



MANUAL

DE DESARMAMENTO DE BOMBAS

Versão 1

Código de Verificação: 241

Traduzido por: rasknikov

Revisão 3

Bem-vindo ao perigoso e desafiante mundo do desarmamento de bombas.

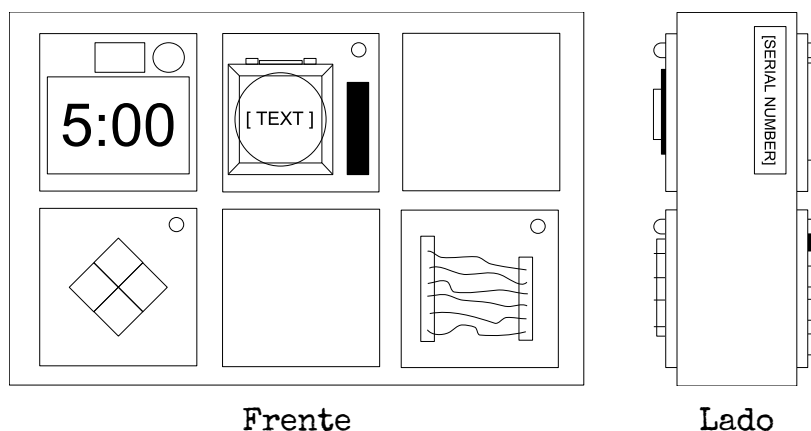
Estude esse manual cuidadosamente; você é o especialista. Nessas páginas você encontrará tudo que você precisa saber para desarmar até a mais insidiosa das bombas.

E lembre-se: um pequeno descuido e tudo pode se acabar!

Desarmando Bombas

Uma bomba explodirá quando seu marcador de contagem regressiva alcançar 0:00 ou quando muitas falhas tenham sido registradas. O único modo de desarmar uma bomba é desarmando todos os seus módulos antes que a contagem expire.

Bomba de exemplo



Módulos

Cada bomba incluirá até 11 módulos que precisam ser desarmados. Cada módulo é distinto e pode ser desarmado em qualquer ordem.

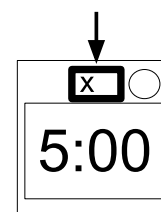
Instruções para o desarmamento de módulos podem ser encontradas na Seção 1. Módulos "Carentes" apresentam um caso especial e são descritos na Seção 2.

Falhas

Quando o Desarmador cometer um erro a bomba irá registrar uma falha que será exibida no indicador acima do marcador de contagem regressiva. Bombas com indicador de falhas explodirão na terceira falha. O marcador começará a contar regressivamente mais rápido depois que uma falha tenha sido registrada.

Se nenhum indicador de falhas estiver presente acima do marcador a bomba explodirá na primeira falha, não permitindo erros.

Indicador de Falhas



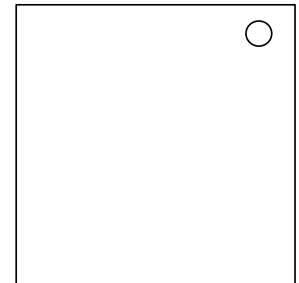
Obtendo Informações

Algumas instruções de desarmamento requererão informações específicas sobre a bomba, como o número de série. Esse tipo de informação pode ser encontrado geralmente no topo, em baixo ou nos lados do revestimento da bomba. Veja os apêndices A, B e C para instruções de identificação que serão úteis no desarmamento de certos módulos.

Seção 1: Módulos

Módulos podem ser identificados por um LED no canto superior direito. Quando esse LED estiver emitindo a luz verde o módulo foi desarmado.

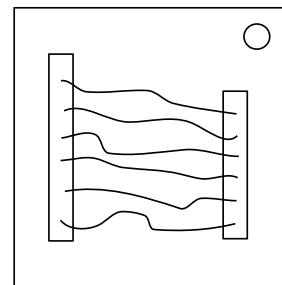
Todos os módulos devem ser desarmados para que a bomba seja desarmada.



Sobre Fios

Fios são o fluído vital dos eletrônicos! Espere, não, eletricidade é o fluído vital. Fios são mais como as artérias. As veias? Não importa...

- Um módulo de fios pode possuir 3 a 6 fios.
- Somente o único fio correto precisa ser cortado para desarmar o módulo.
- A ordem dos fios começa com o primeiro do topo.



