



SÁCH HƯỚNG DẪN THÁO GỠ BOM

www.keeptalkinggame.com

Phiên bản 1-vi.2

Mã Xác Nhận: 241

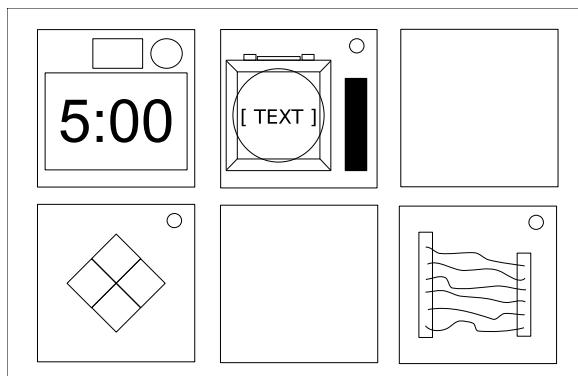
Chỉnh sửa bởi: Z_Dragon - Xem online tại:
<https://zdragon117.github.io/keep-talking-and-nobody-explodes-bomb-manual-vi>
Nội dung dịch tham khảo từ: Teefan
<https://teefan.github.io/keep-talking-and-nobody-explodes-vi>
Hướng dẫn chơi game. Tìm hiểu thêm tại www.keeptalkinggame.com

Chào mừng đến với thế giới nguy hiểm và thách thức của việc tháo gỡ bom. Hãy nghiên cứu hướng dẫn này một cách cẩn thận; bạn chính là chuyên gia. Trong những trang sách này bạn sẽ tìm thấy mọi thứ bạn cần để biết cách tháo gỡ ngay cả những quả bom xảo quyệt nhất.
Hãy nhớ – Một sự vô ý nhỏ và mọi thứ có thể sẽ chấm hết!

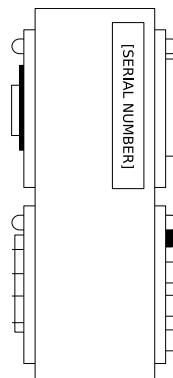
Tháo Gỡ Bom

Một trái bom sẽ nổ khi đồng hồ đếm ngược của nó trở về 0:00 hoặc khi quá nhiều lỗi bị ghi nhận. Cách duy nhất để tháo gỡ một quả bom là phải vô hiệu hóa tất cả các thành phần của nó trước khi đồng hồ đếm ngược hết hạn.

Một Quả Bom Mẫu



Mặt trước



Mặt bên

Thành phần

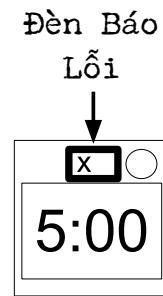
Mỗi quả bom sẽ gồm tối đa 11 thành phần phải được vô hiệu hóa. Mỗi thành phần tách rời nhau và có thể được vô hiệu hóa theo bất kì trình tự nào.

Hướng dẫn vô hiệu hóa những thành phần này có thể được tìm thấy trong Mục 1. Các thành phần "Đòi hỏi" là một trường hợp đặc biệt và được mô tả trong Mục 2.

Lỗi

Khi Người tháo gỡ phạm một sai lầm, quả bom sẽ ghi nhận một lỗi và được hiển thị trên đèn báo bên trên đồng hồ đếm ngược. Quả bom sẽ nổ khi phạm phải lỗi thứ ba. Đồng hồ đếm ngược sẽ bắt đầu đếm ngược nhanh hơn sau khi một lỗi bị ghi nhận.

Nếu không có đèn báo lỗi nào bên trên đồng hồ đếm ngược thời gian, quả bom sẽ nổ khi phạm phải lỗi đầu tiên, không cho phép có một sai lầm nào.



Thu Thập Thông Tin

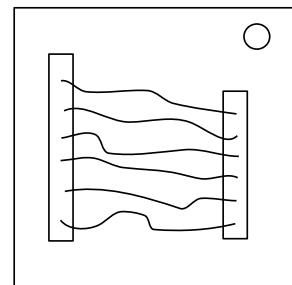
Một số hướng dẫn vô hiệu hóa sẽ yêu cầu thông tin chi tiết về quả bom, như là số sê-ri. Loại thông tin này thường có thể được tìm thấy ở mặt trên, dưới hoặc mặt bên của quả bom. Xem Phụ lục A, B và C về các hướng dẫn nhận định có thể hữu dụng trong việc vô hiệu hóa những thành phần nhất định.

Mục 1: Thành phần

Các thành phần có thể được xác định bởi một đèn LED nằm ở góc trên bên phải. Khi đèn LED này sáng màu xanh lá cây là thành phần đã bị vô hiệu hóa. **Tất cả** thành phần phải bị vô hiệu hóa để tháo gỡ quả bom.

