



MANUAL DE DESARMAMENTO DE BOMBAS

Versão 1

Código de verificação: 241

Tradução não oficial—por matt e revisão 3 por LaazV

Revisão 3

Bem vindo ao perigoso e desafiador mundo do desarmamento de bombas.

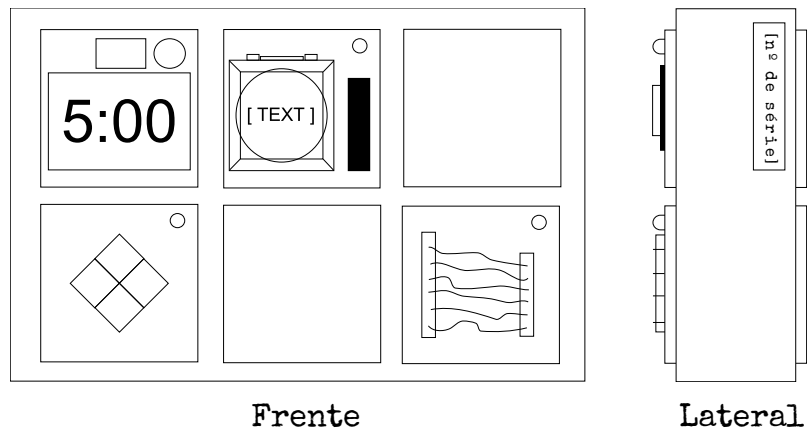
Estude este manual com cuidado; você é o expert. Nestas paginas você encontrará tudo o que precisa saber para desarmar até a mais traiçoeira bomba.

E lembre-se — Um pequeno descuido e tudo pode acabar!

Desarmando bombas

Uma bomba explodirá quando seu contador chegar a 0:00 ou quando muitas faltas forem cometidas. O único jeito de desarmar uma bomba é desativar todos os seus módulos antes do contador zerar.

Bomba de exemplo



Módulos

Cada bomba inclui até 11 módulos que precisam ser desativados. Cada módulo é independente e pode ser desativado em qualquer ordem.

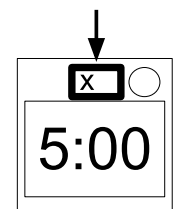
Instruções para desarmar os módulos podem ser encontrados na Seção 1. Módulos "Needy" são casos especiais e são descritos na Seção 2.

Faltas

Quando o desarmador cometer um erro a bomba irá marcar uma falta, que é mostrada no indicador acima do contador. Bombas com indicadores de faltas irão explodir na terceira falta cometida. Após a primeira falta, o contador começará a contar mais rápido.

Se não houver nenhum indicador de faltas, a bomba explodirá na primeira falta, lhe deixando sem espaço para erros.

Indicador de faltas



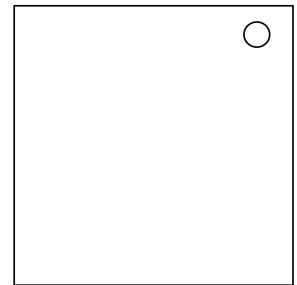
Coletando informações

Algumas instruções de desarmamento precisarão de informações específicas sobre a bomba, como o número de série. Este tipo de informação pode ser encontrado no topo, abaixo, ou nas laterais da bomba. Veja o apêndice A, B, e C para instruções de identificações que podem ser úteis ao desarmar certos módulos.

Seção 1: Módulos

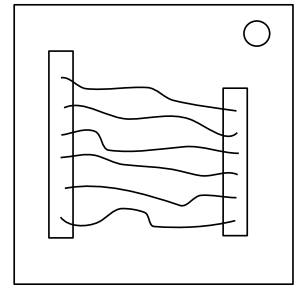
Módulos são identificados por um LED no canto superior direito. Quando o LED estiver verde significa que o módulo foi desativado.

Todos os módulos devem ser desativados para neutralizar a bomba.



Assunto: Fios simples

*Fios são as o sangue dos eletronicos! Espera, não, eletricidade é o sangue.
Fios são mais como artérias. As veias? Não interessa...*



- Um módulo de fios pode ter de 3-6 fios.
- Somente um fio deve ser cortado para desativar o módulo.
- A ordem dos fios é de cima para baixo.

3 fios:

Se não há nenhum fio vermelho, corte o segundo fio.

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

Caso contrário, se houver mais de um fio azul, corte o último fio azul.

Caso contrário, corte o último fio.

4 fios:

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

Caso contrário, se o último fio for amarelo e não houver nenhum fio vermelho, corte o primeiro fio.

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

Caso contrário, se houver mais de um fio amarelo, corte o último fio.

Caso contrário, corte o segundo fio.

