



BOMB DESARMERINGS MANUAL

Version 1
Verifieringskod: 241

Revision 3

Översättning:
Stefan 'FappaR' Engdahl
Korrektur:
Eric 'eric1894' Odmyr

Översättningsversion: 1.8

Välkommen till bombdesarmeringens farliga och utmanande värld.

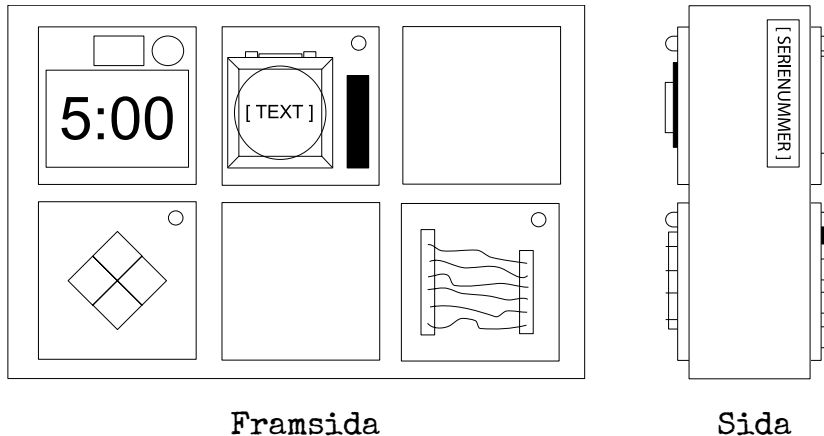
Studera bruksanvisningen noga; du är experten. På följande sidor finns allt du behöver veta för att desarmera även den mest förrädiska bomb.

Och kom ihåg — ett litet misstag och allt kan vara över!

Desarmera bomber

En bomb kommer att explodera när dess timer når 0:00 eller när alltför många 'strikes' har registrerats. Det enda sättet att desarmera en bomb är att avväpna alla dess moduler innan tiden rinner ut.

Exempel på en bomb



Moduler

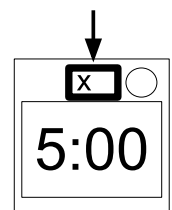
Varje bomb kommer att omfatta upp till 11 (elva) moduler som måste avväpnas. Varje modul är separat och de kan avväpnas i valfri ordning.

Instruktioner för att avväpna moduler kan hittas i avsnitt 1.
"Behövande" moduler presenterar ett specialfall och beskrivs i avsnitt 2.

Strikes

När den som desarmerar gör ett misstag kommer bomben att registrera en 'strike' som kommer visas på indikatorn ovanför timern. Bomber med en strike-indikator kommer explodera på den tredje striken. Timern börjar räkna ner snabbare efter att en strike har registrerats. Om ingen strike-indikator är närvarande ovanför timern lämnas det inget utrymme för misstag - bomben kommer att explodera på den första striken.

Strike-indikator



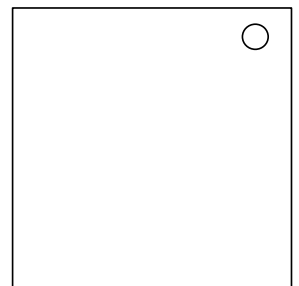
Samla information

Vissa avväpningsanvisningar kommer att kräva specifik information om bomben, så som serienummer. Denna typ av information kan normalt hittas på toppen, botten eller sidorna av bombens yttre hölje. Se bilaga A, B och C för identifieringsinstruktioner som kommer att vara användbara för att avväpna vissa moduler.

Avsnitt 1: Moduler

Moduler kan identifieras genom en lysdiod i övre högra hörnet.
När den här lampan lyser grönt så har modulen avvärjats.

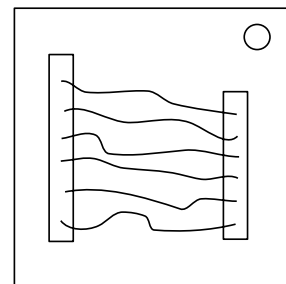
Alla moduler måste avvärjas för att desarmera bomben.



Angående Kablar

Kablarna är elektronikens blod! Nej, vänta, elektriciteten är blodet.

Kablarna är mer som artärerna. Venerna? Strunt samma...



- En kabelmodul kan ha 3-6 kablar i sig.
- Bara en rätt kabel ska klippas för att desarmera modulen.
- Kabelordningen börjar med den första kabeln överst.