Chủ đề Dây Nối

Dây Nối là mạch máu của các thiết bị điện tử! Khoan đẽa, không phải, dòng điện mới là mạch máu. Dây Nối giống như là động mạch hơn. Hay tĩnh mạch? Không quan trọng...



- Một thành phần Dây Nối có thể có 3-6 dây trên nó.
- Chỉ có một cọng dây đúng cần được cắt để vô hiệu hóa thành phần này.
- Thứ tự của dây bắt đầu từ cọng đầu tiên ở trên cùng.

3 dây:

Nếu không có cọng dây đỏ nào, cắt dây thứ hai.

Trái lại, nếu dây cuối cùng là màu trắng, cắt dây cuối cùng.

Trái lại, nếu có nhiều hơn một cọng dây xanh dương, cắt cọng dây xanh dương cuối cùng.

Trái lại, cắt dây cuối cùng.

4 dây:

Nếu có nhiều hơn một cọng dây đỏ và chữ số cuối cùng của số sê-ri là lẻ, cắt cọng dây đỏ cuối cùng.

Trái lại, nếu dây cuối là màu vàng và không có cọng dây đỏ nào, cắt dây đầu tiên.

Trái lại, nếu chỉ có một cọng dây xanh dương, cắt dây đầu tiên.

Trái lại, nếu có nhiều hơn một cọng dây vàng, cắt dây cuối cùng.

Trái lại, cắt dây thứ hai.

5 dây:

Nếu dây cuối cùng là màu đen và chữ số cuối cùng của số sê-ri là lẻ, cắt dây thứ tư.

Trái lại, nếu chỉ có một cọng dây đỏ duy nhất và có nhiều hơn một cọng dây vàng, cắt dây đầu tiên.

Trái lại, nếu không có cọng dây đen nào, cắt dây thứ hai.

Trái lại, cắt dây đầu tiên.

6 dây:

Nếu không có cọng dây vàng nào và chữ số cuối cùng của số sê-ri là lẻ, cắt dây thứ ba.

Trái lại, nếu chỉ có một cọng dây vàng duy nhất và có nhiều hơn một cọng dây trắng, cắt dây thứ tư.

Trái lại, nếu không có cọng dây đỏ nào, cắt dây cuối cùng.

Trái lại, cắt dây thứ tư.

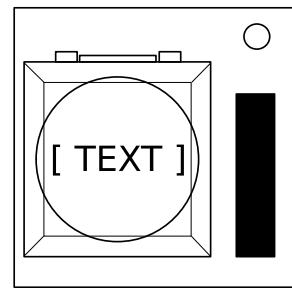
Chủ đề Nút Bấm

Bạn có thể nghĩ là một cái nút bấm bảo bạn bấm thì quá rõ ràng. Cái kiểu suy nghĩ như vậy sẽ khiến người ta banh xác đó.

Xem Phụ lục A để tham khảo cách xác định loại đèn báo.

Xem Phụ lục B để tham khảo cách xác định loại pin.

Làm theo những quy định sau đây theo trình tự chúng được liệt kê. Thực hiện hành động đầu tiên trùng khớp:



1. Nếu cái nút có màu xanh dương và cái nút ghi "Abort" (Hủy), đè giữ cái nút và tham khảo mục "Thả Nút Bấm Đang Giữ".
2. Nếu có hơn 1 cục pin trong quả bom và cái nút ghi "Detonate" (Kích Nổ), nhấn và ngay lập tức thả cái nút.
3. Nếu cái nút có màu trắng và có một cái đèn báo với nhãn CAR đang sáng, đè giữ cái nút và tham khảo mục "Thả Nút Bấm Đang Giữ".
4. Nếu có hơn 2 cục pin trong quả bom và có một cái đèn báo với nhãn FRK đang sáng, nhấn và ngay lập tức thả cái nút.
5. Nếu cái nút có màu vàng, đè giữ cái nút và tham khảo mục "Thả Nút Bấm Đang Giữ".
6. Nếu cái nút có màu đỏ và cái nút ghi "Hold" (Đè Giữ), nhấn và ngay lập tức thả cái nút.
7. Nếu không có điều nào ở trên trùng khớp, đè giữ cái nút và tham khảo mục "Thả Nút Bấm Đang Giữ".

