

Manual de desarmamento de bombas™™

Ou MDB™

Mk1.5

Feito para [esse jogo aqui](#)

Introdução

Se você está lendo isso é porque você está ou desarmando uma bomba ou ajudando alguém a desarmar uma bomba, pois bem, seja bem vindo ao Manual de Desarmamento de Bombas™!

Aqui você irá ver como desarmar uma bomba modelo XYZ sem acabar explodindo-a (exceto se você tiver problemas de comunicação obviamente)

A bomba em si

A bomba modelo XYZ é composta de 4-15 módulos, mas iremos usar a XYZ-M como exemplo.

A bomba em si é composta de um timer na parte de cima e 5 módulos em volta dele, com mais módulos atrás. A bomba também pode conter uma luz indicadora (Se refira a “No Sujeito dos Fios” para descobrir o porquê), um serial (Se refira a “No Sujeito do Código Morse) e vários outros detalhes visuais. O explosivo provavelmente fica dentro da bomba, mas não podemos confirmar, estamos fazendo apenas o manual! Não a bomba, não reclame conosco.

Sistema de comunicação

Como requerimento, precisara de um sistema de comunicação bom para se comunicar com quem desarma a bomba, se estará desarmando uma bomba sozinho, pode ignorar essa parte.

Temos 3 recomendações, começando com texto, sim, texto, o método precário de comunicação, não recomendo tanto quanto os outros dois mais se estiver em uma situação difícil, terá que usar esse método, basicamente irá ter que receber e enviar informações sobre o que fazer por texto, o que demora e é mais do que chato.

O segundo é um chat de voz, o melhor método, conversar com o desarmador usando sua própria voz e receber de volta ou texto ou a voz do desarmador! Que beleza! Esse método é infinitamente melhor do que os outros e provavelmente será o método que você irá usar.

O terceiro é uma chamada de vídeo, só pergunto uma coisa, PORQUE? Sim fica mais fácil de analisar mais isso não seria trapaça? Irei parar de falar sobre esse método aqui.

Boa sorte!

Boa sorte em possivelmente salvar milhares de vidas! Ou só de uma pessoa, eu realmente não sei para que você usaria esse manual ou porque você acharia uma bomba especifica para esse manual especifico simplesmente por aí, mas quem sou eu pra questionar, novamente, Boa Sorte!

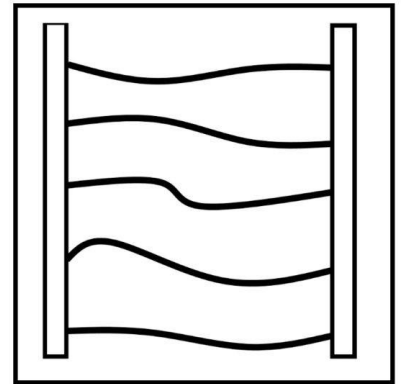
No Sujeito dos Fios

Não podíamos fazer um jogo de desarmamento de bombas sem fios, sério.

Pode ter de 3-5 fios em cada modulo.

Apenas um fio deve ser cortado para desarmar o modulo.

Quanto mais fios, mais complicado fica o modulo, porem ele é considerado um modulo de dificuldade fácil.



Todos os fios de primeiro a ultimo são ordenados de cima para baixo.

3 fios:

- Se não tiver nenhum fio vermelho, corte o primeiro fio.
- Se tem um fio branco, corte o segundo fio.
- Se tem um fio azul, corte o último fio.

4 fios:

- Se não haver fios verdes, corte o primeiro fio.
- Se não tiver fios azuis, corte o segundo fio.
- Se não haver fios brancos, corte o terceiro fio.
- Se nenhum desses se aplicar, corte o último fio.

5 fios:

- Se a cor da luz acima do módulo é vermelha, corte o primeiro fio.
- Se a luz for verde, corte o segundo fio.
- Se a luz for azul, corte o terceiro fio.
- Se ela for amarela, corte o quarto fio.
- Se nada da lista se aplicar, corte o último fio.