3 kablar:

Om det inte finns några röda kablar, klipp den andra kabeln.

Annars, om den sista kabeln är vit, klipp den sista kabeln.

Annars, om det finns mer än en blå kabel, klipp den sista blå kabeln.

Annars, klipp den sista kabeln.

4 kablar:

Om det finns mer än en röd kabel och den sista siffran i serienumret är udda, klipp den sista röda kabeln.

Annars, om den sista kabeln är gul och om inga röda kablar finns, klipp den första kabeln.

Annars, om det bara finns en blå kabel, klipp den första kabeln.

Annars, om det finns mer än en gul kabel, klipp den sista kabeln.

Annars, klipp den andra kabeln.

5 kablar:

Om den sista kabeln är svart och den sista siffran i serienumret är udda, klipp den fjärde kabeln.

Annars, om det bara finns en röd kabel och det finns mer än en gul kabel, klipp den första kabeln.

Annars, om det inte finns någon svart kabel, klipp den andra kabeln.

Annars, klipp den första kabeln.

6 kablar:

Om det inte finns någon gul kabel och sista siffran i serienumret är udda, klipp den tredje kabeln.

Annars, om det bara finns en gul kabel och det finns mer än en vit kabel, klipp den fjärde kabeln.

Annars, om det inte finns någon röd kabel, klipp den sista kabeln.

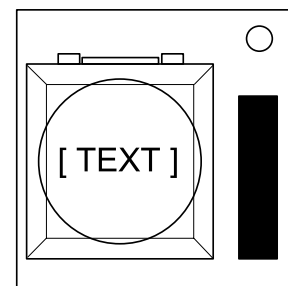
Annars, klipp den fjärde kabeln.

Angående Knappen

Du kanske tror att en knapp som talar om för dig att trycka på den är ganska entydigt. Det är den sortens tänkande som får människor att explodera.

Se bilaga A för referenser om indikator-identifikation.

Se bilaga B för referenser om batteri-identifikation.



Följ de här reglerna i ordningen de är skrivna i.

Utför den första åtgärden som gäller:

1. Om knappen är blå och det står "Abort" på den, håll ned knappen och referera till "Att släppa en knapp".
2. Om det finns fler än ett batteri på bomben och det står "Detonate" på knappen, tryck ned och släpp omedelbart knappen.
3. Om knappen är vit och det finns en tänd indikator med texten CAR, håll ned knappen och referera till "Att släppa en knapp".
4. Om det finns fler än två batterier på bomben och det finns en tänd indikator med texten FRK, tryck ned och släpp omedelbart knappen.
5. Om knappen är gul, håll ned knappen och referera till "Att släppa en knapp".
6. Om knappen är röd och det står "Hold", tryck ned och släpp omedelbart knappen.
7. Om inget av det ovanstående gäller, håll ned knappen och referera till "Att släppa en knapp".

Att släppa en knapp

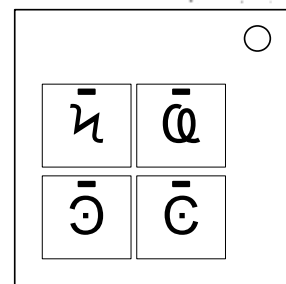
Om du börjar att hålla ned knappen så kommer en färgad remsa att lysa upp på modulens högra sida. Baserat på dess färg måste du släppa knappen vid en viss tidpunkt:

- Blå remsa: Släpp när timern har en fyra i sig.
- Vit remsa: Släpp när timern har en etta i sig.
- Gul remsa: Släpp när timern har en femma i sig.
- Annan färg på remsan: Släpp när timern har en etta i sig.

Angående Knappsatser

Jag är inte säker på vad dessa symboler är, men jag misstänker att de har något att göra med det ockulta.

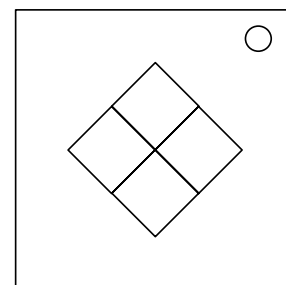
- Endast en kolumn nedan har alla fyra av symbolerna från knappsatsen.
- Tryck på de fyra knapparna i den ordning deras symboler visas från topp till botten i den kolumnen.