Thả Nút Bấm Đang Giữ

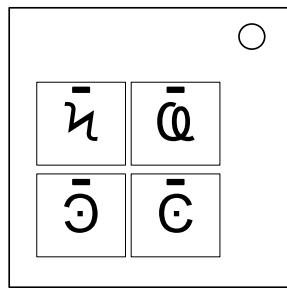
Nếu bạn bắt đầu đè giữ cái nút xuống, một dải màu sẽ sáng lên bên phải của thành phần này. Dựa trên màu sắc của nó bạn phải thả cái nút ở một thời điểm nhất định:

- Dải màu xanh dương: thả nút khi đồng hồ đếm ngược có số 4 ở bất kì vị trí nào.
- Dải màu trắng: thả nút khi đồng hồ đếm ngược có số 1 ở bất kì vị trí nào.
- Dải màu vàng: thả nút khi đồng hồ đếm ngược có số 5 ở bất kì vị trí nào.
- Các dải màu khác: thả nút khi đồng hồ đếm ngược có số 1 ở bất kì vị trí nào.

Chủ đề Bàn Phím

Tôi không rõ những cái ký hiệu này là gì, nhưng tôi nghi ngờ nó có cái gì đó huyền bí.

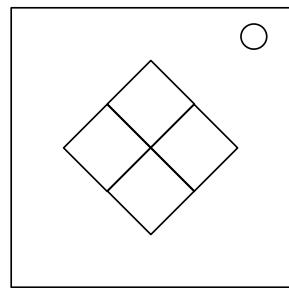
- Chỉ có một cột dưới đây là có cả bốn ký hiệu trên bàn phím.
- Nhấn bốn cái nút theo thứ tự mà ký hiệu của chúng xuất hiện từ trên xuống dưới ở cái cột đó.



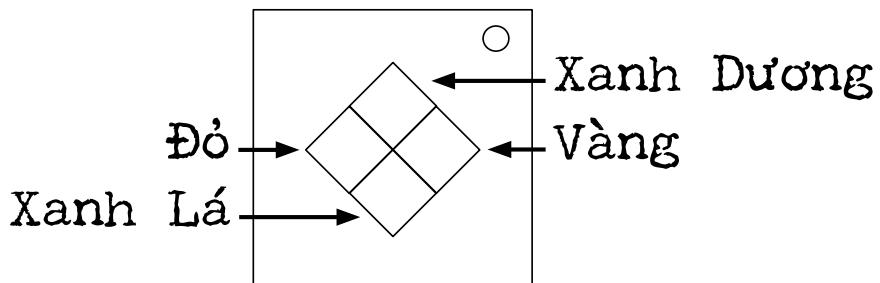
ꝑ	Ӭ	Ѿ	Ӯ	Ѱ	Ӯ
ꝑ	ӭ	Ѿ	ӹ	Ӧ	ӭ
Ӷ	Ӯ	ӷ	ӻ	Ӯ	ӷ
ӵ	Ӱ	ӷ	ӻ	Ӯ	ӷ
ӷ	Ӱ	ӷ	ӻ	Ӯ	ӷ
ӷ	Ӱ	ӷ	ӻ	Ӯ	ӷ
ӷ	Ӱ	ӷ	ӻ	Ӯ	ӷ
ӷ	Ӱ	ӷ	ӻ	Ӯ	ӷ

Chủ đề Luyện Trí Nhớ (Simon Says)

Cái này giống như là một trong những cái đồ chơi của bạn hồi nhỏ khi mà bạn phải nhấn nút trình tự xuất hiện, ngoại trừ cái hàng nhái này chắc mua được ở cửa hàng đồng giá một đô-la.



1. Một trong bốn cái nút màu sẽ chớp.
2. Sử dụng bảng chỉnh sửa bên dưới, nhấn cái nút có màu sắc tương ứng.
3. Cái nút gốc sẽ chớp, sau đó một cái khác sẽ chớp tiếp tục. Lặp lại trình tự này theo thứ tự, sử dụng bảng chỉnh sửa bên dưới để chọn đúng màu.
4. Trình tự này sẽ tăng thêm một chớp mỗi lần bạn nhập đúng trình tự cho tới khi phần này bị vô hiệu hóa.



Nếu trong số sê-ri có chứa nguyên âm:

		Chớp Đỏ	Chớp Xanh Dương	Chớp Xanh Lá	Chớp Vàng
Nút phải nhấn:	Không Lỗi	Xanh Dương	Đỏ	Vàng	Xanh Lá
	1 Lỗi	Vàng	Xanh Lá	Xanh Dương	Đỏ
	2 Lỗi	Xanh Lá	Đỏ	Vàng	Xanh Dương

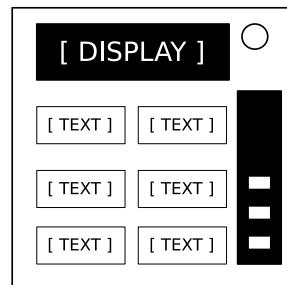
Nếu trong số sê-ri không chứa nguyên âm:

		Chớp ĐỎ	Chớp XANH ĐƯƠNG	Chớp XANH LÁ	Chớp VÀNG
Nút phải nhấn:	Không Lỗi	Xanh Dương	Vàng	Xanh Lá	ĐỎ
	1 Lỗi	ĐỎ	Xanh Dương	Vàng	Xanh Lá
	2 Lỗi	Vàng	Xanh Lá	Xanh Dương	ĐỎ

Chủ đề Ai Lên Trước

Cái thành phần phức tạp này như được lấy ra từ nội dung của một tiểu phẩm hài, có thể nó sẽ hài hước nếu như không được nối vô một quả bom. Tôi sẽ nói ngắn gọn, bởi vì từ ngữ chỉ làm cho mọi thứ thêm phức tạp.