3 fios:

Se não existem fios vermelhos, corte o segundo fio.

Caso contrário, se o último fio é branco, corte o último fio.

Caso contrário, se existe mais que um fio azul, corte o último fio azul.

Caso contrário, corte o último fio.

4 fios:

Se existe mais que um fio vermelho e o último dígito do número de série é ímpar, corte o último fio vermelho.

Caso contrário, se o último fio é amarelo e não existem fios vermelhos, corte o primeiro fio.

Caso contrário, se existe exatamente um fio azul, corte o primeiro fio.

Caso contrário, se tem mais que um fio amarelo, corte o último fio.

Caso contrário, corte o segundo fio.

5 fios:

Se o último fio é preto e o último dígito do número de série é ímpar, corte o quarto fio.

Caso contrário, se existe exatamente um fio vermelho e tem mais que um fio amarelo, corte o primeiro fio.

Caso contrário, se não existe nenhum fio preto, corte o segundo fio.

Caso contrário, corte o primeiro fio.

6 fios:

Se não existem fios amarelos e o último dígito do número de série é ímpar, corte o terceiro fio.

Caso contrário, se existe exatamente um fio amarelo e existe mais que um fio branco, corte o quarto fio.

Caso contrário, se não existe nenhum fio vermelho, corte o último fio.

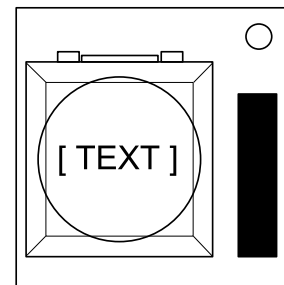
Caso contrário, corte o quarto fio.

Sobre O Botão

Você pode pensar que um botão te dizendo para apertá-lo é bem direto. Esse é o tipo de pensamento que fazem as pessoas explodirem.

Veja o Apêndice A para referência de identificação de indicadores.

Veja o Apêndice B para referência de identificação de baterias.



Siga essas regras na ordem que elas são listadas. Execute a primeira ação que se aplica:

1. Se o botão é azul e o botão diz "Abort", segure o botão e remeta a "Soltando um Botão Segurado".
2. Se existe mais que 1 bateria na bomba e o botão diz "Detonate", aperte e imediatamente solte o botão.
3. Se o botão é branco e tem um indicador acesso com o rótulo CAR, segure o botão e remeta a "Soltando um Botão Segurado".
4. Se existem mais que 2 baterias na bomba e tem um indicador aceso com o rótulo FRK, aperte e imediatamente solte o botão.
5. Se o botão é amarelo, segure o botão e remeta a "Soltando um Botão Segurado".
6. Se o botão é vermelho e o botão diz "Hold", aperte e imediatamente solte o botão.
7. Se nenhuma das acima se aplica, aperte o botão e remeta a "Soltando um Botão Segurado".

Soltando um Botão Segurado

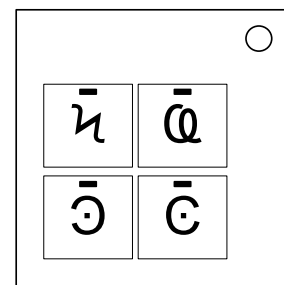
Se você começar a segurar o botão, uma faixa colorida vai acender no lado direito do módulo. Baseado na sua cor você deve soltar o botão em um ponto específico no tempo:

- Faixa azul: solte quando o marcador de contagem regressiva tiver um 4 em qualquer posição.
- Faixa branca: solte quando o marcador de contagem regressiva tiver um 1 em qualquer posição.
- Faixa amarela: solte quando o marcador de contagem regressiva tiver um 5 em qualquer posição.
- Qualquer outra cor de faixa: solte quando o marcador de contagem regressiva tiver um 1 em qualquer posição.

Sobre Teclados

Eu não tenho certeza o que esses símbolos são, mas eu suspeito que eles têm alguma coisa a ver com o oculto.

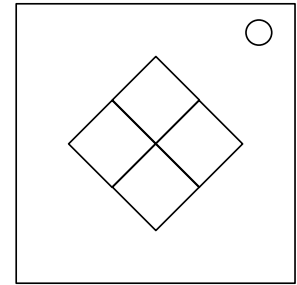
- Somente uma coluna abaixo tem todos os quatro símbolos do teclado.
- Aperte os quatro botões na ordem que seus símbolos aparecem do topo à base dentro da coluna.