Dificuldade do modulo: Fácil

Fios

No Sujeito do Botão

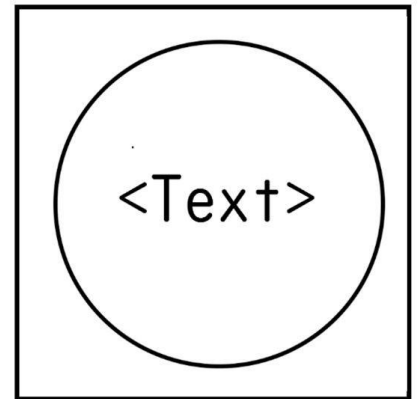
Esse grande e suspeito botão é 100% seguro!

A cor e o texto no botão podem ser diferentes.

O botão deve ser apertado algumas vezes antes de ir para o segundo passo

Esse módulo é um modulo fácil

Siga as regras na ordem que são listadas e execute a primeira ação que se encaixa em sua situação.



Step 1:

1. Se o botão é azul e diz “Detonar”, aperte apenas uma vez.
2. Se o botão é vermelho, aperte duas vezes.
3. Se o botão diz “Abortar”, aperte três vezes.
4. Se o botão é cinza ou branco, aperte quatro vezes.

Após completar o primeiro passo, siga para o segundo.

Step 2:

1. Se o botão foi apertado duas ou menos vezes, aperte a seta para baixo.
2. Se não, pressione a seta para cima.

Dificuldade do módulo: Fácil

Botão

No Sujeito do Hexadecimal

Apenas algumas letras, números e uma bomba. Fácil.

Há uma tela mostrando quatro pares de dois caracteres.

Cada par de caracteres deve ser convertido à uma letra minúscula.

As letras não podem estar separadas quando enviar sua resposta.

Esse é um módulo fácil.

Se dirija a tabela abaixo para converter os caracteres.

a	61	n	6E
b	62	o	6F
c	63	p	70
d	64	q	71
e	65	r	72
f	66	s	73
g	67	t	74
h	68	u	75
i	69	v	76
j	6A	w	77
k	6B	x	78
l	6C	y	79
m	6D	z	7A

<text>

Answer

Submit

Dificuldade do módulo: Fácil

Hexadecimal

No Sujeito de Teclados Numéricos

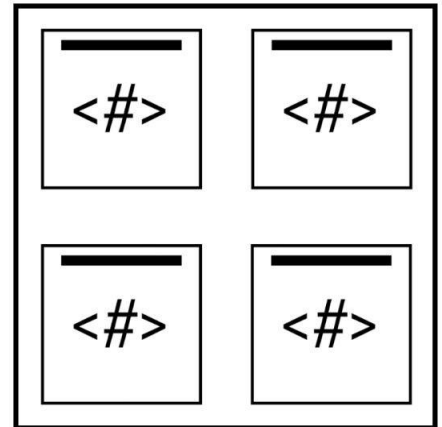
Esse módulo elimina todos que não conseguem fazer álgebra simples.

Há quatro botões cada um com números escritos neles.

Todos botões devem ser pressionados em uma ordem correta para desarmar o módulo.

Vá pelos botões um por um para conseguir sua primeira resposta.

Lembre-se de anotar X, precisara dele para resolver o módulo.



Botão 1:

- Se o número escrito no botão é menor que 10, X é 15.
- Se o número escrito no botão for entre 10 e 20, X é 20.
- Se o número escrito no botão for entre 20 e 80, X é 30.
- Se nada se aplica, X é 10.

Botão 2:

- Se o número escrito no botão é menor que 10, adicione 10 a X.
- Se o número escrito no botão for entre 10 e 20, dobre X.
- Se o número escrito no botão for entre 20 e 80, triplique X.
- Se nada se aplica, subtraia 10 de X.