- Đọc bảng hiển thị [DISPLAY] và sử dụng bước 1 để xác định nhãn của nút nào phải đọc.
- Sử dụng cái nhãn nút này, xem bước 2 để xác định nút nào phải nhấn.
- Lặp lại cho đến khi thành phần này bị vô hiệu hóa.



Bước 1:

Dựa vào bảng hiển thị [DISPLAY], đọc nhãn của một cái nút cụ thể (👁) và tiến hành theo bước 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
👁		👁	
			👁

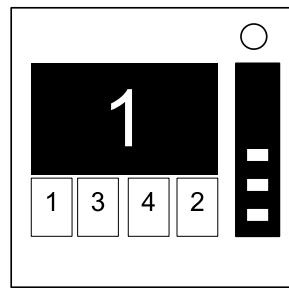
Bước 2:

Sử dụng cái nhãn từ bước 1, nhấn cái nút đầu tiên xuất hiện trong danh sách tương ứng của nó:

"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

Chủ đề Bộ Nhớ

Bộ Nhớ là một thứ mong manh nhưng cái gì mà chẳng thể khi mà một quả bom phát nổ, vậy nên hãy thật chú ý!



- Nhấn cái nút chính xác để chuyển thành phần sang giai đoạn tiếp theo. Hoàn thành tất cả các giai đoạn để vô hiệu hóa thành phần này.
- Nhấn một cái nút không đúng sẽ chuyển thành phần về lại giai đoạn 1.
- Các nút được sắp xếp vị trí từ trái sang phải.

Giai đoạn 1:

Nếu bảng hiển thị là 1, nhấn nút ở vị trí thứ hai.

Nếu bảng hiển thị là 2, nhấn nút ở vị trí thứ hai.

Nếu bảng hiển thị là 3, nhấn nút ở vị trí thứ ba.

Nếu bảng hiển thị là 4, nhấn nút ở vị trí thứ tư.

Giai đoạn 2:

Nếu bảng hiển thị là 1, nhấn nút có nhãn là "4"

Nếu bảng hiển thị là 2, nhấn nút ở cùng vị trí đã nhấn ở giai đoạn 1.

Nếu bảng hiển thị là 3, nhấn nút ở vị trí đầu tiên.

Nếu bảng hiển thị là 4, nhấn nút ở cùng vị trí đã nhấn ở giai đoạn 1.

Giai đoạn 3:

Nếu bảng hiển thị là 1, nhấn nút có nhãn giống với nút đã nhấn ở giai đoạn 2.

Nếu bảng hiển thị là 2, nhấn nút có nhãn giống với nút đã nhấn ở giai đoạn 1.

Nếu bảng hiển thị là 3, nhấn nút ở vị trí thứ ba.

Nếu bảng hiển thị là 4, nhấn nút có nhãn là "4".

Giai đoạn 4:

Nếu bảng hiển thị là 1, nhấn nút ở cùng vị trí đã nhấn ở giai đoạn 1.

Nếu bảng hiển thị là 2, nhấn nút ở vị trí đầu tiên.

Nếu bảng hiển thị là 3, nhấn nút ở cùng vị trí đã nhấn ở giai đoạn 2.

Nếu bảng hiển thị là 4, nhấn nút ở cùng vị trí đã nhấn ở giai đoạn 2.

Giai đoạn 5:

Nếu bảng hiển thị là 1, nhấn nút có nhãn giống với nút đã nhấn ở giai đoạn 1.

Nếu bảng hiển thị là 2, nhấn nút có nhãn giống với nút đã nhấn ở giai đoạn 2.

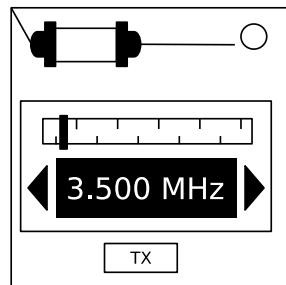
Nếu bảng hiển thị là 3, nhấn nút có nhãn giống với nút đã nhấn ở giai đoạn 4.