5 fios:

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

Caso contrário, se houver exatamente um fio vermelho e mais de um fio amarelo, corte o primeiro fio.

Caso contrário, se não houver fios pretos, corte o segundo fio.

Caso contrário, corte o primeiro fio.

6 fios:

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

Caso contrário, se houver exatamente um fio amarelo e mais de um fio branco, corte o quarto fio.

Caso contrário, se não houver fios vermelhos, corte o último fio.

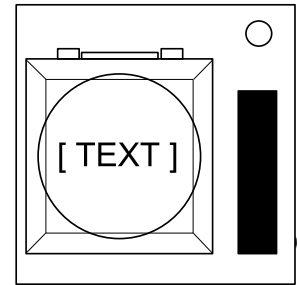
Caso contrário, corte o quarto fio.

Assunto: Botões

Você pode pensar que um botão escrito "Aperte" é auto-explicativo. Este é o tipo de pensamento que faz pessoas explodirem.

Veja o Apêndice A para identificação de indicadores.

Veja o Apêndice B para identificação de pilhas.



Siga estas regras na ordem listada. Faça a primeira que se aplicar:

1. Se o botão for azul e estiver escrito "Abort", mantenha o botão pressionado e siga as instruções do "Soltando o botão".
2. Se houver mais de uma pilha na bomba e estiver escrito no botão "Detonate", pressione e solte imediatamente o botão.
3. Se o botão for branco e houver um indicador aceso escrito "CAR", mantenha o botão apertado e siga as instruções do "Soltando o botão".
4. Se houver mais de duas pilhas na bomba e um indicador aceso escrito "FRK", pressione e solte imediatamente o botão.
5. Se o botão for amarelo, mantenha o botão apertado e siga as instruções do "Soltando o botão".
6. Se o botão for vermelho e estiver escrito "Hold", pressione e solte imediatamente o botão.
7. Se nada acima se aplicar, mantenha o botão pressionado e siga as instruções do "Soltando o botão".

Soltando o botão

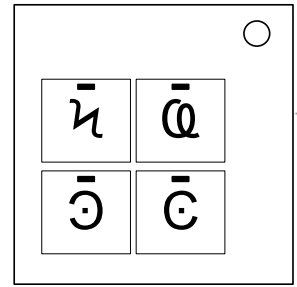
Quando você pressionar um botão, uma faixa colorida irá acender ao lado direito do módulo. Baseado nesta cor você deve soltar o botão em um tempo específico no contador:

- Faixa azul: solte quando o contador tiver o dígito 4 em qualquer posição.
- Faixa branca: solte quando o contador tiver o dígito 1 em qualquer posição.
- Faixa amarela: solte quando o contador tiver o dígito 5 em qualquer posição.
- Qualquer outra cor de faixa: solte quando o contador tiver o dígito 1 em qualquer posição.

Assunto: Teclados

Não tenho certeza o que são estes símbolos, mas suspeito que tenha algo haver com o cultos secretos.

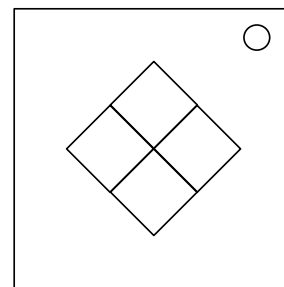
- Apenas uma coluna abaixo terá todos os símbolos do teclado da bomba.
- Pressione os quatro botões do módulo na ordem que seus símbolos aparecem na coluna certa, de cima para baixo.



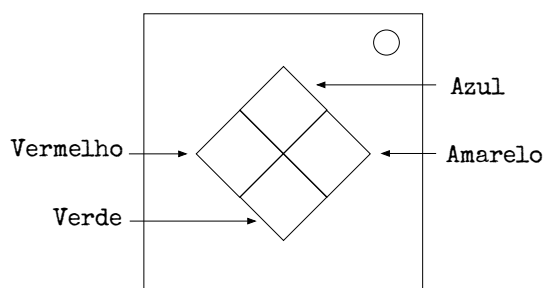
Q	Ë	©	б	Ψ	б
A	Q	Ɔ	¶	ᵀ	Ë
λ	ᵀ	Q	Ђ	Ђ	≠
λ	Q	Ж	И	С	æ
И	☆	Ꞥ	Ж	¶	Ψ
Ꞥ	Ꞥ	λ	¿	Ꞥ	Й
ᵀ	¿	☆	ᵀ	★	Ω

Assunto: "Genius"

Este é como um daqueles brinquedos que você jogava quando criança, que você tinha que acertar a ordem das cores que apareciam, exceto que este provavelmente foi comprado quebrado em uma loja de 1,99



1. Um dos quatro botões coloridos irá piscar.
2. Usando a tabela correta abaixo, aperte o botão com a cor correspondente.
3. O botão original irá piscar, seguido de outro. Repita esta sequência na ordem da tabela de cores abaixo.
4. A sequência aumentará em um a cada acerto até o módulo ser desativado.