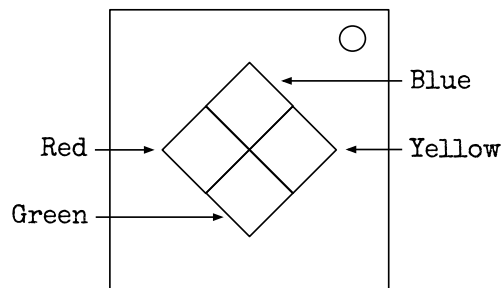
Q	Ë	©	б	Ψ	б
A	Q	ŵ	¶	٢	Ë
λ	Ɔ	Œ	Ђ	Ђ	✕
℥	Œ	Ж	ИЖ	©	æ
ИЖ	☆	Ꞥ	Ж	¶	Ψ
℥	℥	λ	¿	Ɔ	Й
Ɔ	¿	☆	٢	★	Ω

Sobre Siga o Mestre

Esse é como um desses brinquedos que você brincava quando criança onde você deve acertar o padrão que aparece, exceto que esse é uma cópia provavelmente comprada em uma loja de 1,99.



1. Um dos quatro botões coloridos vai piscar.
2. Usando a tabela correta abaixo, aperte o botão com a cor correspondente.
3. O botão original piscará, seguido por outro. Repita essa sequência em ordem usando o mapeamento de cores.
4. A sequência se alongará de um em um cada vez que você entrar corretamente a sequência até que o módulo seja desarmado.



Se o número de série contém uma vogal:

		Luz Vermelha	Luz Azul	Luz Verde	Luz Amarela
Botão a apertar:	Sem Falhas	Azul	Vermelho	Amarelo	Verde
	1 Falha	Amarelo	Verde	Azul	Vermelho
	2 Falhas	Verde	Vermelho	Amarelo	Azul

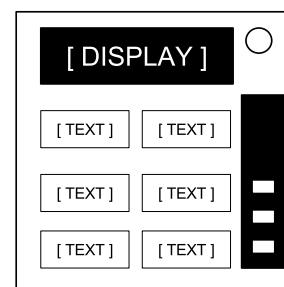
Se o número de série não contém uma vogal:

		Luz Vermelha	Luz Azul	Luz Verde	Luz Amarela
Botão a apertar:	Sem Falhas	Azul	Amarelo	Verde	Vermelho
	1 Falha	Vermelho	Azul	Amarelo	Verde
	2 Falhas	Amarelo	Verde	Azul	Vermelho

Sobre Quem está na Primeira

Essa geringonça é como algo saído de um esquete de comédia, que poderia ser cômico se não estivesse conectada a uma bomba. Eu vou manter isso breve, visto que palavras somente complicam as coisas.

1. Leia o visor e use o passo 1 para determinar que rótulo de botão a ler.
2. Usando esse rótulo do botão, use o passo 2 para determinar que botão a apertar.
3. Repita até que o módulo tenha sido desarmado.



Passo 1:

Baseado no visor, leia o rótulo do botão específico e proceda ao passo 2:

YES	FIRST	DISPLAY	OKAY	SAYS	NOTHING
BLANK	NO	LED	LEAD	READ	
RED	REED	LEED	HOLD ON	YOU	YOU ARE
YOUR	YOU'RE	UR	THERE	THEY'RE	THEIR
THEY ARE	SEE	C	CEE		

Passo 2:

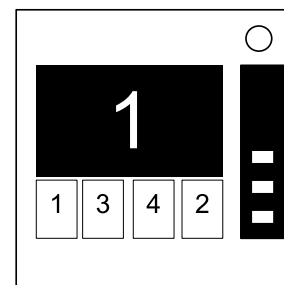
Usando o rótulo do passo 1, aperte o primeiro botão que aparece em sua lista correspondente:

"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

Sobre Memória

Memória é uma coisa frágil, mas também é todo o resto quando uma bomba dispara, então preste atenção!

- Aperte o botão correto para progredir o módulo para a próxima fase. Complete todas as fases para desarmar o módulo.
- Pressionar um botão incorreto retornará o módulo de volta à fase 1.
- As posições dos botões são ordenadas da esquerda para a direita.



