



PRIRUČNIK ZA DEMINERE

Verzija 1
hrvatski jezik

Verifikacijski kod: 241

Revizija 3

Dobrodošao u opasan i izazovan svijet deaktiviranja bombi.

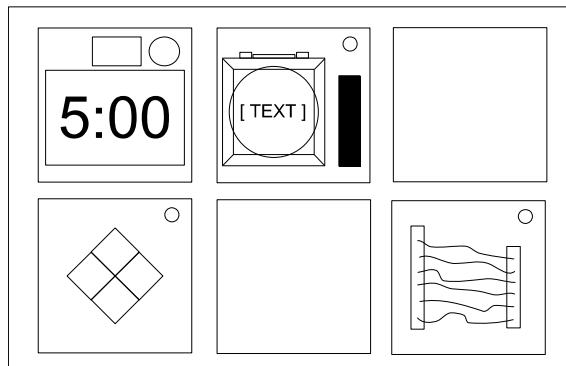
Pažljivo prouči ovaj priručnik; TI SI STRUČNJAK. Na ovim stranicama će naći sve što trebaš znati da bi ste deaktivirao čak i najopasnije bombe.

Zapamti – jedan mali previd i sve može biti gotovo!!

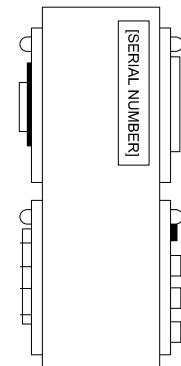
Deaktiviranje bombe

Bomba će eksplodirati kada brojač dođe do 0:00 ili kada deminer napravi previše grešaka. Jedini način za deaktiviranje bombe je isključivanje svih modula, prije nego što vrijeme na brojaču istekne.

Primjer bombe



Prednja strana



Bočna strana

Moduli

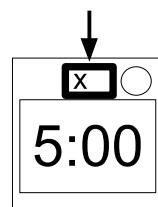
Svaka bomba može sadržavati do 11 modula, koji se moraju isključiti. Svaki modul je izoliran, te nije važan redoslijed njihovih isključivanja.

Instrukcije isključivanja modula mogu se naći u Djelu 1. "Dosadni" (needy) moduli predstavljaju poseban slučaj i oni su objašnjeni u Dijelu 2.

Greške

Kada deminer napravi grešku, bomba će zabilježiti istu na pokazivaču greški koji se nalazi iznad brojača. Bomba će eksplodirati nakon 3 greške. Nakon greške vrijeme počinje brže teći.

Pokazivač
greški



Ako nema pokazivača greški iznad brojača, bomba će eksplodirati nakon prve greške, ne ostavljajući prostora za pogrešku.

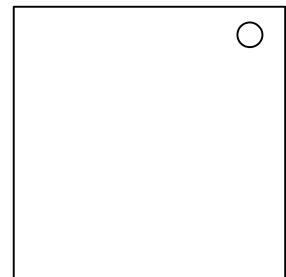
Prikupljanje informacija

Neke upute deaktiviranja će zahtjevati specifične informacije o bombi, kao što je njezin serijski broj. Ovakav tip informacija se može naći na vrhu, na dnu ili sa strane kućišta bombe. Pogledaj Dodatak A, B i C za upute o identificiranju specijalnih djelova koji će biti potrebni za deaktiviranje određenih modula.

Dio 1: Modul

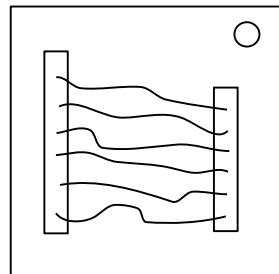
Moduli se mogu prepoznati po LED diodi u gornjem desnom kutu. Kada LED dioda svijetli zeleno modul je isključen.

Svi moduli moraju biti isključeni da bi se bomba deaktivirala.



O Žicama

Žice su "krv" elektronike. Čekaj, ne, struja je "krv". Žice su više kao arterije. Vene? Nije bitno...



- Modul Žica može imati od 3 do 6 žica na sebi.
- Samo jednu žicu je potrebno presjeći da bi isključio modul.
- Redoslijed žica počinje sa prvom žicom odozgo.

3 žice:

Ako nema crvenih žica, presjeci drugu žicu.

U suprotnom, ako je posljednja žica bijela, presjeci posljednju žicu.

U suprotnom, ako ima više od jedne plave žice, presjeci posljednju plavu žicu.

U suprotnom, presjeci posljednju žicu.

4 žice:

Ako ima više od jedne crvene žice i posljednja znamenka na serijskom broju je neparan broj, presjeci posljednju crvenu žicu.

