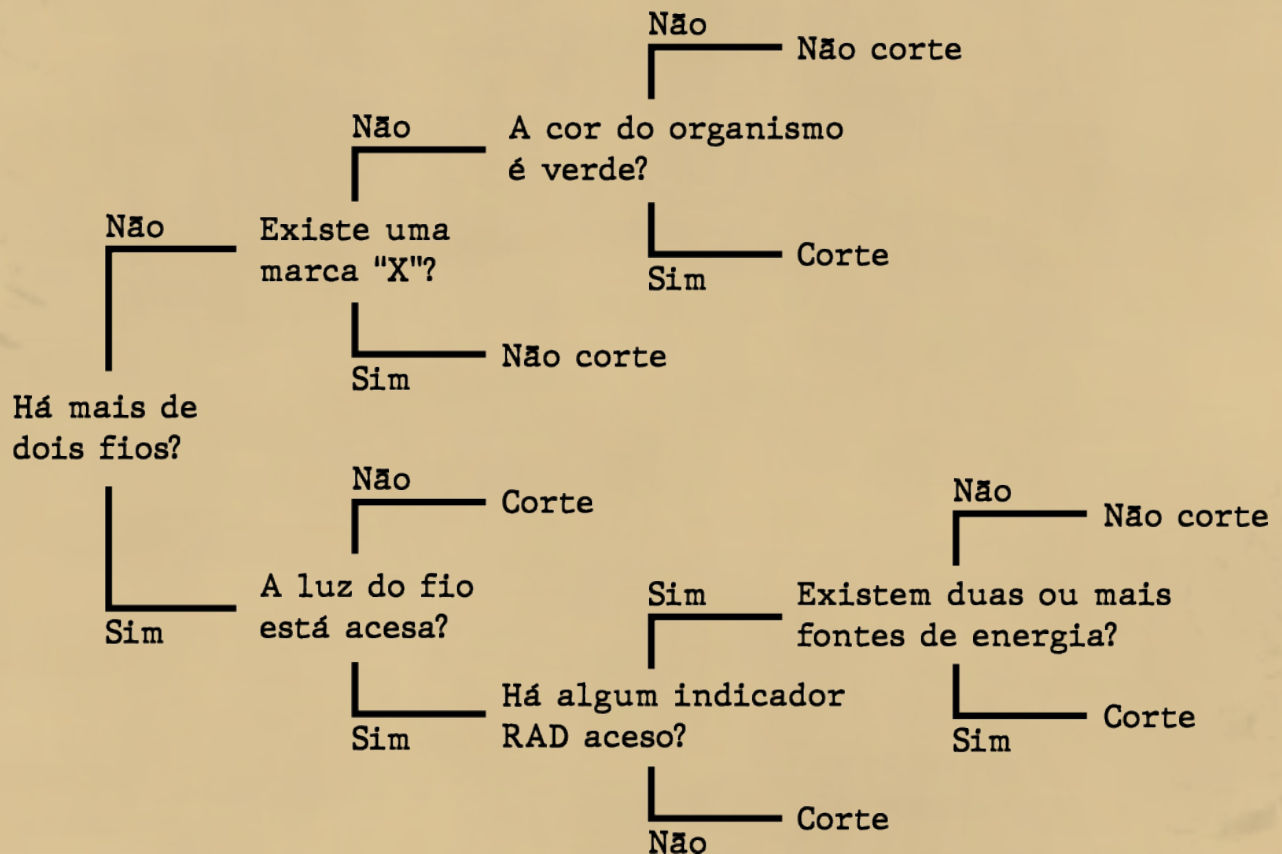


Instruções Sobre Campos de Força

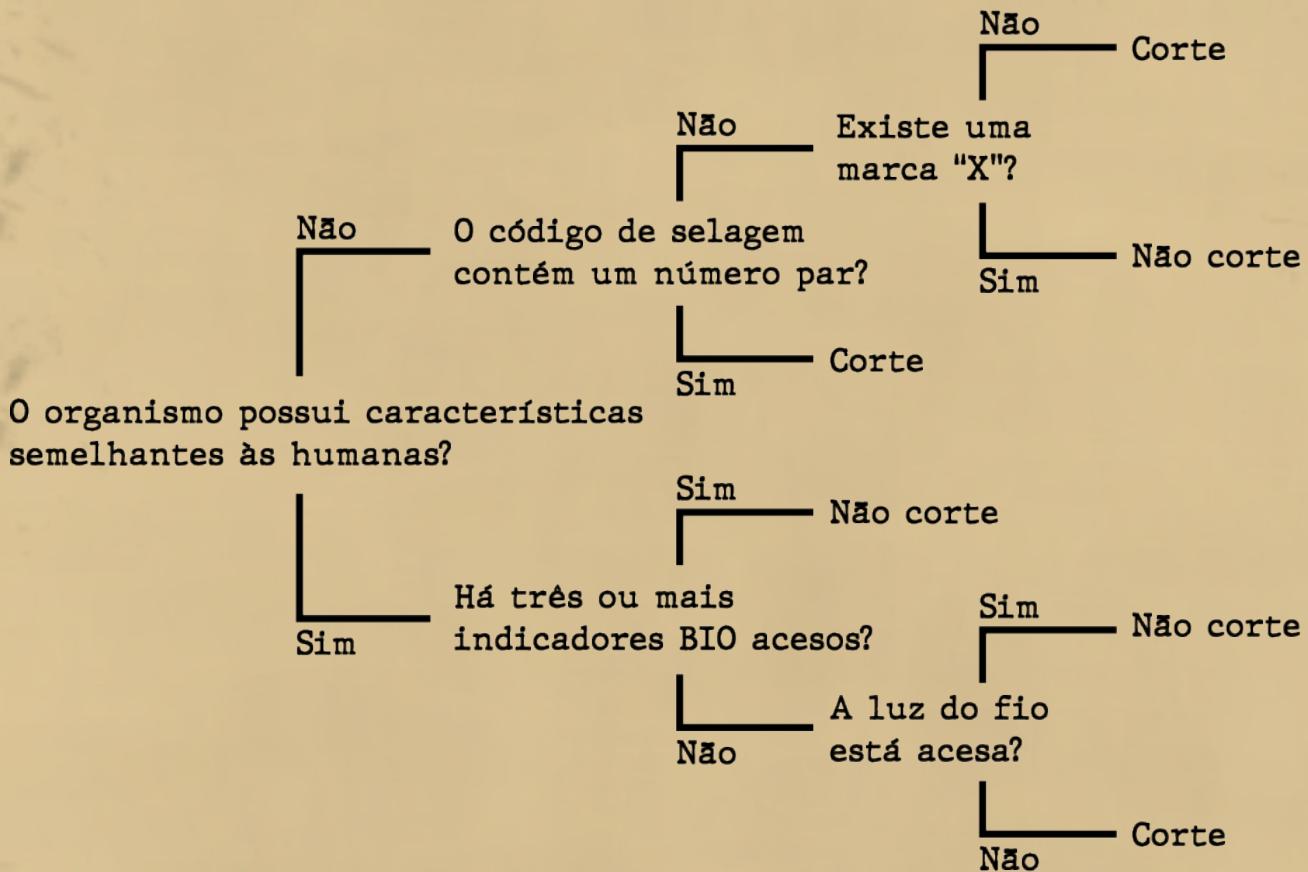
- Siga as instruções abaixo com base na cor do cabo.
- Se não houver nenhum cabo para cortar, corte o cabo mais inferior.