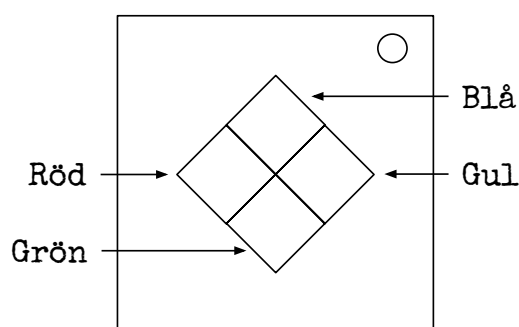
Q	Э	©	б	Ψ	б
A	Q	ٲ	¶	ٲ	Э
λ	☉	Q	Ђ	Ђ	✕
h	Q	Ж	ИЖ	©	æ
ИЖ	☆	з	Ж	¶	Ψ
ж	ж	λ	¿	з	Й
☉	¿	☆	ٲ	★	Ω

Angående Följa John

Detta är som en av de där leksakerna du lekte med som barn där du måste matcha det mönster som visas, förutom att den här versionen är en billig kopia som antagligen köpts i en 10kr-butik.



1. En av de fyra färgade knapparna blinkar.
2. Med hjälp av rätt tabell nedan, tryck på knappen med motsvarande färg.
3. Den ursprungliga knappen blinkar, följt av en annan.
Upprepa denna sekvens i ordning med hjälp av tabellen nedan.
4. Sekvensen förlängs med ett varje gång du matar in en korrekt sekvens, tills modulen är avväpnad.



Om serienumret innehåller en vokal:

		Blinkar rött	Blinkar blått	Blinkar grönt	Blinkar gult
Knapp att trycka:	Inga strikes	Blå	Röd	Gul	Grön
	1 strike	Gul	Grön	Blå	Röd
	2 strikes	Grön	Röd	Gul	Blå

Om serienumret inte innehåller en vokal:

		Blinkar rött	Blinkar blått	Blinkar grönt	Blinkar gult
Knapp att trycka:	Inga strikes	Blå	Gul	Grön	Röd
	1 strike	Röd	Blå	Gul	Grön
	2 strikes	Gul	Grön	Blå	Röd

Denna manick är som hämtad från en komisk sketch, som kanske skulle vara roligt om den inte var ansluten till en bomb. Jag ska hålla mig kort, eftersom ord bara komplicerar saken.

-

Baserat på displayen, läs etiketten på en särskild knapp och gå vidare till steg 2:

Sida 9 av 23

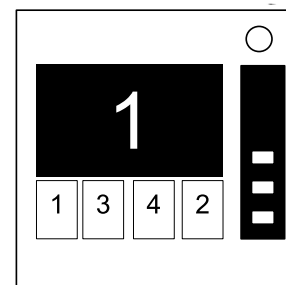
Steg 2:

Genom att använda etiketten från steg 1, tryck på den första knappen som visas i dess motsvarande 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

Angående Memory

Minnet är en bräcklig sak men det är allt annat också när en bomb exploderar, så var uppmärksam!



- Tryck på rätt knapp för att gå vidare i modulen.
Slutför alla steg för att avvärja modulen.
- Om du trycker på fel knapp så kommer modulen att återställas till steg 1.
- Knapparnas positioner ordnas från vänster till höger.

Steg 1:

Om skärmen visar 1, tryck på knappen i den andra positionen.
Om skärmen visar 2, tryck på knappen i den andra positionen.
Om skärmen visar 3, tryck på knappen i den tredje positionen.
Om skärmen visar 4, tryck på knappen i den fjärde positionen.

Steg 2:

Om skärmen visar 1, tryck på knappen märkt "4".
Om skärmen visar 2, tryck på knappen i samma position som du tryckte på i steg 1.
Om skärmen visar 3, tryck på knappen i den första positionen.
Om skärmen visar 4, tryck på knappen i samma position som du tryckte på i steg 1.

Steg 3:

Om skärmen visar 1, tryck på knappen med samma nummer som du tryckte på i steg 2.
Om skärmen visar 2, tryck på knappen med samma nummer som du tryckte på i steg 1.
Om skärmen visar 3, tryck på knappen i den tredje positionen.
Om skärmen visar 4, tryck på knappen märkt "4".

Steg 4:

Om skärmen visar 1, tryck på knappen i samma position som du tryckte på i steg 1.
Om skärmen visar 2, tryck på knappen i den första positionen.
Om skärmen visar 3, tryck på knappen i samma position som du tryckte på i steg 2.
Om skärmen visar 4, tryck på knappen i samma position som du tryckte på i steg 2.