U suprotnom, ako je posljednja žica žuta, a nema crvenih žica, presjeci prvu žicu.

U suprotnom, ako je točno jedna plava žica, presjeci prvu žicu.

U suprotnom, ako ima više od jedne žute žice, presjeci posljednju žicu.

U suprotnom, presjeci drugu žicu.

5 žica:

Ako je posljednja žice crna i posljednja znamenka na serijskom broju neparan broj, presjeci četvrtu žicu.

U suprotnom, ako je točno jedna crvena žica i ima više od jedne žute žice, presjeci prvu žicu.

U suprotnom, ako nema crnih žica, presjeci drugu žicu.

U suprotnom, presjeci prvu žicu.

6 žica:

Ako nema žutih žica i posljednja znamenka na serijskom broju je neparan broj, presjeci treću žicu.

U suprotnom, ako je točno jedna žuta i ima više od jedne bijele žice, presjeci četvrtu žicu.

U suprotnom, ako nema crvenih žica, presjeci posljednju žicu.

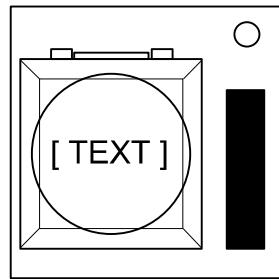
U suprotnom, presjeci četvrtu žicu.

O Dugmetu

Možeš misliti da, ako na gumbu piše da ga pritisneš, trebaš isto i pritisnuti. Takvo razmišljanje dovede ljude do pogibije.

Pogledaj Dodatak A za identifikaciju indikatora.

Pogledaj Dodatak B za identifikaciju baterija.



Izvršavaj naredbe redoslijedom kojima su napisane. Izvrši prvu radnju koja odgovara datoј situaciji:

1. Ako je gumb plave boje i na njemu piše "Abort", pritisni gumb i pogledaj sekciju "Puštanje pritisnutog gumba".
2. Ako je više od jedne baterije na bombi i na gumbu piše "Detonate", pritisni i odmah pusti gumb.
3. Ako je gumb bijele boje i svijetli indikator CAR, pritisni gumb i pogledaj sekciju "Puštanje pritisnutog gumba".
4. Ako se na bombi nalazi više od dvije baterije i svijetli indikator FRK, pritisni i odmah pusti gumb.
5. Ako je gumb žute boje, pritisni gumb i pogledaj sekciju "Puštanje pritisnutog gumba".
6. Ako je gumb crvene boje i na njemu pise "Hold", pritisni i odmah pusti gumb.
7. Ako ništa od navedenog nije primjenjivo, pritisni gumb i pogledaj sekciju "Puštanje pritisnutog gumba".

Puštanje pritisnutog gumba

Ako pritisneš i držiš gumb, traka sa desne strane će zasvijetliti određenom bojom. Na temelju boje trake trebate pustiti gumb u određeno vrijeme:

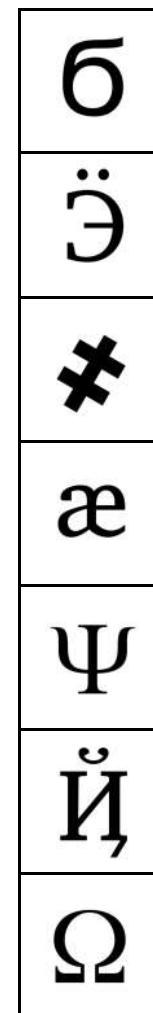
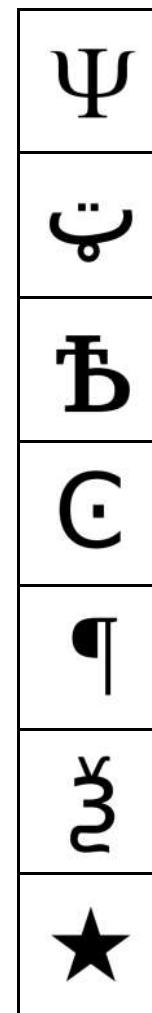
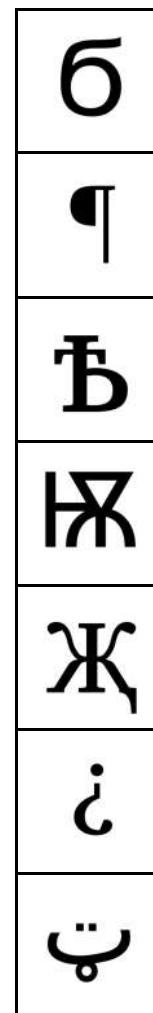
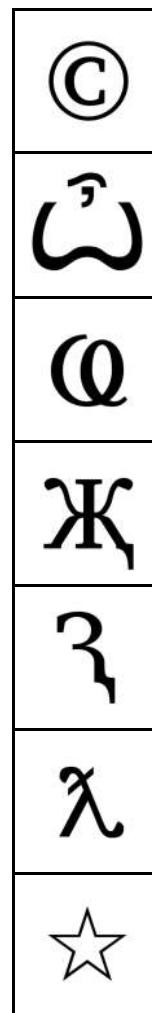
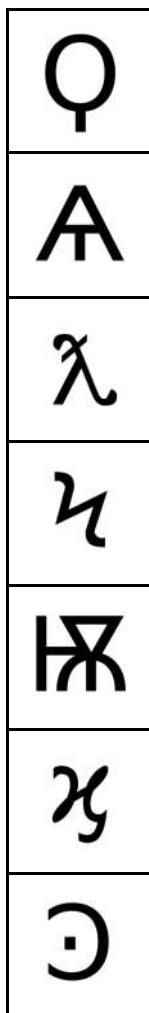
- Plava: pusti gumb kada se na brojaču pojavi broj 4 na bilo kojoj poziciji.
- Bijela: pusti gumb kada se na brojaču pojavi broj 1 na bilo kojoj poziciji.
- Žuta: pusti gumb kada se na brojaču pojavi broj 5 na bilo kojoj poziciji.
- Bilo koja druga boja: pusti gumb kada se na brojaču pojavi broj 1 na bilo kojoj poziciji.