Nếu bảng hiển thị là 4, nhấn nút có nhãn giống với nút đã nhấn ở giai đoạn 3.

Chủ đề Mã Morse

Một dạng giao tiếp cổ xưa của hải quân? Rồi sao nữa? Ít nhất nó cũng là Mã Morse thật sự, vì vậy hãy chú ý và bạn có thể sẽ học được một vài thứ.

- Thông dịch tín hiệu từ đèn chớp và sử dụng biểu đồ Mã Morse để đánh vần ra một chữ trong bảng.
- Tín hiệu sẽ được lặp lại, bằng một quãng ngắt dài giữa các lần lặp.
- Khi từ chính xác đã được xác định, thiết lập tần số tương ứng và nhấn nút truyền tín hiệu (TX).



Cách Thông Dịch

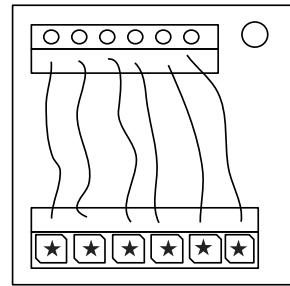
- Một chớp ngắn tương trưng cho một chấm.
- Một chớp dài tương trưng cho một gạch.
- Có một quãng ngắt dài giữa các ký tự.
- Có một quãng ngắt rất dài trước khi cả từ được lặp lại.

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

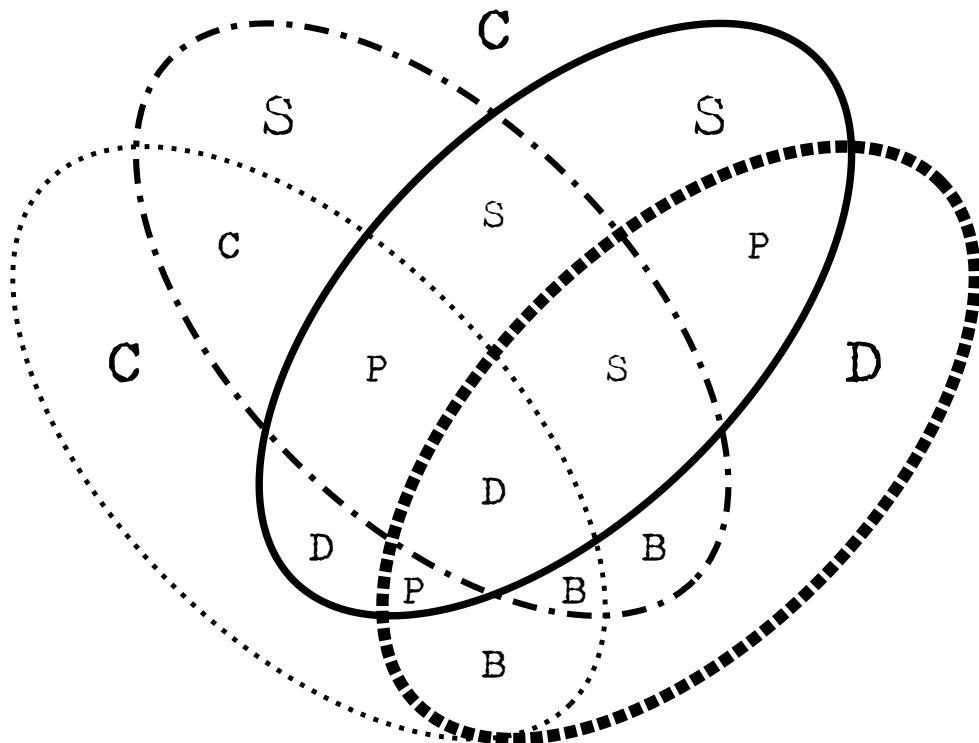
Từ dịch được là:	Đáp ứng ở tần số:
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz

Chủ đề Dây Nối Phức Tạp

Những cọng dây này không như những cọng dây khác. Một số có cả sọc! Cái đó làm cho chúng hoàn toàn khác biệt. Tin tốt là chúng ta đã tìm ra một hướng dẫn ngắn gọn về việc phải làm thế nào! Có thể hơi quá ngắn gọn...



- Nhìn vào mỗi dây: có một cái đèn LED bên trên và một khoảng trống cho ký hiệu "★" bên dưới cọng dây.
- Cứ **mỗi** sự kết hợp của kiểu dây/dèn LED/ký hiệu, sử dụng sơ đồ Venn bên dưới để quyết định cắt hay không cắt cọng dây nào.
- Mỗi cọng dây có thể được viền sọc với nhiều màu sắc khác nhau.