Se o número de série conter uma vogal:

		Piscada vermelha	Piscada azul	Piscada verde	Piscada amarela
Botões a apertar:	0 faltas	Azul	Vermelho	Amarelo	Verde
	1 falta	Amarelo	Verde	Azul	Vermelho
	2 faltas	Verde	Vermelho	Amarelo	Azul

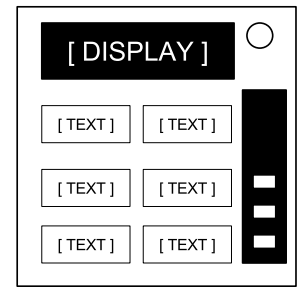
Se o número de série não conter uma vogal:

		Piscada vermelha	Piscada azul	Piscada verde	Piscada amarela
Botões a apertar:	0 faltas	Azul	Amarelo	Verde	Vermelho
	1 falta	Vermelho	Azul	Amarelo	Verde
	2 faltas	Amarelo	Verde	Azul	Vermelho

Assunto: "Who's on First"

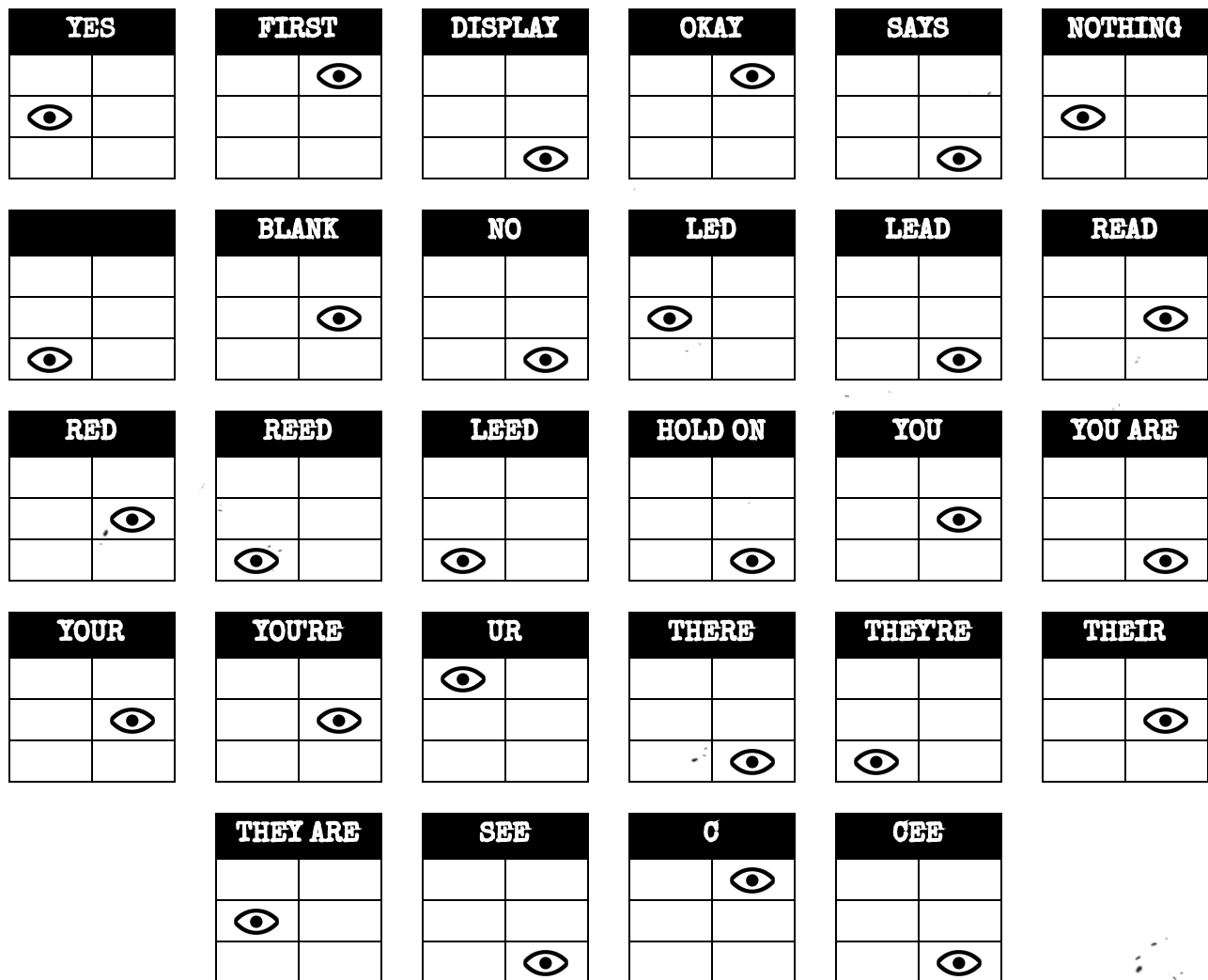
Esta engenhoca é como uma piada tirada de um show de stand up, que seria engraçada se não estivesse ligado a uma bomba. Vou ser rápido, já que palavras só complicam mais.