Botão 3:

- Se o número escrito no botão é menor que 10, dobre X.
- Se o número escrito no botão for entre 10 e 20, triplique X.
- Se o número escrito no botão for entre 20 e 80, subtraia 5 de X.
- Se nada se aplica, não altere X e prossiga para o próximo passo.

Módulos

Botão 4:

- Se o número escrito no botão é menor que 10, dobre X.
- Se o número escrito no botão for entre 10 e 20, adicione 20 a X.
- Se o número escrito no botão for entre 20 e 80, adicione 50 a X.
- Se nada se aplica, triplique X

Novamente, anote X pois precisara dele.

Atenção!

- Antes de concluir o módulo, some todos os números nos botões. O resultado será Y.
- Divida Y por 2.
- Subtraia Y de X ($X - Y$), a resposta será Z.

Agora siga as regras abaixo para descobrir a ordem que terá que pressionar os botões, os números nos quadros mostram a ordem que terá que os pressionar.

- Se Z for 0 ou menor, se refira a tabela 1.
- Se Z for entre 0.5 a 19.5, se refira a tabela 2.
- Se Z for entre 20 a 49.5, se refira a tabela 3.
- Se Z for entre 50 a 89.5, se refira a tabela 4.
- Se Z for 90 ou mais, se refira a tabela 5.

1	2	1	2
3	4	4	3

4	3	2	4
2	1	1	3

3	1
2	4

Tabelas vão de direita para esquerda

No Sujeito do Binário

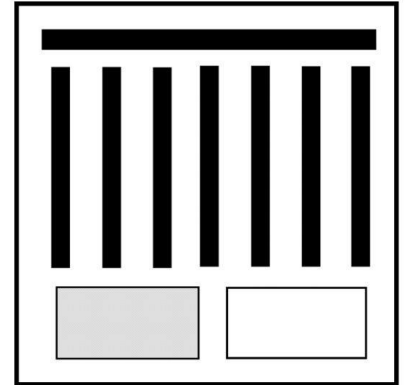
Se zeros e uns são parte de todo código, então porque não fazer parte desse módulo?

Há 7 indicadores verticais ou acesos ou apagados (excluindo a luz horizontal no topo).

Os decifre para que possa descobrir quantas vezes apertar o botão vermelho para após isso apertar o botão verde para confirmar.

Leia as regras **UMA POR UMA** de **CIMA PARA BAIXO** e siga as que se encaixam.

Lembre-se! 1 = Aceso, 0 = Apagado.



1. Se não há indicadores acesos, pressione o botão vermelho uma vez.
 2. Se a luz 2 está 1 e a luz 7 está 0, aperte o botão vermelho duas vezes.
 3. Se as luzes 1 e 2 estão 1s, aperte o botão vermelho três vezes.
 4. Se as luzes 1 e 7 estão 0s, aperte o botão vermelho quatro vezes.
 5. Se as luzes 1, 2 e 3 estão 1s, aperte o botão vermelho cinco vezes.
 6. Se as luzes 1, 2, 3 e 4 estão 1s, aperte o botão vermelho seis vezes.
 7. Se mais de 3 luzes estão 0, aperte o botão vermelho sete vezes.
 8. Se mais de 5 luzes estão 1, aperte o botão vermelho oito vezes.
 9. Se todas as luzes estão acesas, aperte o botão vermelho nove vezes.
- Se NADA se aplicar, apenas aperte o botão vermelho 10 vezes.

Dificuldade do módulo: Médio

No Sujeito da Matemática

Por favor, pegue uma calculadora, sério.

O display mostra dois pares de letras maiúsculas, essas letras correspondem a um único dígito em um número de dois dígitos.

Converta os pares em números e os multiplique para ter seu resultado.

Use a tabela abaixo para converter as letras para números.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	3	7	2	4	5	6	0	8	9

Para traduzir, pense que uma letra é um dígito-

Ex: Já que 'A' = 1, AA seria 11

Após converter o par de letras em números, multiplique-os, depois coloque a resposta na caixa de resposta e aperte o botão de confirmar.