O Znakovima

Nisam siguran što su ovi znakovi, ali predpostavljam da imaju neke veze sa okultnim.

- Samo jedan stupac ispod sadrži sva četiri znaka sa tipkovnice.
- Pritisni tipke onim redoslijedom kako se pojavljuju u stupcu odozgo prema dolje.

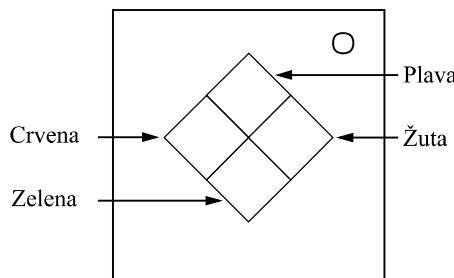
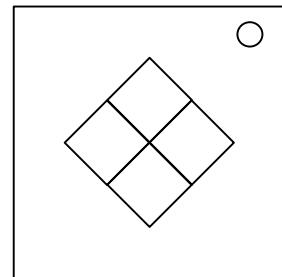
ñ	ó
đ	ć



O Simon Says

Klasična ponavljalica; nadam se da si igrao ponavljalice.

1. Jedan od četiri obojana gumba će zasvijetliti.
2. Koristeći pravu tablicu ispod, pritisni gumb sa odgovarajućom bojom.
3. Prvi gumb će ponovo zasvijetliti, a nakon njega drugi.
Ponavljam ovaj slijed koristeći pravu tablicu boja.
4. Slijed će se produžavati svaki put kad uneseš ispravnu kombinaciju sve dok model nije isključen.



Ako serijski broj sadrži suglasnik:

	Crvena bljeska	Plava bljeska	Zelena bljeska	Žuta bljeska	
Pritisnuti gumb:	Bez grešaka	Plava	Crvena	Žuta	Zelena
	1 greška	Žuta	Zelena	Plava	Crvena
	2 greške	Zelena	Crvena	Žuta	Plava

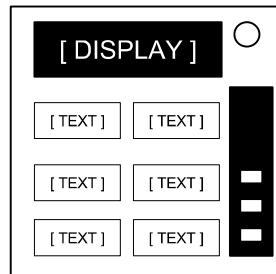
Ako serijski broj ne sadrži samoglasnik:

	Crvena bljeska	Plava bljeska	Zelena bljeska	Žuta bljeska	
Pritisnuti gumb:	Bez grešaka	Plava	Žuta	Zelena	Crvena
	1 greška	Crvena	Plava	Žuta	Zelena
	2 greške	Žuta	Zelena	Plava	Crvena