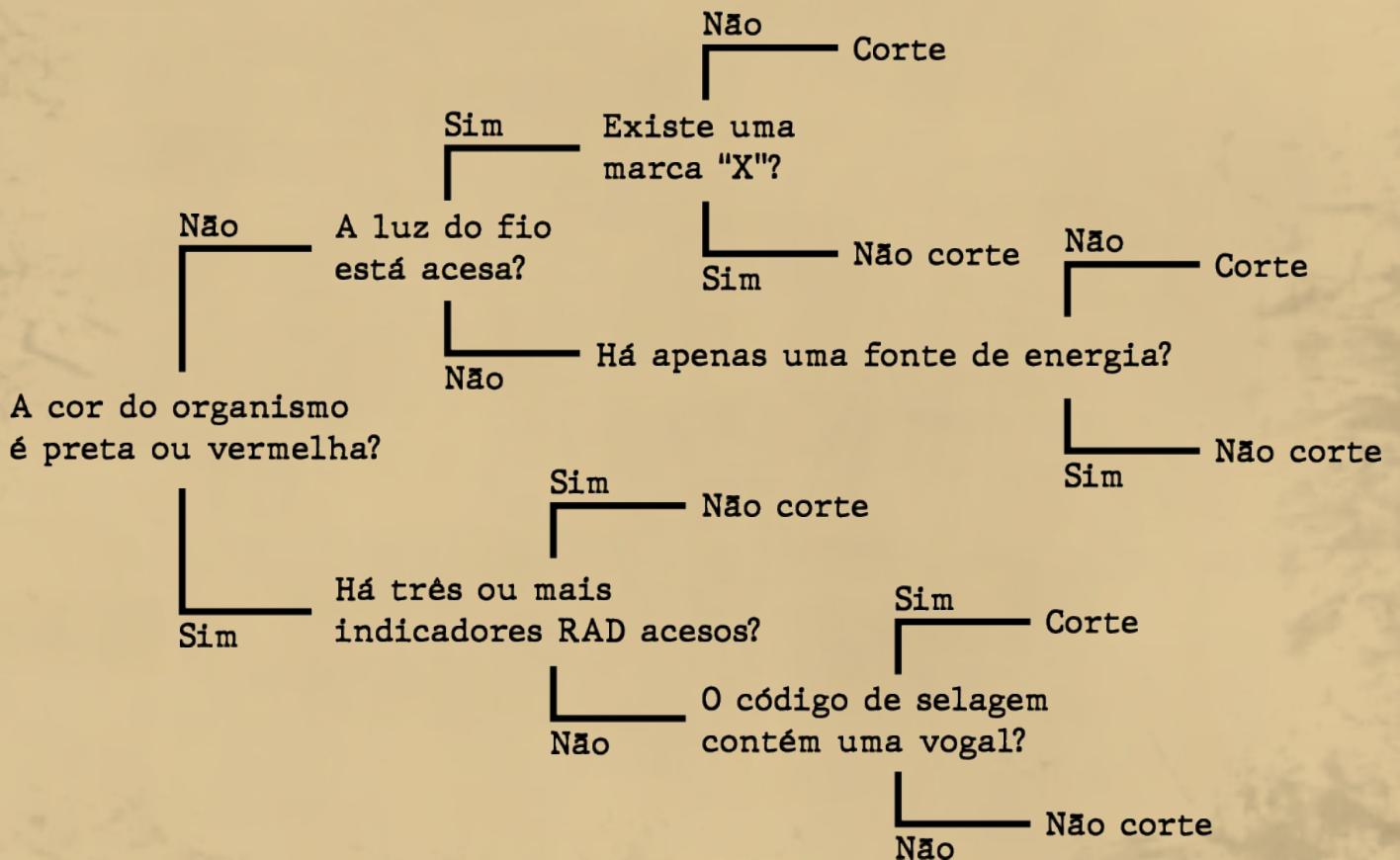
Cabo Vermelho:



Cabo Azul:



Cabo Amarelo:



Informações Sobre Indicadores

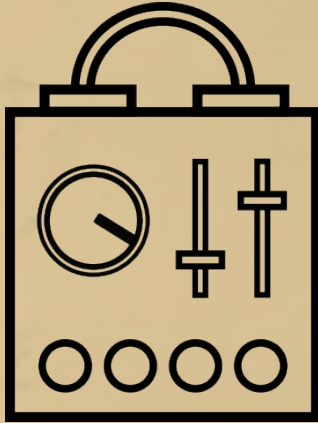
Os indicadores RAD e BIO estão localizados no painel de controle e fornecem informações sobre o sujeito e o ambiente em que ele é mantido.

RAD

BIO

Informações Sobre Fontes de Energia

As fontes de energia fornecem energia ao painel de controle, e seu número pode variar dependendo das condições de contenção do sujeito. Elas estão localizadas na parte inferior do painel de controle.



Informações Sobre o Código de Selagem

O Código de Selagem é um identificador específico atribuído a cada sujeito, servindo como uma referência única que fornece informações sobre ele. Ele está localizado na parte superior da janela de observação.

BZ3-D6X

Informações Sobre o Mecanismo de Autodestruição

O botão de Autodestruição é usado para destruir tanto o sujeito quanto a câmara de observação para impedir que o sujeito escape. Ele deve ser usado apenas como último recurso.