<Numbers>

Answer

Submit

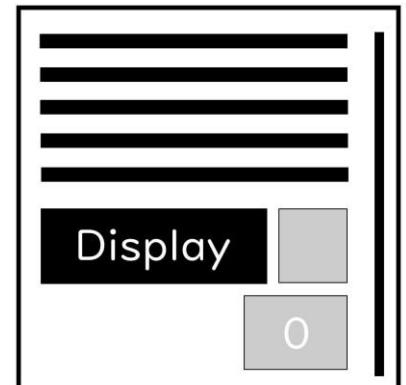
Dificuldade do módulo: Fácil

No Sujeito de Código de Cores

Pode ser complicado se não souber o que está fazendo...

O display mostra 5 letras que correspondem a inicial de uma cor, e 5 barras horizontais acesas tem cores diferentes acesas, cada cor na barra e número no display correspondem a números.

Aperte o botão vermelho as vezes precisas para desarmar o módulo.



Abaixo está a tabela que corresponde as cores.

Vermelho	Verde	Azul	Amarelo	Branco
0	0	1	2	3

E agora as que correspondem as letras.

R	G	B	Y	W
1	3	2	3	4

Adicione os números individuais das cores, o resultado será Y, e depois adicione os números individuais das letras, esse será X.

$X+Y$ = Número de vezes que o botão vermelho deve ser apertado

(Se o numero for 0 ou negativo, não aperte o botão vermelho, apenas aperte o botão verde)

Dificuldade do módulo: Médio

No Sujeito dos Botões Coloridos

CARALHO CORES.

O display mostra 6 números aleatórios e abaixo dele há 6 botões que precisam ser pressionados em uma ordem específica.

Siga as regras abaixo para descobrir os botões que precisam ser apertados.

Coluna 1:

- Se o primeiro número for menor que 6, aperte o botão vermelho.
- Se não, aperte o botão laranja.

Coluna 2:

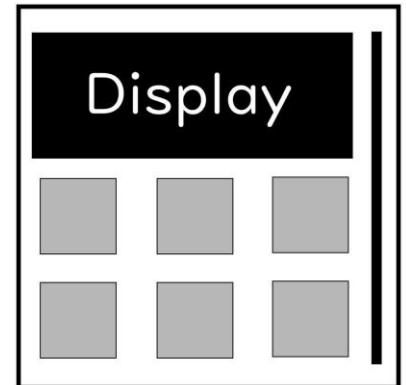
- Se o segundo número for menor que 6, aperte o botão amarelo.
- Se não, aperte o botão verde.

Coluna 3:

- Se o segundo número for menor que 6, aperte o botão azul.
- Se não, aperte o botão roxo.

Após isso, lembre os botões pressionados e siga as regras abaixo para descobrir quais os botões que precisam ser apertados (por coluna), seguindo a ordem abaixo:

- Se o quarto número é menor que 7, aperte os botões que não apertou na 2ª, 3ª e depois a 1ª coluna
- Se o quinto número é abaixo de 7, aperte os botões que não apertou na 3ª, 2ª e depois a 1ª coluna-
- Se o sexto número for acima de 5 aperte os botões que não apertou da esquerda pra direita-
- Se nada se aplica, aperte os botões que não apertou na 1ª, 3ª e 2ª coluna.

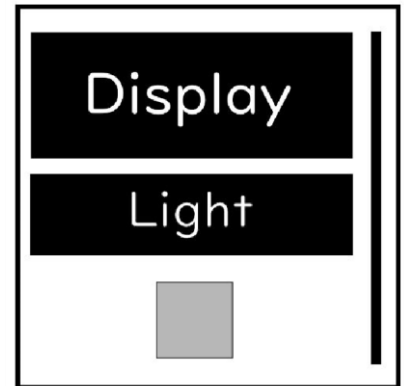


Dificuldade do módulo: Médio

No Sujeito da Cronometragem

Uma versão estranha do “Matemática”

O display mostra 2 pares de números e letras, para desarmar esse módulo, é preciso apertar o botão verde quando a luz de cor certa estiver acesa.