O Tko je prvi

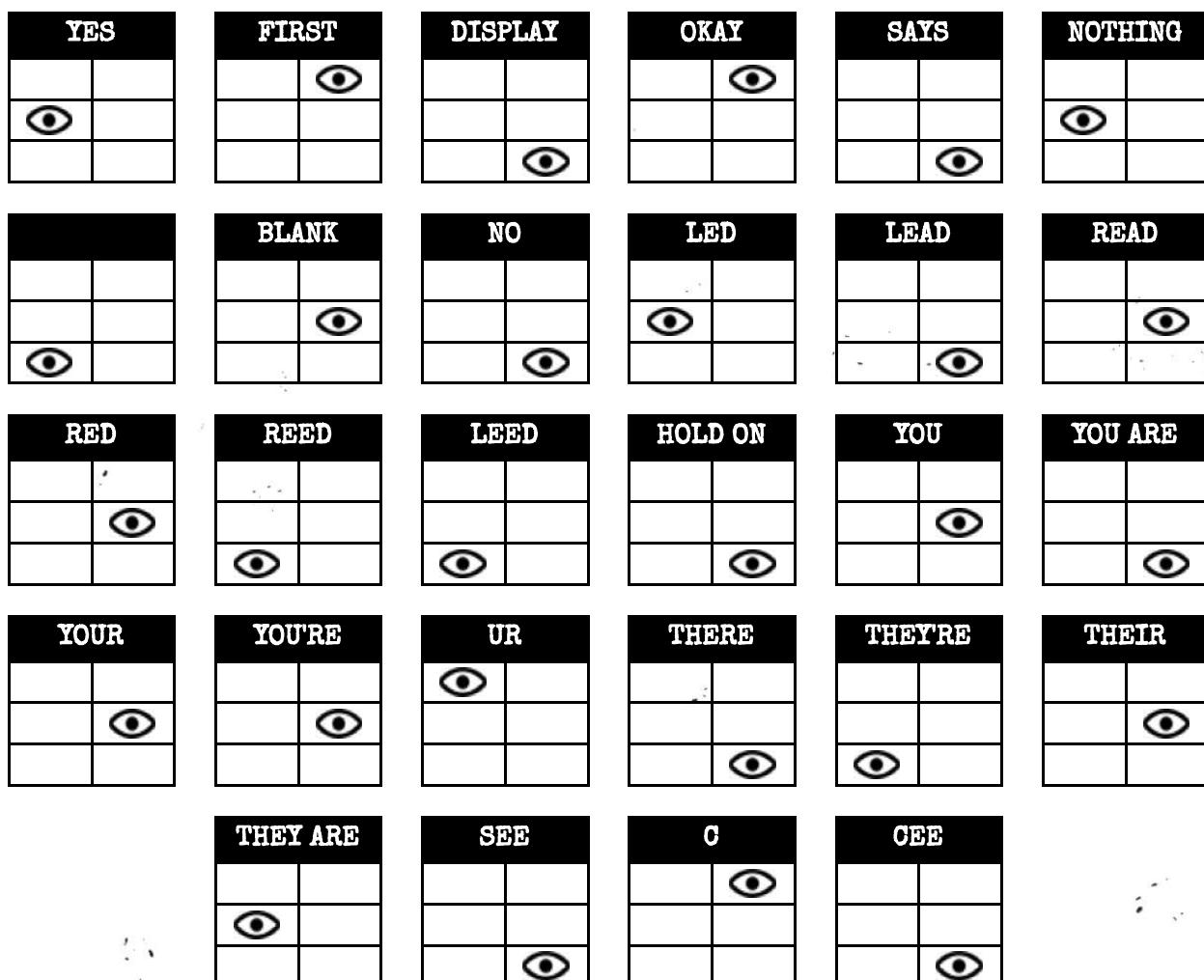
Ovo mi sliči na neki skeć iz komedije, možda bi i bilo smjesno da nije prikačeno na bombu. Da ne duljim, ionako je perviše riječi u igri.

1. Pročitaj šta piše na ekranu i pogledaj korak 1 za određivanje sa kojeg gumba ćeš čitati.
2. Koristeći riječ sa tog gumba, pogledaj korak 2 da bi odredio koji gumb ćeš stisnuti..
3. Ponavljam dok se modul ne isključi.



Korak 1:

Na osnovi toga što piše na ekranu, pročitaj oznaku određenog gumba i nastavi sa korakom 2:



Korak 2:

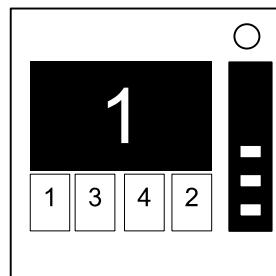
Koristeći oznaku iz koraka 1, pritisni prvi gumb koji se pojavi u odgovarajućoj listi:

"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

O Memoriji

Memorija je krhkka stvar, ali isto tako i sve ostalo kada bomba eksplodira, zato, obrati pažnju!

- Netočan gumb će resetirati modul na 1. nivo.
- Gumbi su poredani s lijeva na desno.