-----	Dây có màu đỏ
---	Dây có màu xanh dương
.....	Có ký hiệu ★
-----	Đèn LED sáng

Ký Tự	Hướng Dẫn
C	Cắt cọng dây
D	Không cắt cọng dây
S	Cắt cọng dây nếu chữ số cuối cùng của số sê-ri là chẵn
P	Cắt cọng dây nếu quả bom có một cổng giao tiếp parallel
B	Cắt cọng dây nếu quả bom có hai hoặc nhiều hơn hai cục pin

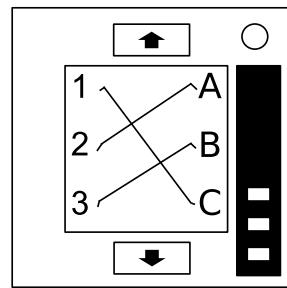
Xem Phụ lục B để tham khảo cách xác định loại pin.

Xem Phụ lục C để tham khảo cách xác định loại cổng giao tiếp.

Chủ đề Dây Trình Tự

Thật khó để nói cơ chế này hoạt động như thế nào. Cái kỹ thuật này thật là ẩn tượng, nhưng phải có một cách dễ hơn để quản lý cả chín cọng dây này.

- Bên trong thành phần này có nhiều bảng điều khiển cùng dây nối trên chúng, nhưng chỉ có thể nhìn thấy một bảng điều khiển tại một thời điểm. Chuyển sang bảng kế tiếp bằng cách sử dụng nút xuống và bảng trước bằng cách sử dụng nút lên.
- Không được chuyển qua bảng điều khiển kế tiếp cho đến khi chắc chắn rằng bạn đã cắt tất cả các dây cần thiết trong bảng hiện tại.
- Cắt dây theo chỉ dẫn của bảng sau. Số lần xuất hiện của dây được cộng dồn qua tất cả các bảng điều khiển bên trong thành phần này.



Xuất Hiện Dây Đỏ	
Số Lần Xuất Hiện	Cắt nếu được nối với:
Đỏ lần thứ nhất	C
Đỏ lần thứ hai	B
Đỏ lần thứ ba	A
Đỏ lần thứ tư	A or C
Đỏ lần thứ năm	B
Đỏ lần thứ sáu	A or C
Đỏ lần thứ bảy	A, B or C
Đỏ lần thứ tám	A or B
Đỏ lần thứ chín	B