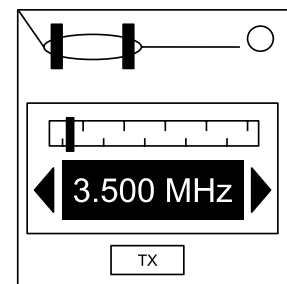
Steg 5:

Om skärmen visar 1, tryck på knappen med samma nummer som du tryckte på i steg 1.
Om skärmen visar 2, tryck på knappen med samma nummer som du tryckte på i steg 2.
Om skärmen visar 3, tryck på knappen med samma nummer som du tryckte på i steg 4.
Om skärmen visar 4, tryck på knappen med samma nummer som du tryckte på i steg 3.

Angående Morsekod

En föråldrad form av marin kommunikation? Vad händer härnäst?
Det är åtminstone det äkta morsealfabetet, så var uppmärksam så
kanske du kan lära dig något.

- Tolka signalen från det blinkande ljuset med hjälp av diagrammet och få ett av orden i tabellen.
- Signalen kommer upprepas, med ett långt mellanrum mellan upprepningarna.
- När ordet är identifierat, ställ in motsvarande frekvens och tryck på sändarknappen (TX).



Internationella morsealfabetet

- Varaktigheten av 1 kort teckendel är referens (enhetsintervall)
- Längden av en lång teckendel = 3 enhetsintervall
- Avstånd mellan teckendelar = 1 enhetsintervall
- Avståndet mellan enskilda bokstäver inom ett ord = 3 enhetsintervall
- Pausen mellan ord = 7 enhetsintervall

A ● ■■■
B ■■■ ● ● ●
C ■■■ ● ■■■ ●
D ■■■ ● ●
E ●
F ● ● ■■■ ●
G ■■■ ■■■ ●
H ● ● ● ●
I ● ●
J ● ■■■ ■■■ ■■■
K ■■■ ● ■■■
L ● ■■■ ● ●
M ■■■ ■■■
N ■■■ ●
O ■■■ ■■■ ■■■
P ● ■■■ ■■■ ●
Q ■■■ ■■■ ● ■■■
R ● ■■■ ●
S ● ● ●
T ■■■

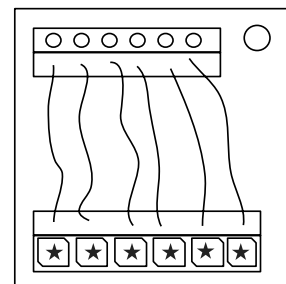
U ● ● ■■■
V ● ● ● ■■■
W ● ■■■ ■■■
X ■■■ ● ● ■■■
Y ■■■ ● ■■■ ■■■
Z ■■■ ■■■ ● ●

1 ● ■■■ ■■■ ■■■ ■■■
2 ● ● ■■■ ■■■ ■■■
3 ● ● ● ■■■ ■■■
4 ● ● ● ● ■■■
5 ● ● ● ● ●
6 ■■■ ● ● ● ●
7 ■■■ ■■■ ● ● ●
8 ■■■ ■■■ ■■■ ● ●
9 ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ●
0 ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■

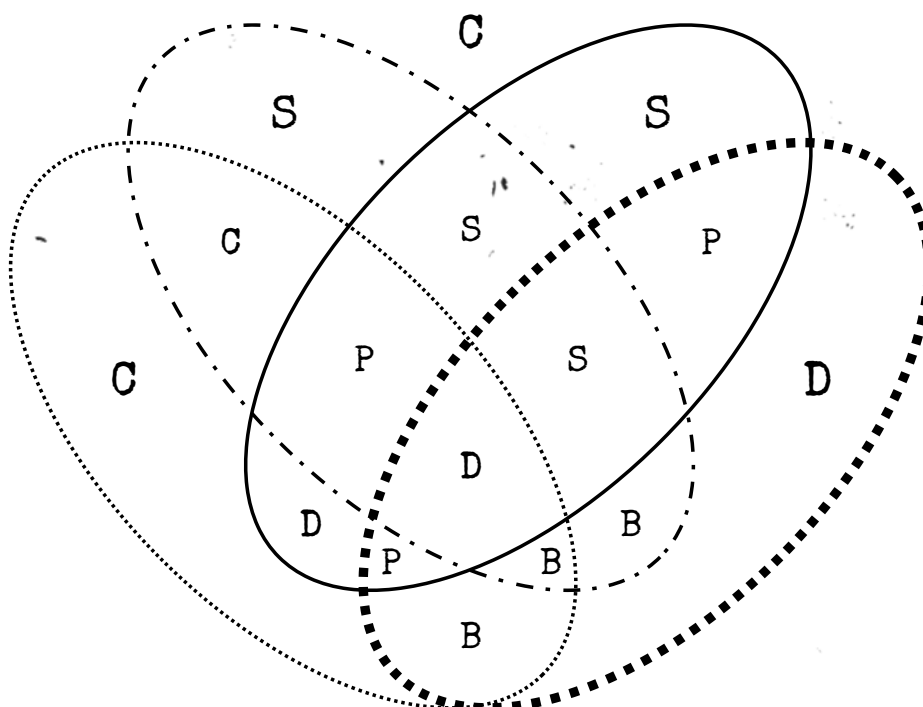
Om ordet är:	Ställ in frekvens:
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz

Angående Komplicerade Kablar

Dessa kablar är inte som de andra. Vissa har ränder! Det gör dem helt annorlunda. Den goda nyheten är att vi har hittat en kortfattad uppsättning instruktioner om vad man ska göra åt det! Kanske för kortfattad...



- Titta på varje kabel: Det finns en LED-lampa ovanför kabeln och plats för en ★-symbol under kabeln.
- Använd Venn-diagrammet nedan för **varje** kabel/LED/symbol-kombination för att avgöra om kabeln ska klippas eller inte.
- Varje kabel kan vara randig med flera färger.



	Kabeln har röd färg
	Kabeln har blå färg
	Har ★-symbol
	LED-lampa är på

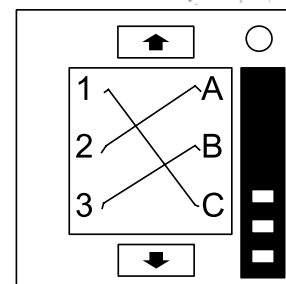
Bokstav	Instruktion
C	Klipp kabeln
D	Klipp inte kabeln
S	Klipp kabeln om den sista siffran i serienumret är jämnt
P	Klipp kabeln om bomben har en parallellport
B	Klipp kabeln om bomben har två eller fler batterier

Se bilaga B för referenser om batteri-identifikation.

Se bilaga C för referenser om port-identifikation.

Angående Kabelsekvenser

Det är svårt att säga hur denna mekanism fungerar. Ingenjörskonsten är ganska imponerande, men det måste funnits ett lättare sätt att hantera nio kablar.

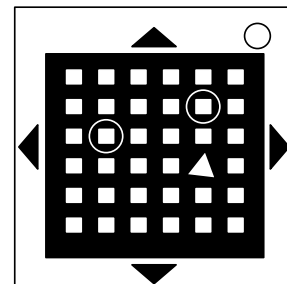


- Inom denna modul finns flera paneler med kablar på dem, men endast en panel visas åt gången. Växla till nästa panel genom att använda ned-knappen och föregående panel genom att använda upp-knappen.
- Byt inte panel förrän du är säker på att alla nödvändiga kablar är klippta på den panel du är på för tillfället.
- Klipp kablarna enligt anvisningarna i tabellen nedan. Förekomsten av kablarna är kumulativa i alla paneler inom modulen.

