

Bomb manual

Držíte v rukou manuál ke zneškodnění pumy, ke které má přístup druhá polovina Vaší hlídky. Držte se rad v něm a úspěch Vás jistě nemine.

Na zneškodnění pumy máte 15 minut, které měří vedoucí stanoviště, kdykoliv se můžete zeptat na zbývajících čas. Puma samotná čas nijak neměří a nejde na ní zjistit, že vybuchla.

Puma obsahuje 4 moduly, které musíte postupně vyřešit. Pokud Vám puma zobrazí text Defused, vyhráli jste a informujte vedoucího stanoviště, aby Vám přidělil body.

Manipulace s pumou

Puma se skládá ze tří hlavních částí spojených několika kabely. Kabely v žádném případě nerozpojujte. V případě rozpojení hrozí, že pumu už nezvládnete zneškodnit.

Pokud se puma rozpadne, něco nefunguje, odpojte kabel... obraťte se na vedoucího stanoviště.

Powerbanka

Slouží jako zdroj energie a je spojená s hlavním panelem USB kabelem, neodpojujte, jinak budete muset začít od znova.

Hlavní panel

Obsahuje LCD displej, na kterém Vám bude puma zobrazovat údaje, pod kterým se nachází panel 6 tlačítek.

Nikdy nemačkejte tlačítko RST (to nejvíc vpravo), resetuje pumu a budete muset začít znovu.

Zbytek tlačítek mačkejte dle libosti, podle instrukcí obsažených dále v návodu.

Tlačítka UP, DOWN, LEFT a RIGHT mohou být označovány jednopísmennými zkratkami U, D, L a R.

Z panelu vedou 4 kabely do panelu efektorů, s kabely nemanipulujte.

Panel efektorů

Jde o panel obsahující vícebarevnou LED a bzučák. Pozorování zmíněných efektorů se Vám může hodit při řešení jednotlivých modulů. S ničím na modulu nemanipulujte, nemusel by pak fungovat.

Modul Dinosaurus

Modul poznáte tak, že na displeji objeví něco co připomíná známou hru v prohlížeči Chrome. Tedy dinosaurus vlevo dole, postupně se přibližující kaktusy zprava a skóre vpravo nahoře.

Vaším cílem je zahrát hru na skóre alespoň 12, které je zároveň dělitelné třemi.

Pokud dinosaurus narazí do kaktusu hra končí a vám zůstává skóre v pravém horním rohu.

Dinosaury ovládáte tak, že zmáčknete libovolné tlačítko a on pak skočí, po dopadu je unavený a chvíli neskáče.

Hra je omezená na možnosti nabízené displejem, takže kaktusy se nepohybují plynule, tedy po tom co se kaktus dostane na políčko před dinosaurem je třeba chvíli počkat než skočíte, jinak dopadnete na kaktus.

Hra má tři úrovně obtížnosti, které postupně zrychlují, obtížnost poznáte podle barvy LED. (zelená, žlutá, červená)

Při hře by Vám měla hrát muzika, pokud se tak nestane, oznamte to vedoucímu stanoviště.

Modul Dobble

Při tomto modulu se Vám, jako první zobrazí informace o vašem levelu (0-3) následovaná možností výběru ze čtyř prapodivných symbolů.

Symbol vybíráte tak, že zmáčknete tlačítko korespondující s označením pod ním.

Podle levelu si vyberete řádek z následující tabulky a následně vyberete symbol, který je jako jediný zobrazený jak na pumě, tak v řádku tabulky.

Při chybě se vracíte na level 0.

Level	Symbols
0	Banán, třešeň, hruška, dvojka
1	Dinosaur, třešeň, jablko, dvojka
2	Hruška, dvojka, jablko, strom
3	Dinosaur, lebka, strom, hruška

Modul Simon říká

V tomto modulu se Vám zobrazí level a pak na Vás bude blikat barevná LED.

Vaším úkolem je podobně jako v dětské hře Simon Says vždy zopakovat sekvenci barevných bliknutí celou od začátku až po poslední barvu, která se Vám ukázala. Problém je v tom, že barvy, které blikají a barvy, které volíte jsou odlišné.

Při chybě se vracíte na level 0.

Při zmáčknutí tlačítka se na chvíli rozsvítí odpovídající barva.

Barvu vybíráte tak, že zmáčknete tlačítko korespondující s označením pod ním. Barvy mají značení:

Barva	Označení
Zelená	G
Žlutá	Y
Červená	R
Modrá	B

Jakou barvu zvolit zjistíte v jedné z následujících tabulek. Tabulky vždy obsahují barvu, kterou blikla LED a barvu, kterou musíte zvolit při Vašem opakování sekvence.

Displej pumy je hnědý

Barva LED	Vaše barva
Zelená	Zelená
Červená	Modrá
Modrá	Žlutá
Žlutá	Červená

Displej pumy je modrý

Barva LED	Vaše barva
Zelená	Žlutá
Červená	Zelená
Modrá	Červená
Žlutá	Modrá

Displej pumy je červený

Barva LED	Vaše barva
Zelená	Modrá
Červená	Zelená
Modrá	Žlutá
Žlutá	Červená

Modul Morseova abeceda

V tomto modulu puma pomocí bzučáku pípá Morseovo abecedou slova. Na displeji Vám zobrazí prvně level a pak výběr z čísel 0–3. Vaším cílem je na základě tabulek níže, aktuálního levelu a slova, které puma signalizuje, určit jaké číslo zvolit.

Číslo vybíráte tak, že zmáčknete tlačítko korespondující s označením pod ním.

Při chybě se vracíte na level 0.

Level 0

Slovo	Číslo
Slax	0
Fedora	1
Arch	2
Kali	3

Level 1

Slovo	Číslo
Tails	0
Ubuntu	1
SUSE	2
Gentoo	3

Level 2

Slovo	Číslo
Debian	0
Manjaro	1
Mageia	2
Slackware	3

Obecné informace

Zde můžete nalézt informace, které by se Vám mohli hodit při zneškodňování pumy.

Symboly pumy

- Dvojka
- dinosaurus
- strom
- lebka
- třešeň
- jablko
- hruška
- banán

Morseova abeceda

Písmeno	Kód	Pomocné slovo
A	/ . - /	Akát
B	/ - . . . /	Blýskavice
C	/ - . - . /	Cílovníci
D	/ - . . /	Dálava
E	/ . /	Erb
F	/ . . - . /	Filipíny
G	/ - - . /	Grónská zem
H	/ /	Hrachovina
CH	/ - - - - /	Chvátá k nám sám
I	/ . . /	Ibis
J	/ . - - - /	Jasmín bílý
K	/ - . - /	Krákora
L	/ . - . . /	Lupíneček
M	/ - - /	Mává

Písmeno	Kód	Pomocné slovo
N	/ - . /	Nástup
O	/ - - - /	Ó náš pán
P	/ . - - . /	Papírníci
Q	/ - - . - /	Kvílí orkán
R	/ . - . /	Rarášek
S	/ . . . /	Sekera
T	/ - /	Trám
U	/ . . - /	Uličník
V	/ . . . - /	Vyvolený
W	/ . - - /	Vagón klád
X	/ - . . - /	Xénokratés
Y	/ - . - - /	Ý se krátí
Z	/ - - . . /	Známá žena