Fase 1:

Se o visor é 1, aperte o botão na segunda posição.

Se o visor é 2, aperte o botão na segunda posição.

Se o visor é 3, aperte o botão na terceira posição.

Se o visor é 4, aperte o botão na quarta posição.

Fase 2:

Se o visor é 1, aperte o botão com o rótulo "4".

Se o visor é 2, aperte o botão na mesma posição que você pressionou na fase 1.

Se o visor é 3, aperte o botão na primeira posição.

Se o visor é 4, aperte o botão na mesma posição que você pressionou na fase 1.

Fase 3:

Se o visor é 1, aperte o botão com o mesmo rótulo que você pressionou na fase 2.

Se o visor é 2, aperte o botão com o mesmo rótulo que você pressionou na fase 1.

Se o visor é 3, aperte o botão na terceira posição.

Se o visor é 4, aperte o botão com o rótulo "4".

Fase 4:

Se o visor é 1, aperte o botão na mesma posição que você pressionou na fase 1.

Se o visor é 2, aperte o botão na primeira posição.

Se o visor é 3, aperte o botão na mesma posição que você pressionou na fase 2.

Se o visor é 4, aperte o botão na mesma posição que você pressionou na fase 2.

Fase 5:

Se o visor é 1, aperte o botão com o mesmo rótulo que você pressionou na fase 1.

Se o visor é 2, aperte o botão com o mesmo rótulo que você pressionou na fase 2.

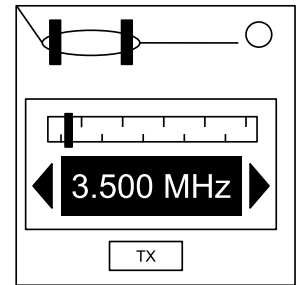
Se o visor é 3, aperte o botão com o mesmo rótulo que você pressionou na fase 4.

Se o visor é 4, aperte o botão com o mesmo rótulo que você pressionou na fase 3.

Sobre Código Morse

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

- Interprete o sinal a partir da luz piscante usando o quadro de Código Morse para soletrar uma das palavras na tabela.
- O sinal irá se repetir indefinitivamente, com uma longa lacuna entre as repetições.
- Uma vez que a palavra estiver identificada, configure a frequência correspondente e aperte o botão de transmissão (TX).



Como interpretar

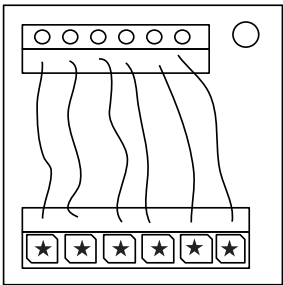
1. Uma piscada curta represta um ponto.
2. Uma piscada longa representa um traço.
3. Tem uma lacuna longa entre letras.
4. Tem uma lacuna muito longa antes que a palavra se repita.

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	— — — — —

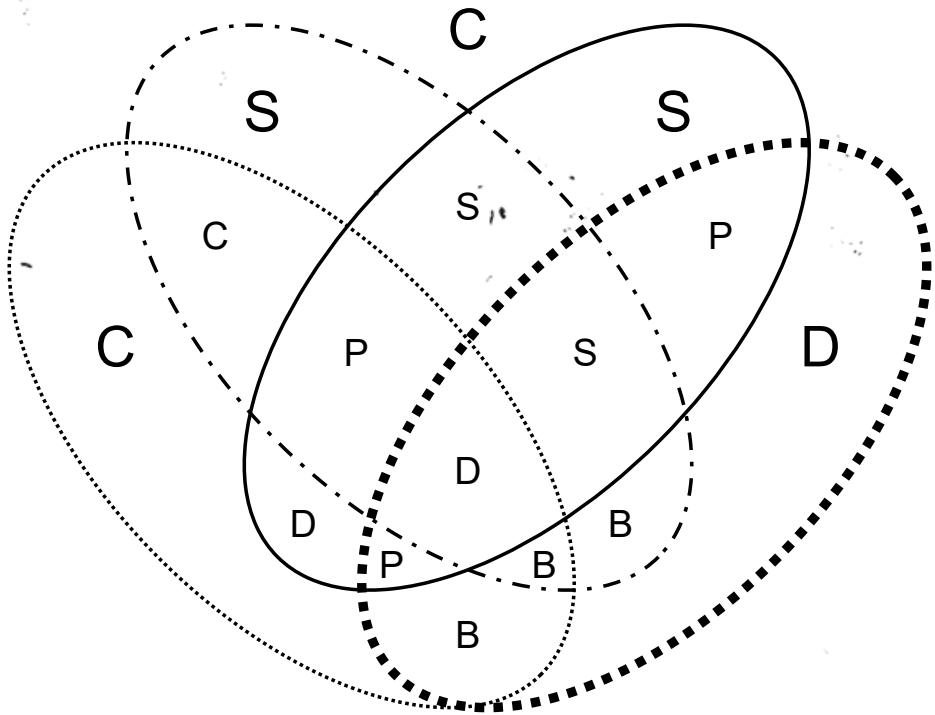
Se a palavra é:	Responda na frequência:
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz

Sobre Fios Complicados

Esses fios não são como os outros. Alguns tem listras! Isso os fazem completamente diferentes. A boa notícia é que nós encontramos um conjunto conciso de instruções explicando o que fazer sobre isso! Talvez muito conciso...



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



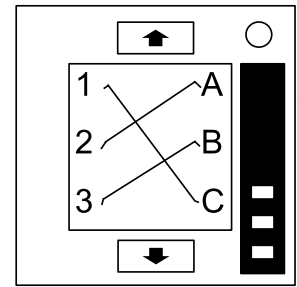
	Fio tem coloração vermelha
	Fio tem coloração azul
	Tem símbolo ★
	LED está ligado

Letra	Instrução
C	Corte o fio
D	Não corte o fio
S	Corte o fio se o último dígito do número de série é par
P	Corte o fio se a bomba tem uma porta paralela
B	Corte o fio se a bomba tem duas ou mais baterias

Veja o Apêndice B para referência de identificação de baterias.
Veja o Apêndice C para referência de identificação de portas.

Sobre Sequências de Fios

É difícil dizer como esse mecanismo funciona. A engenharia é bem impressionante, mas deve existir um jeito mais fácil de manejar nove fios.



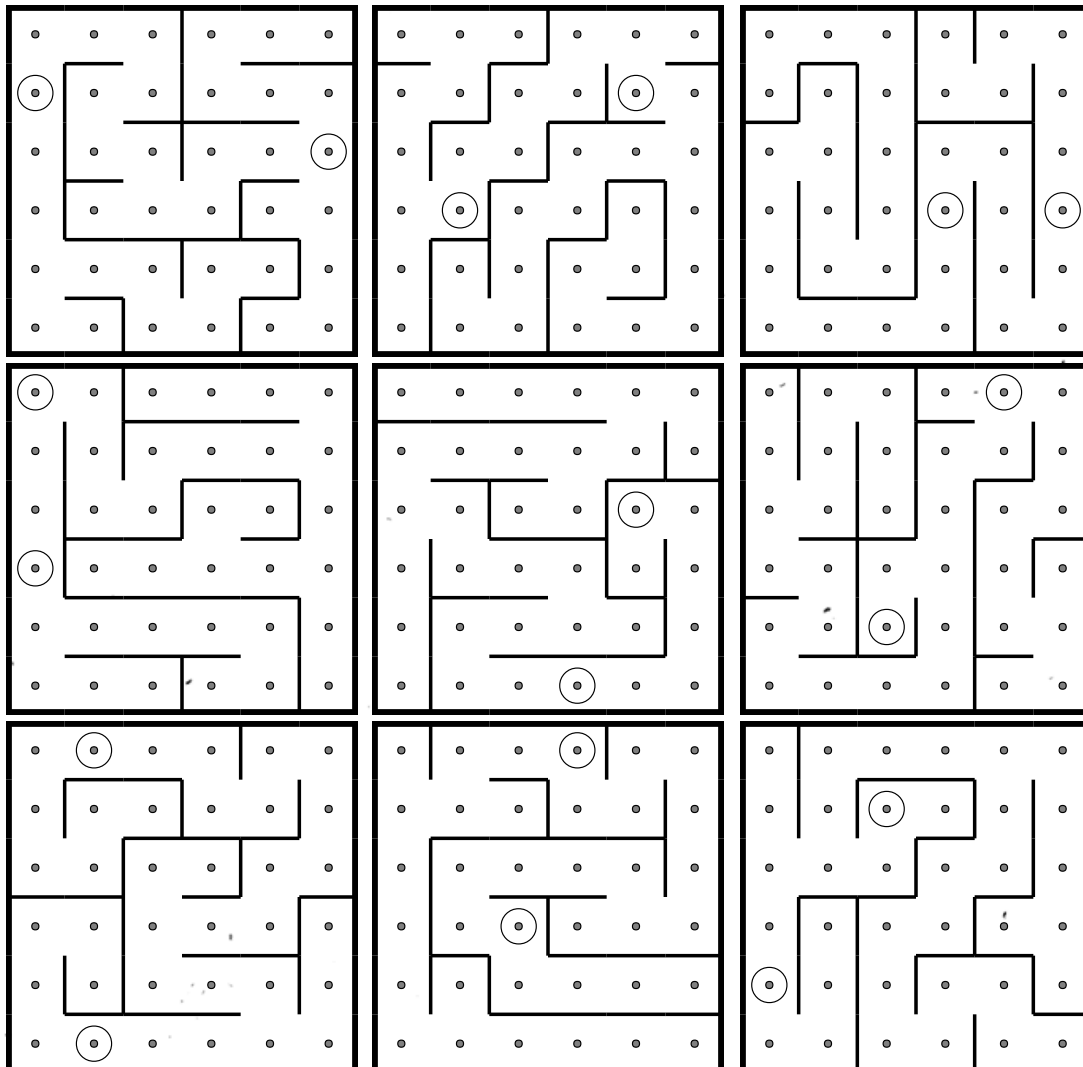
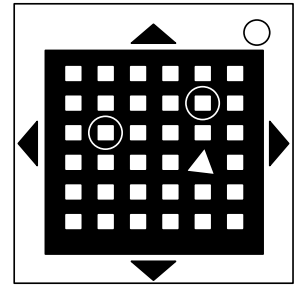
- Dentro do módulo existem alguns painéis com fios neles, mas somente um painel é visível por vez. Troque para o próximo painel usando o botão para baixo e para o painel anterior usando o botão para cima.
- Não troque para o próximo painel até que você tenha certeza que você cortou todos os fios necessários no painel atual.