Continue lendo para ver como desarmar o módulo.

- Some o primeiro par de números com o segundo, esse valor é X
- Converta o par de letras para números com a tabela abaixo.

A	B	C	D
4	3	7	9

- Depois da conversão, some os dígitos, o resultado será Y.
- Multiplique X por Y para descobrir Z
- Z é uma cor, se refira a tabela abaixo para encontrar a cor certa (Z na parte de cima e a cor fica embaixo).

0-59	60-99	100-199	200-299	300-399	400-499	500-599	600+
Branco	Vermelho	Amarelo	Verde	Azul	Amarelo	Vermelho	Branco

Dificuldade do módulo: Médio

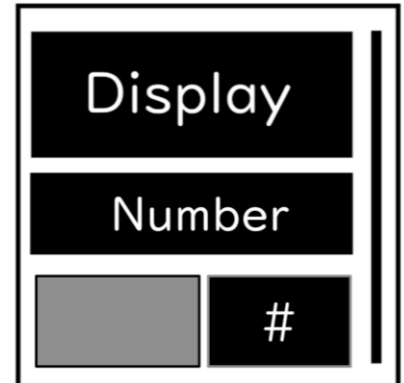
Módulos

Modulo Irritante: Eco

O momento em que o desarmador tem que fazer algo sozinho.

Copie o número mostrado no display na caixa de texto abaixo, após isso aperte o botão verde.

Módulos irritantes são módulos que são desarmados temporariamente e precisam ser desarmados com o tempo, eles apitam ao ligar. Esses módulos tem um display perto de seu botão verde que mostra um temporizador, se esse temporizador chegar a 0, fique feliz ao saber que receberá um strike!

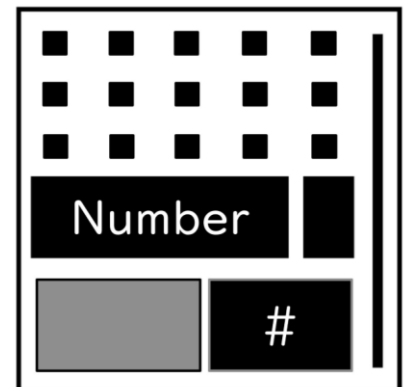


Módulo Irritante: Contar

Tomara que possa contar. (e ver)

Há uma sequência de 15 indicadores que serão acesos aleatoriamente e uma luz maior ao lado da caixa de texto, terá que conta-los e inserir o número de luzes que tem o mesmo estado que a luz maior na caixa de texto.

Módulos irritantes são módulos que são desarmados temporariamente e precisam ser desarmados com o tempo, eles apitam ao ligar. Esses módulos tem um display perto de seu botão verde que mostra um temporizador, se esse temporizador chegar a 0, fique feliz ao saber que receberá um strike!

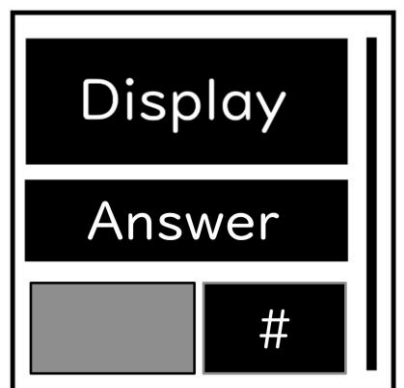


Módulo Irritante: Questionário

Cade tu ropa???!?!1!?

O display de cima mostrará uma pergunta que deve ser respondida no display de baixo, após responder simplesmente aperte o botão verde.

Módulos irritantes são módulos que são desarmados temporariamente e precisam ser desarmados com o tempo, eles apitam ao ligar. Esses módulos tem um display perto de seu botão verde que mostra um temporizador, se esse temporizador chegar a 0, fique feliz ao saber que receberá um strike!