Nivo 1:

Ako je na ekranu 1, pritisni gumb na drugoj poziciji.
 Ako je na ekranu 2, pritisni gumb na drugoj poziciji.
 Ako je na ekranu 3, pritisni gumb na trećoj poziciji.
 Ako je na ekranu 4, pritisni gumb na četvrtoj poziciji.

Nivo 2:

Ako je na ekranu 1, pritisni gumb sa oznakom "4".
 Ako je na ekranu 2, pritisni gumb na istoj poziciji koju si pritisnuo na prvom nivou.
 Ako je na ekranu 3, pritisni gumb na prvoj poziciji.
 Ako je na ekranu 4, pritisni gumb na istoj poziciji koju si pritisnuo na prvom nivou.

Nivo 3:

Ako je na ekranu 1, pritisni gumb sa istom oznakom koju si pritisnuo na drugom nivou.
 Ako je na ekranu 2, pritisni gumb sa istom oznakom koju si pritisnuo na prvom nivou.
 Ako je na ekranu 3, pritisni gumb na trećoj poziciji.
 Ako je na ekranu 4, pritisni gumb sa oznakom "4".

Nivo 4:

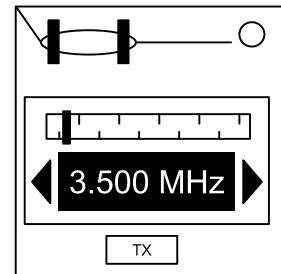
Ako je na ekranu 1, pritisni gumb na istoj poziciji koju si pritisnuo na prvom nivou.
 Ako je na ekranu 2, pritisni gumb na prvoj poziciji.
 Ako je na ekranu 3, pritisni gumb na istoj poziciji koju si pritisnuo na drugom nivou.
 Ako je na ekranu 4, pritisni gumb na istoj poziciji koju si pritisnuo na drugom nivou.

Nivo 5:

Ako je na ekranu 1, pritisni gumb sa istom oznakom koju si pritisnuo na prvom nivou.
 Ako je na ekranu 2, pritisni gumb sa istom oznakom koju si pritisnuo na drugom nivou. Ako je na ekranu 3, pritisni gumb sa istom oznakom koju si pritisnuo na četvrtom nivou. Ako je na ekranu 4, pritisni gumb sa istom oznakom koju si pritisnuo na trećem nivou.

O Morseovom kodu

Zastarjeli oblik pomorske komunikacije? Što sada? Barem je u pitanju Morseov kod, zato obrati pažnju i možda nešto i naučiš.



- Protumači signal bljeskajućeg svjetla koristeći tablicu Morseovog koda da bi ispisao riječ sa tablice.
- Signal će se ponavljati, sa duljom pauzom između ponavljanja.
- Kada si našao riječ, postavi odgovarajuću frekvenciju i pritisni gumb za odgovaranje (TX).

How to Interpret

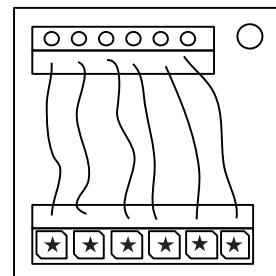
1. A short flash represents a dot.
2. A long flash represents a dash.
3. There is a long gap between letters.
4. There is a very long gap before the word repeats.

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	● - - -

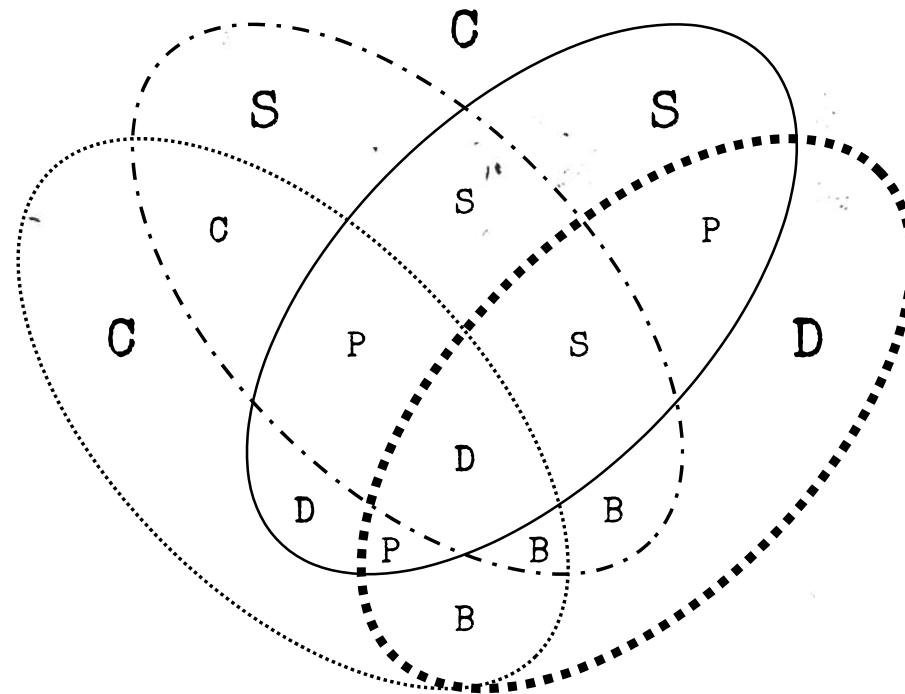
Ako je riječ:	Odgovori na frekvenciju:
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz

O Komplikiranim žicama

Ove žice nisu kao ostale. Neke imaju pruge. To ih čini potpuno drukčijima. Dobra vijest je da smo našli precizne upute kako s njima postupiti. Možda previše precizne...



- Pogledaj svaku žicu: iznad žice se nalazi LED dioda, a ispod žice prostor za "★".
- Za **svaku** kombinaciju žice/LED/simbola upotrijebi Vennov dijagram ispod, da bi odredio hoćeš li presjeći žicu ili ne.
- Svaka žica može imati više boja.



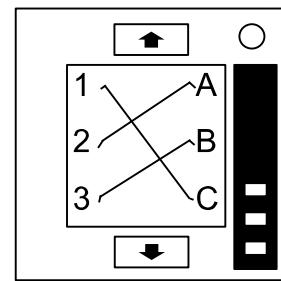
	Wire has red coloring
	Wire has blue coloring
	Has ★ symbol
	LED is on

Slovo	Uputa
C	Presjeci žicu
D	Ne sjeci žicu
S	Presjeci žicu ako je zadnja znamenka na serijskom broju parni broj
P	Presjeci žicu ako bomba ima paralelni port
B	Presjeci žicu ako bomba ima dvije ili više baterija

Pogledaj Dodatak B za identifikaciju baterija.
Pogledaj Dodatak C za identifikaciju portova.

O Slijedu žica

Teško je reći kako ovaj mehanizam radi. Poprilično je impresivan, ali morao je postojati lakši način za upravljanje sa 9 žica.



- Na ovom modulu se nalazi nekoliko panela sa žicama, ali se ne može vidjeti više panela istovremeno. Da bi prešao na sljedeći panel pritisni gumb DOLJE, a za prethodni panel gumb GORE
- Nemoj prelaziti na sljedeći panel dok nisi siguran da si prezao sve potrebne žice.
- Presjeci žice prema uputama iz tablice. Pojavljivanje žica se zbraja kroz sve panele.

Crvena žica	
Žica se pojavljuje:	Presjeci ako je povezana na:
Prvi put	C
Drugi put	B
Treći put	A
Četvrti put	A or C
Peti put	B
Šesti put	A or C
Sedmi put	A, B or C
Osmi put	A or B
Deveti put	B