- Corte os fios conforme direcionado pela tabela a seguir. Ocorrências de fios são cumulativas através de todos os painéis dentro do módulo.

Ocorrências de Fios Vermelhos		Ocorrências de Fios Azuis		Ocorrências de Fios Pretos	
Ocorrência do Fio	Corte se conectado a:	Ocorrência do Fio	Corte se conectado a:	Ocorrência do Fio	Corte se conectado a:
1ª ocorrência vermelha	C	1ª ocorrência azul	B	1ª ocorrência preta	A, B ou C
2ª ocorrência vermelha	B	2ª ocorrência azul	A ou C	2ª ocorrência preta	A ou C
3ª ocorrência vermelha	A	3ª ocorrência azul	B	3ª ocorrência preta	B
4ª ocorrência vermelha	A ou C	4ª ocorrência azul	A	4ª ocorrência preta	A ou C
5ª ocorrência vermelha	B	5ª ocorrência azul	B	5ª ocorrência preta	B
6ª ocorrência vermelha	A ou C	6ª ocorrência azul	B ou C	6ª ocorrência preta	B ou C
7ª ocorrência vermelha	A, B ou C	7ª ocorrência azul	C	7ª ocorrência preta	A ou B
8ª ocorrência vermelha	A ou B	8ª ocorrência azul	A ou C	8ª ocorrência preta	C
9ª ocorrência vermelha	B	9ª ocorrência azul	A	9ª ocorrência preta	C

Sobre Labirintos

Isso parece ser algum tipo de labirinto, provavelmente roubado de algum jogo americano de restaurante.

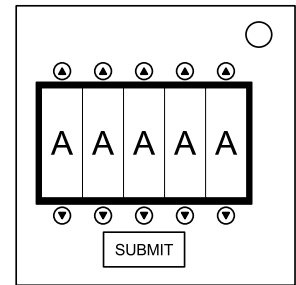
- Encontre o labirinto com as marcações circulares correspondentes.
- O desarmador deve navegar com a luz branca para o triângulo vermelho usando os botões de seta.
- **Aviso:** Não atravesse as linhas exibidas no labirinto. Essas linhas são invisíveis na bomba.