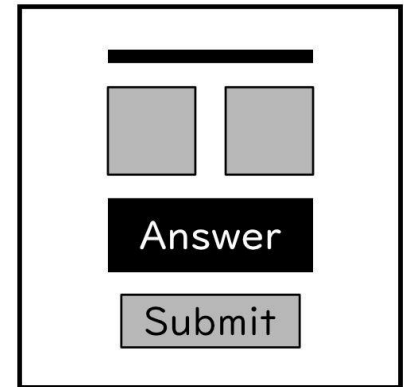
Dificuldade Geral: Fácil

No Sujeito dos Quadrados

Esse módulo parece um rosto, estranho.

Tem 2 displays quadriculares coloridos aleatoriamente, terá que converter as cores do módulo em números e os inserir na caixa de texto, para após isso apertar o botão de enviar.

Abaixo será explicado como desarmar o módulo.



- Toda cor corresponde a um número que precisa ser convertido usando a tabela abaixo.

Vermelho	Verde	Azul	Amarelo	Rosa	Branco
1	9	7	2	6	5

- Após converter os números, some-os (Ex: $5+9 = 14$)
- Insira a resposta na caixa de texto e aperte o botão confirma.

Após pressionar o botão de enviar, a luz no topo do módulo ficara ou verde ou vermelha.

Luz vermelha: O módulo foi respondido incorretamente, o que causa um strike.

Luz verde: O módulo foi desarmado com sucesso! Continue seu trabalho.

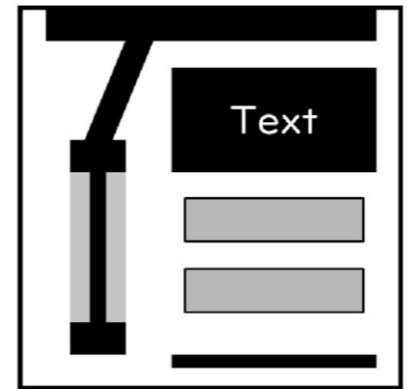
Dificuldade do módulo: Fácil

No Sujeito do Código Morse

Olha, honestamente, você está ferrado.

Tem uma luz, uma caixa de texto e 2 botões, terá que colocar a palavra correta na caixa de texto e apertar um botão certo para desarmar o módulo.

- A luz irá piscar uma palavra de 5 letras em código Morse
- Use a tabela ao lado para decodificar o código
 - Um ponto tem uma unidade, e um traço 3.
 - O espaço em partes da mesma letra é de uma unidade
 - O espaço entre letras é de três unidades
 - O espaço entre palavras é de sete unidades



Use a tabela abaixo para descobrir qual botão apertar para desarmar o módulo.

Precisara verificar o número serial da bomba para a tabela (porque o criador colocou um número serial numa bomba? Não sei) Leia a tabela da esquerda para direita e aperte o botão onde as condições batem.

O número serial da bomba fica nos cantos da bomba.

A	• —	U	• • —
B	• • • •	V	• • • —
C	• — — •	W	• — • —
D	• • •	X	• • • —
E	•	Y	• • • — •
F	• • — •	Z	• — — • •
G	• — • •		
H	• • • •		
I	• •		
J	• — — —		
K	• • — —		
L	• • • •		
M	• — —		
N	• • •		
O	• — — —		
P	• • — • •		
Q	• — • • •		
R	• • • •		
S	• • •		
T	• —		
		1	• — — — —
		2	• • • — —
		3	• • • — —
		4	• • • — —
		5	• • • •
		6	• • • •
		7	• — • • •
		8	• — — • •
		9	• — — — •
		0	• — — — —

Se o serial contem:	Letra A	Número 6	Letra D	Número 8	Letra L	Número 1
Então aperte:	Amarelo	Azul	Azul	Azul	Amarelo	Amarelo

Se nada se aplica, aperte azul.

Dificuldade do módulo: EXTREMO