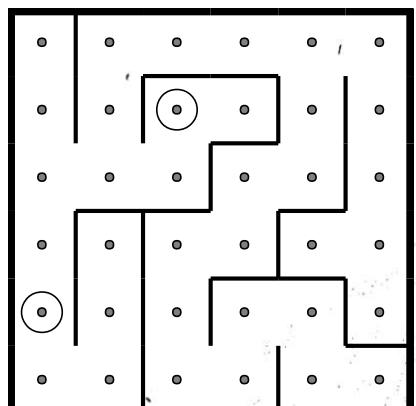
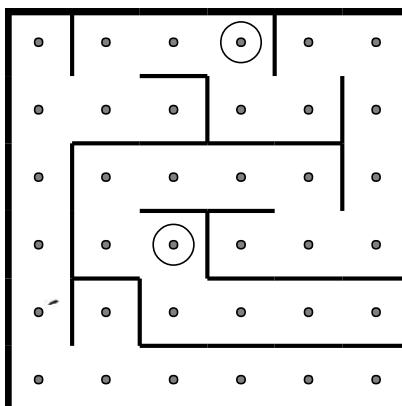
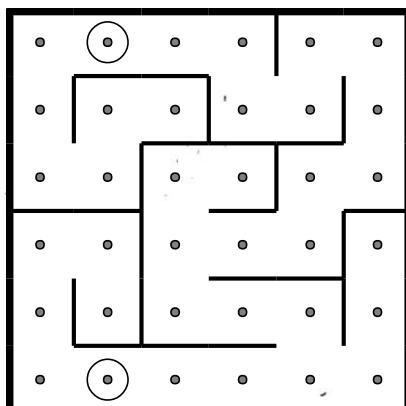
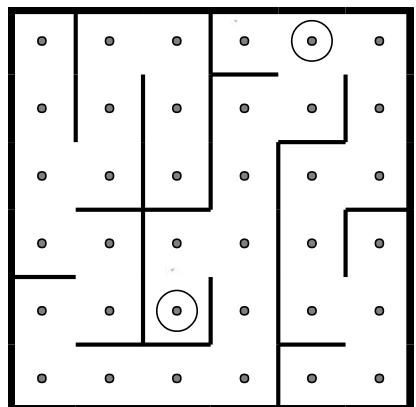
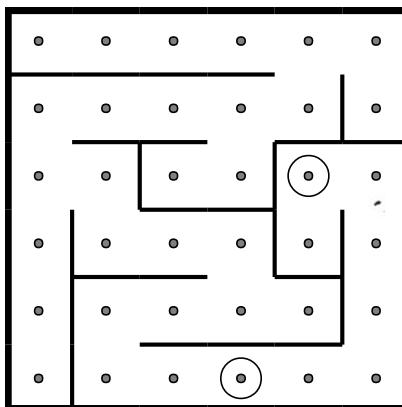
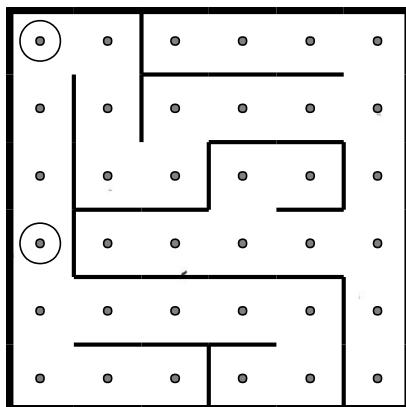
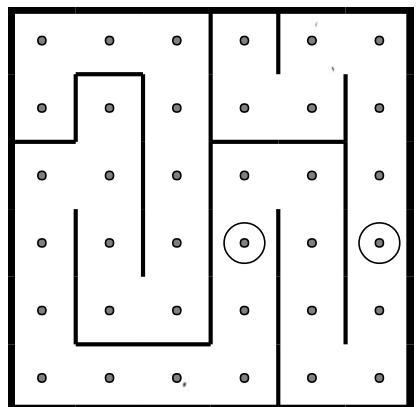
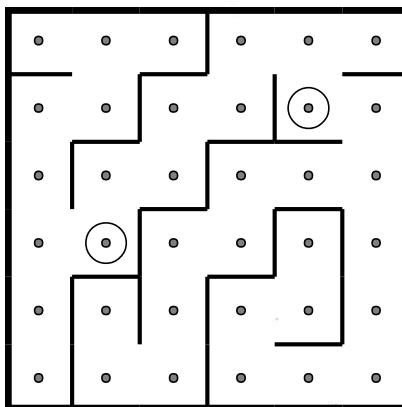
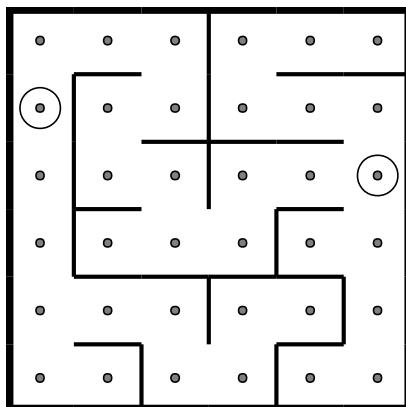
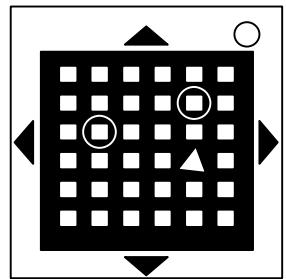
Plava žica	
Žica se pojavljuje:	Presjeci ako je povezana na:
Prvi put	B
Drugi put	A or C
Treći put	B
Četvrti put	A
Peti put	B
Šesti put	B or C
Sedmi put	C
Osmi put	A or C
Deveti put	A

Crna žica	
Žica se pojavljuje:	Presjeci ako je povezana na:
Prvi put	A, B or C
Drugi put	A or C
Treći put	B
Četvrti put	A or C
Peti put	B
Šesti put	B or C
Sedmi put	A or B
Osmi put	C
Deveti put	C

O Labirintu

Ovo izgleda kao da je neki labirint, kao kopija mape restorana u gradu.