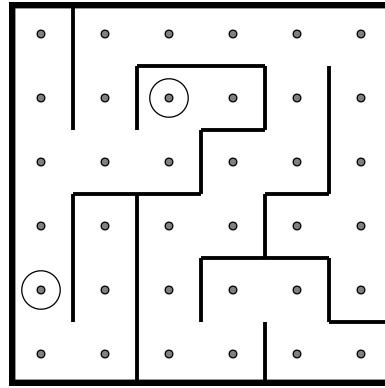
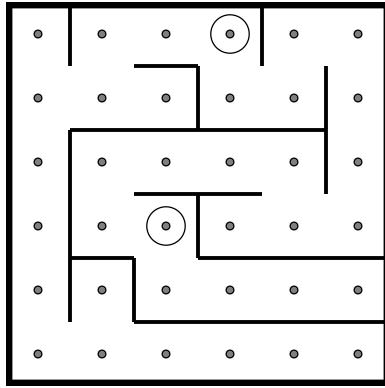
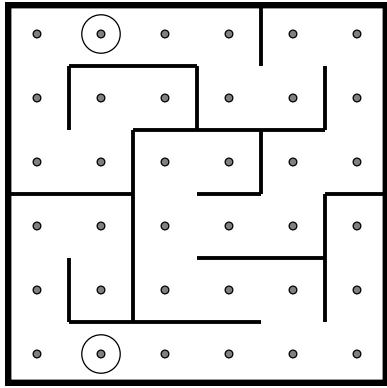
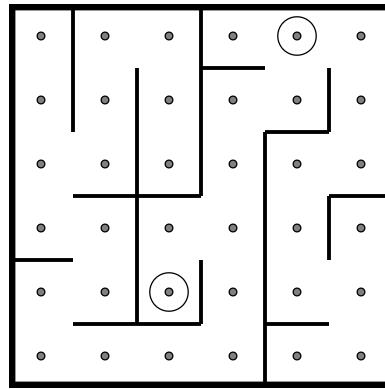
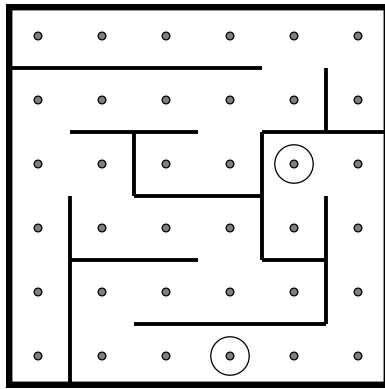
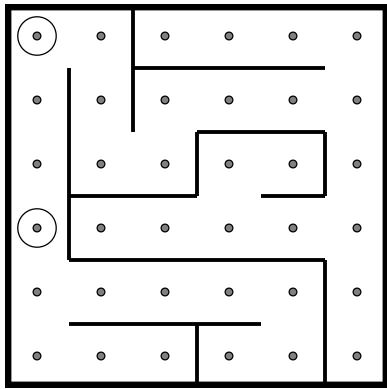
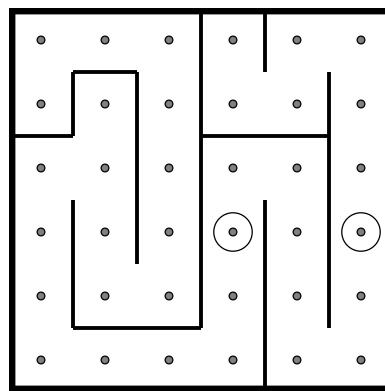
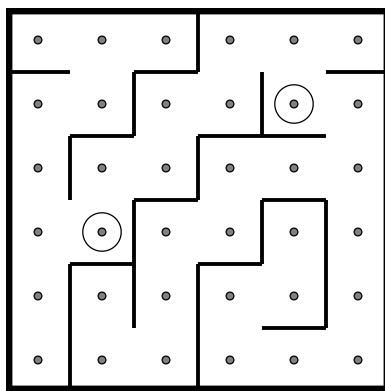
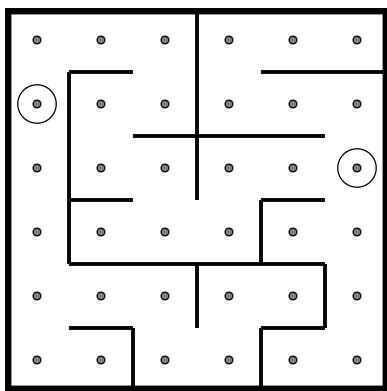
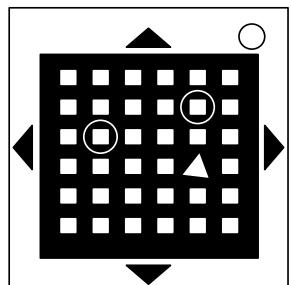
Xuất Hiện Dây Xanh Dương	
Số Lần Xuất Hiện	Cắt nếu được nối với:
Xanh dương lần thứ nhất	B
Xanh dương lần thứ hai	A or C
Xanh dương lần thứ ba	B
Xanh dương lần thứ tư	A
Xanh dương lần thứ năm	B
Xanh dương lần thứ sáu	B or C
Xanh dương lần thứ bảy	C
Xanh dương lần thứ tám	A or C
Xanh dương lần thứ chín	A

Xuất Hiện Dây Đen	
Số Lần Xuất Hiện	Cắt nếu được nối với:
Đen lần thứ nhất	A, B or C
Đen lần thứ hai	A or C
Đen lần thứ ba	B
Đen lần thứ tư	A or C
Đen lần thứ năm	B
Đen lần thứ sáu	B or C
Đen lần thứ bảy	A or B
Đen lần thứ tám	C
Đen lần thứ chín	C

Chủ đề Mê Cung

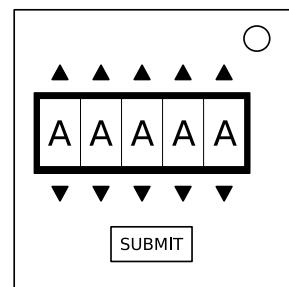
Đây hình như là một dạng mê cung, có lẽ là bị chém chia từ một miếng lót chén đĩa trong nhà hàng.

- Tìm mê cung phù hợp với các vòng tròn đánh dấu.
- Người gỡ bom phải điều hướng điểm màu trắng đi đến tam giác màu đỏ bằng cách sử dụng các nút mũi tên.
- Cảnh báo:** Không được băng qua các đường thẳng được hiển thị trong mê cung. Các đường thẳng này vô hình trong quả bom.



Chủ đề Mật Khẩu

May mắn là mật mã này có vẻ không đạt được tiêu chuẩn an toàn của chính phủ: 22 ký tự, trộn lẫn chữ hoa thường và chữ số theo thứ tự ngẫu nhiên mà không được có bất cứ palindromes (Từ đọc xuôi hoặc ngược đều như nhau) quá 3 ký tự trở lên.



- Những nút trên và dưới mỗi ký tự sẽ xoay vòng các ký tự có khả năng xuất hiện cho vị trí đó.
- Chỉ có một sự kết hợp của các ký tự có sẵn sẽ trùng khớp với mật khẩu bên dưới.
- Nhấn nút nhập (submit) khi từ chính xác đã được thiết lập.