Sobre Senhas

Felizmente essa senha não aparenta cumprir os requisitos de segurança do padrão governamental: 22 caracteres, com maiúsculas e minúsculas, números em ordem aleatória e sem nenhum palíndromo com comprimento acima de 3.

- Os botões acima e abaixo de cada letra vão circular através das possibilidades para aquela posição.
- Apenas uma combinação das letras disponíveis irá corresponder a uma senha abaixo.
- Aperte o botão "submit" assim que a palavra correta tenha sido configurada.



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

Seção 2: Módulos Carentes

Módulos Carentes não podem ser desarmados, logo apresentam um perigo recorrente.

Módulos Carentes podem ser identificados como um módulo com um pequeno contador de 2 dígitos no topo central. Interagir com a bomba pode fazer com que eles se tornem ativos. Uma vez ativados esses módulos carentes precisam ser vigiados regularmente antes que seu contador expire a fim de prevenir uma falha.

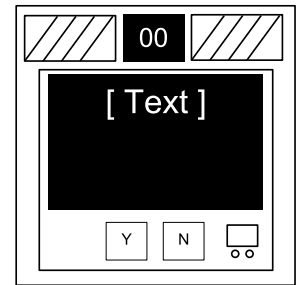
Fique atento: módulos carentes podem reativar a qualquer hora.

00

Sobre Saída de Gás

Invadir computadores é um trabalho difícil! Bem, costuma ser. Seu trabalho poderia provavelmente ser executado por um simples pássaro de brinquedo apertando a mesma tecla repetidamente.

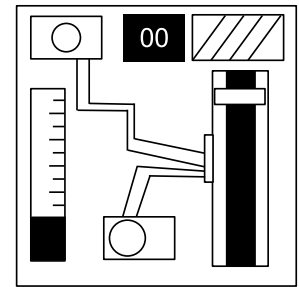
- Responda às perguntas do computador pressionando "Y" para "Sim" e "N" para "Não".



Sobre Descarga de Capacitor

Em vou supor que isso foi feito apenas para ocupar a sua atenção, porque caso contrário isso é um trabalho de eletrônica bem mal feito.

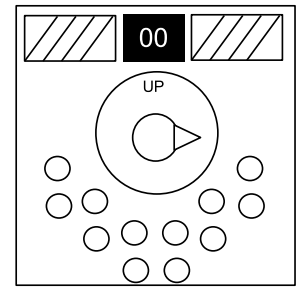
- Descarregue o capacitor antes que ele sobrecarregue segurando a alavanca para baixo.



Sobre Controles

Desnecessariamente complicado e infinitamente carente. Imagine se tal expertise fosse usada para fazer algo além que quebra-cabeças diabólicos.

- O controle pode estar voltado para uma de quatro posições diferentes.
- O controle precisa estar na posição correta quando o contador do módulo atingir zero.
- A posição correta pode ser determinada pelas configurações de ligado/desligado dos doze LEDs.
- As posições do controle são relativas ao rótulo "UP", que pode estar reposicionado.



Configurações de LED

Posição para Cima:

		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	
	X				X

Posição para Esquerda:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Posição para Direita:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = LED Aceso

Apêndice A: Referência de Identificação de Indicadores

Luzes indicadoras rotuladas podem ser encontradas dos lados do revestimento da bomba.

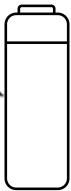



Indicadores Comuns

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

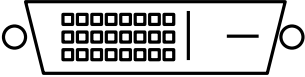
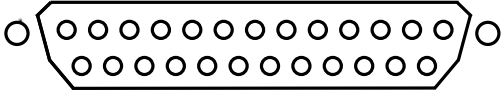


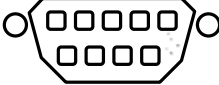

Apêndice B: Referência de Identificação de Baterias

Tipos comuns de baterias podem ser encontradas dentro de invólucros nos lados do revestimento da bomba.

Bateria	Tipo
	AA
	D

Apêndice C: Referência de Identificação de Portas

Portas digitais e analógicas podem ser encontradas nos lados do revestimento da bomba.

Porta	Nome
	DVI-D
	Paralela
	PS/2
	RJ-45
	Serial
	Estéreo RCA