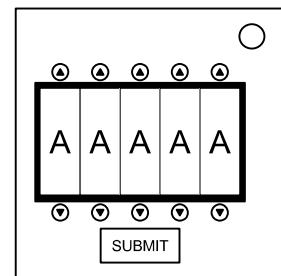
- Pronađi labirint s odgovarajućim kružnim oznakma.
- Deminer mora navoditi bijeli kvadratič do crvenog trokutića koristeći strelice na modulu.
- Upozorenje:** Nemoj prelaziti linije labirinta. Linije se ne vide na bombi.



O Šifri

Srećom ova šifra nije po standardima tajne službe: 22 znaka, velika/mala slova, nasumično poredani brojevi.

- Koristi gumbe iznad i ispod svakog slova da bi listao kroz slova dostupna za tu poziciju.
- Samo jedna kombinacija ponuđenih slova će odgovarati šifri iz tablice
- Pritisni gumb za potvrdu kada si unio točnu riječ.



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

Dio 2: Dosadni moduli

Dosadni moduli se ne mogu isključiti, a predstavljaju opasnost koja se vraća.

Dosadni moduli se mogu prepoznati po malom dvocifrenom brojaču na vrhu modula. Rukovanje bombom ih može aktivirati. Kada se aktiviraju treba ih neprestano unutar zadanog vremena isključivati.

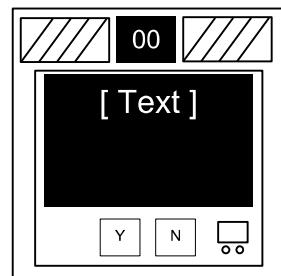
Budi na oprezu: moduli se mogu, bilo kada, ponovno aktivirati.

00

O Ventiliranju

Hakiranje je težak posao! Pa, obično jest. Ovaj posao vjerojatno može izvesti pijanica pritišćući jedan te isti gumb cijelo vrijeme.

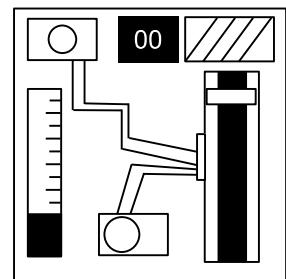
- Na zahtjev računala odgovori sa "Y" za da ili sa "N" za ne.



O Pražnjenju kondenzatora

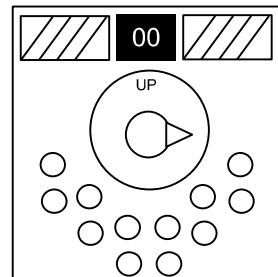
Predpostavljam da bi ovo trebalo samo odvući tvoju pažnju, inače je ovo nekakav bezvezan sklop.

- Isprazni kondenzator prije nego se prepuni držeći ručicu spuštenom.



O Prekidaču

Bespotrebno kompliciran i beskrajno dosadan. Zamisli da su ovi stručnjaci koristili svoj potencijal za nešto korisnom, umjesto za beskorisnu napravu.



- Prekidač se može okrenuti u jedan od četiri položaja.
- Prekidač mora biti na pravom položaju u trenutku kada brojač na modulu dođe do nule.
- Točna pozicija se može odrediti pomoću dvanaest LED dioda prema tome svijetle li ili ne.
- Položaj prekidača se ravna prema UP(gore) označi koja nije uvijek na istom mjestu.

Konfiguracija LED dioda

Posicija gore:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Pozicija dolje:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Pozicija ljevo:

				X	
X			X	X	X

					X	
				X	X	

Pozicija desno:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = LED dioda svijetli

Dodatak A: Identifikacija indikatora

Označeni indikatori se mogu naći na bočnim stranama bombe.

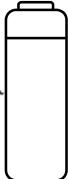
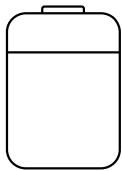


Najčešći indikatori

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

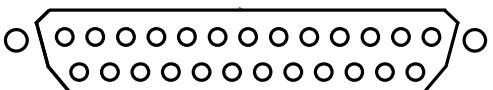
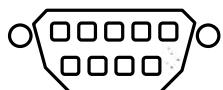
Dodatak B: Identifikacija baterija

Uobičajni tipovi baterija se mogu naći na bočnim stranama bombe.

Baterija	Tip
	AA
	D

Dodatak C: Identifikacija portova

Digitalni i analogni portovi se mogu naći na bočnim stranama bombe.

Port	Ime
	DVI-D
	Paralelni
	PS/2
	RJ-45
	Serijski
	Stereo RCA