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

Mục 2: Thành Phần Đòi Hỏi

00

Các thành phần đòi hỏi không thể bị vô hiệu hóa, nhưng đặt ra một nguy hiểm thường trực.

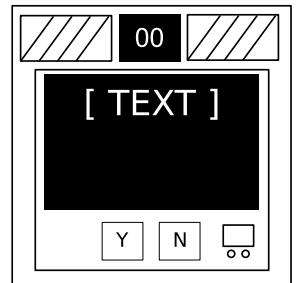
Các thành phần đòi hỏi có thể được xác định như một thành phần với một bộ đếm giờ nhỏ với 2 chữ số ở giữa bên trên. Tương tác với quả bom có thể khiến chúng được kích hoạt. Khi đã được kích hoạt, những thành phần đòi hỏi này cần được chú ý thường xuyên trước khi bộ đếm giờ của chúng hết hạn để ngăn chặn một lối xảy ra.

Hãy tinh táo: các thành phần đòi hỏi có thể kích hoạt lại bất cứ thời điểm nào.

Chủ đề Thông Khí Ga

Hack máy tính là một công việc khó khăn! Ừ, thì thường là vậy. Công việc này có lẽ có thể thực hiện được bởi một con drinking bird (đồ chơi con chim tự động gật gù) nhấn cùng một cái nút lặp đi lặp lại.

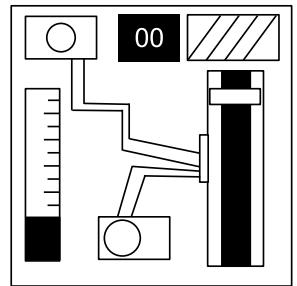
- Phản hồi các câu hỏi của máy tính bằng cách nhấn "Y" để trả lời "Yes" (Đồng ý) và "N" để trả lời "No" (Không).



Chủ đề Xả Tụ Điện

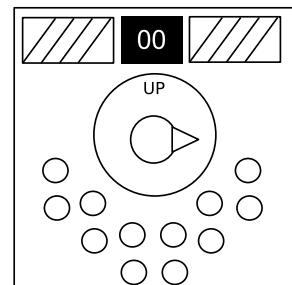
Tôi sẽ đoán đây chỉ là để chiếm lấy sự chú ý của bạn, bởi vì nếu không thì đây là kết quả của việc thiết bị điện tử bị thiết kế tồi.

- Xả tụ điện trước khi nó quá tải bằng cách đè cái đòn bẩy xuống.



Chủ đề Nút Xoay

Phức tạp và tham lam một cách không cần thiết. Hãy tưởng tượng nếu sự hiểu biết như vậy được sử dụng để làm ra cái gì đó khác ngoài các câu đố ác độc này.



- Cái nút có thể xoay đến một trong bốn vị trí khác nhau.
- Cái nút phải nằm ở vị trí chính xác khi bộ đếm giờ của thành phần này trở về không.
- Vị trí chính xác có thể được xác định bởi cách cấu hình bật/tắt của mười hai đèn LED.
- Vị trí của nút xoay phụ thuộc vào hướng của cái nhãn "Up" (Trên), mà nhãn này không phải lúc nào cũng hướng lên trên.

Cấu Hình Đèn LED

Vị Trí Trên:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Vị Trí Dưới:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Vị Trí Trái:

				X	
X			X	X	X

				X	
				X	X

Vị Trí Phải:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = Đèn LED sáng

Phụ Lục A: Tham Khảo Cách Xác Định Đèn Báo

Các đèn báo có ghi nhãn có thể được tìm thấy ở mặt bên của quả bom.

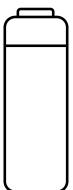
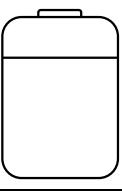


Các Đèn Báo Thông Thường

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

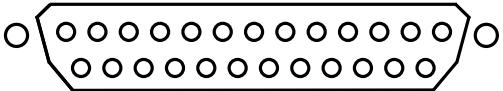
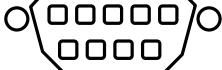
Phụ Lục B: Tham Khảo Cách Xác Định Pin

Các loại pin thông thường có thể được tìm thấy bên trong máy hộp ở mặt bên của quả bom.

Pin	Loại
	AA
	D

Phụ Lục C: Tham Khảo Cách Xác Định Cổng Giao Tiếp

Các cổng tín hiệu liên tục (analog) và kỹ thuật số (digital) có thể được tìm thấy ở mặt bên của quả bom.

Cổng giao tiếp	Tên
	DVI-D
	Parallel
	PS/2
	RJ-45
	Serial
	Stereo RCA