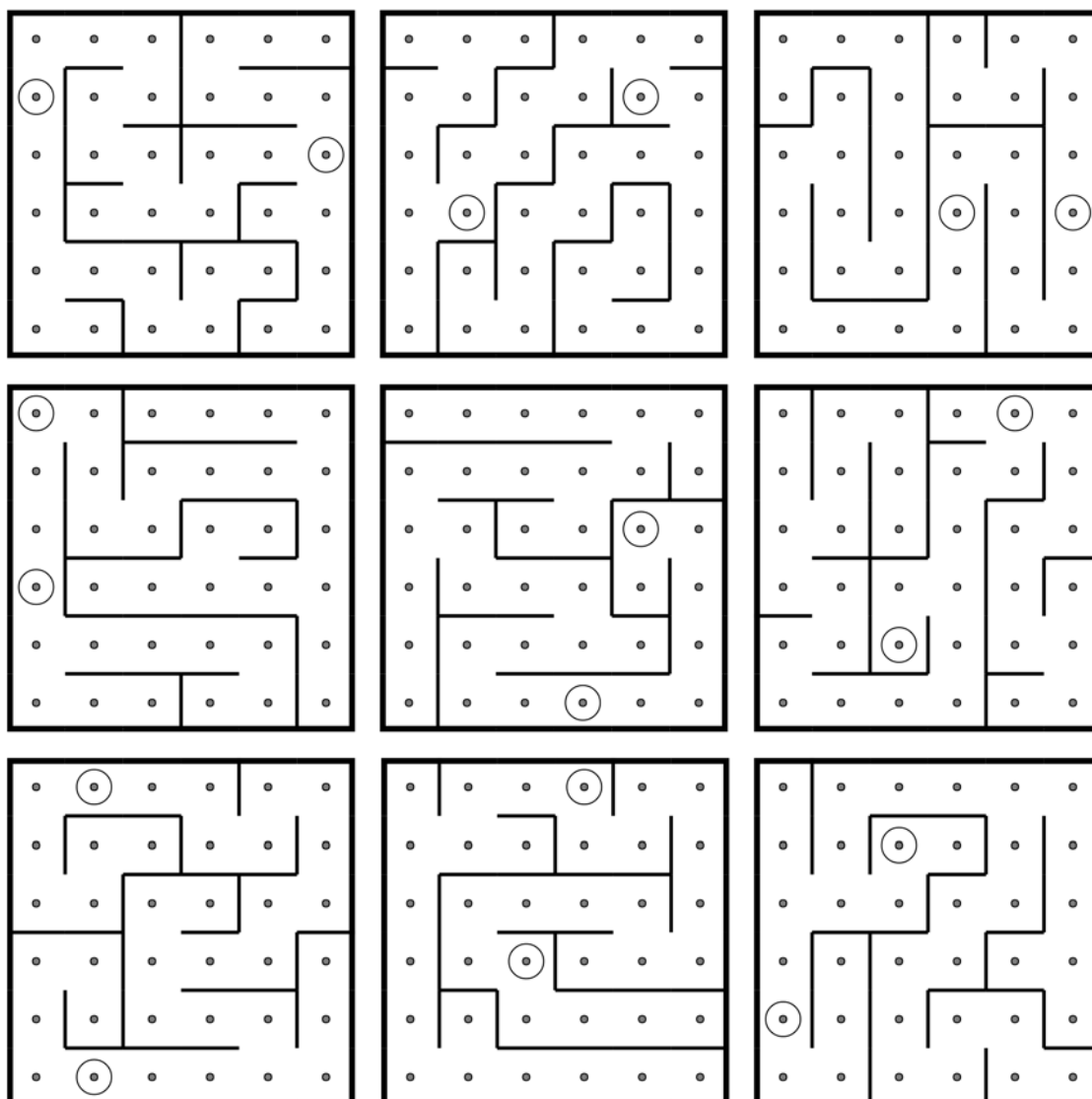
Röda kabelförekomster		Blåa kabelförekomster		Svarta kabelförekomster	
Kabelförekomster	Klipp om ansluten till:	Kabelförekomster	Klipp om ansluten till:	Kabelförekomster	Klipp om ansluten till:
Första röda förekomsten	C	Första blåa förekomsten	B	Första svarta förekomsten	A, B eller C
Andra röda förekomsten	B	Andra blåa förekomsten	A eller C	Andra svarta förekomsten	A eller C
Tredje röda förekomsten	A	Tredje blåa förekomsten	B	Tredje svarta förekomsten	B
Fjärde röda förekomsten	A eller C	Fjärde blåa förekomsten	A	Fjärde svarta förekomsten	A eller C
Femte röda förekomsten	B	Femte blåa förekomsten	B	Femte svarta förekomsten	B
Sjätte röda förekomsten	A eller C	Sjätte blåa förekomsten	B eller C	Sjätte svarta förekomsten	B eller C
Sjunde röda förekomsten	A, B eller C	Sjunde blåa förekomsten	C	Sjunde svarta förekomsten	A eller B
Åttonde röda förekomsten	A eller B	Åttonde blåa förekomsten	A eller C	Åttonde svarta förekomsten	C
Nionde röda förekomsten	B	Nionde blåa förekomsten	A	Nionde svarta förekomsten	C

Angående Labyrinter

Detta verkar vara någon slags labyrint, vars design troligen stulits från en bordstablett på en restaurang.



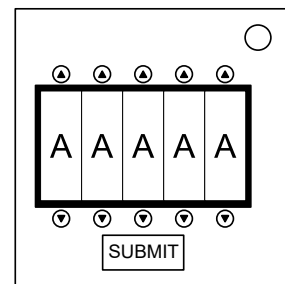
- Hitta labyrinten med matchande cirkulära markeringar.
- Den som desarmerar måste navigera det vita ljuset till den röda triangeln med hjälp av pilknapparna.
- **Varning:** Korsa inte linjerna som visas i labyrinten. Dessa linjer är osynliga på bomben.



Angående Lösenord

Lyckligtvis så uppfyller detta lösenord inte regeringens säkerhetskrav: 22 tecken, blandade versaler och gemener, siffror i slumpmässig ordning utan några palindromer över en längd på 3.

- Tryck på pilarna över och under bokstäverna för att rotera mellan de möjliga bokstäverna för den positionen.
- Endast en kombination av de tillgängliga bokstäverna kommer att matcha ett lösenord nedan.
- Tryck på "submit"-knappen när rätt lösenord har ställts in.



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

Avsnitt 2: Behövande moduler

Behövande moduler kan inte avväpnas men utgör en återkommande fara.

Behövande moduler kan identifieras som en modul med en liten 2-siffrig timer längst upp i mitten.

Interaktion med bomben kan få dem att bli aktiverade.

Väl aktiverade måste dessa behövande moduler ses över regelbundet innan tiden går ut för att förhindra en strike.

Var uppmärksam:

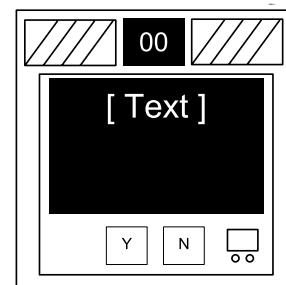
behövande moduler kan återaktiveras när som helst.

00

Angående Avluftningsgas

Dataintrång är svårt! Nåja, vanligtvis i alla fall. Detta jobb skulle förmodligen kunna utföras av en enkel evighetsmaskin som trycker på samma knapp gång på gång.

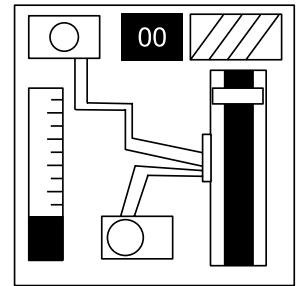
- Svara på datorns anvisningar genom att trycka på "Y" för "Ja" eller "N" för "Nej".



Angående Kondensatorurladdning

Jag gissar att det här bara är tänkt att ockupera din uppmärksamhet, eftersom detta annars är ganska sjabbigt konstruerad elektronik.

- Ladda ur kondensatorn innan den överbelastas genom att hålla ned spaken.



Angående Rattar

Onödigt komplicerat och oändligt behövande. Tänk om en sådan expertis användes för att göra något annat än diaboliska pussel.

- Ratten kan vridas till en av fyra olika positioner.
- Ratten måste vara i rätt position när dess modultimer når noll.
- Den korrekta positionen kan bestämmas av på/av-konfigurationen av de tolv LED-lamporna.
- Rattens position är i förhållande till "UP"-etiketten, som kan vara roterad.

LED-konfigurationer

Upp-position:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Ned-position:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Vänster-position:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Höger-position:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = Tänd LED-lampa

Bilaga A: referenser för indikator-identifikation

Märkta indikatorlampor kan hittas på sidorna av bombens ytterhölje.


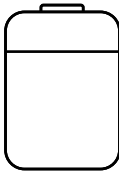


Vanliga indikatorer

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

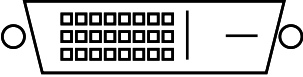
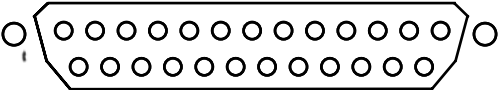

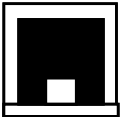
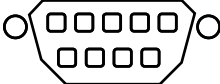

Bilaga B: referenser för batteri-identifikation

Vanliga batterityper kan hittas i inneslutningar på sidorna av bombens ytterhölje.

Batteri	Typ
	AA
	D

Bilaga C: referenser för port-identifikation

Digitala och analoga portar kan hittas på sidorna av bombens ytterhölje.

Port	Namn
	DVI-D
	Parallell
	PS/2
	RJ-45
	Serie
	Stereo RCA