1. Veja o visor e use o passo 1 para determinar qual palavra deve ser lida nos botões
2. Usando a palavra encontrada no passo 1, utilize o passo 2 para saber qual botão apertar.
3. Repita até o módulo estar desativado.



Passo 1:

Baseado no visor, leia a palavra de um botão em particular e continue para o passo 2:



Passo 2:

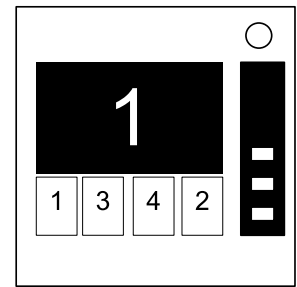
Usando a palavra do passo 1, aperte o primeiro botão que aparecer
na sua lista correspondente:

"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

Assunto: Memória

Amemória é algo frágil, assim como tudo mais quando uma bomba explode, então tome cuidado e tenha muita atenção!

- Aperte o botão correto para passar para o próximo estágio. Complete todos os estágios para desativar o módulo.
- Apertar um botão errado irá resetar o módulo ao estágio 1.
- A posição dos botões são contadas da esquerda para a direita



Estágio 1:

Se o visor for 1, pressione o botão na segunda posição.

Se o visor for 2, pressione o botão na segunda posição.

Se o visor for 3, pressione o botão na terceira posição.

Se o visor for 4, pressione o botão na quarta posição.

Estágio 2:

Se o visor for 1, pressione o botão com o dígito "4".

Se o visor for 2, pressione o botão na mesma posição do estágio 1.

Se o visor for 3, pressione o botão na primeira posição.

Se o visor for 4, pressione o botão na mesma posição do estágio 1.

Estágio 3:

Se o visor for 1, pressione o botão com o mesmo dígito do estágio 2.

Se o visor for 2, pressione o botão com o mesmo dígito do estágio 1.

Se o visor for 3, pressione o botão na terceira posição.

Se o visor for 4, pressione o botão com o dígito "4".

Estágio 4:

Se o visor for 1, pressione o botão na mesma posição do estágio 1.

Se o visor for 2, pressione o botão na primeira posição.

Se o visor for 3, pressione o botão na mesma posição do estágio 2.

Se o visor for 4, pressione o botão na mesma posição do estágio 2.

Estágio 5:

Se o visor for 1, pressione o botão com o mesmo dígito do estágio 1.

Se o visor for 2, pressione o botão com o mesmo dígito do estágio 2.

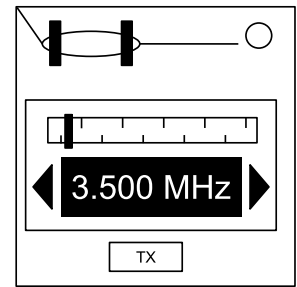
Se o visor for 3, pressione o botão com o mesmo dígito do estágio 4.

Se o visor for 4, pressione o botão com o mesmo dígito do estágio 3.

Assunto: Código Morse

Uma forma antiquada de comunicação naval? O que mais pode vir? Pelo menos é o código morse genuíno, então preste atenção e você poderá aprender algo.

- Interprete o sinal da luz piscante utilizando a tabela do código morse para soletrar uma das palavras da tabela.
- O sinal continuará se repetindo, com um grande espaço entre as repetições.
- Quando a palavra for identificada, defina a frequência correspondente e aperte o botão de transmissão (TX).



Código Morse Internacional

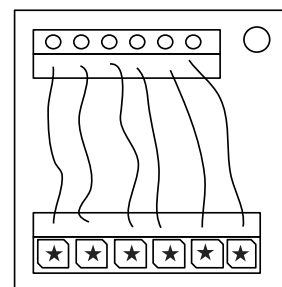
1. O comprimento de um ponto é uma unidade.
2. Um traço são três unidades.
3. O espaço entre partes de uma mesma letra é uma unidade.
4. O espaço entre letras é de três unidades.
5. O espaço entre palavras é de sete unidades.

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	— — — — —

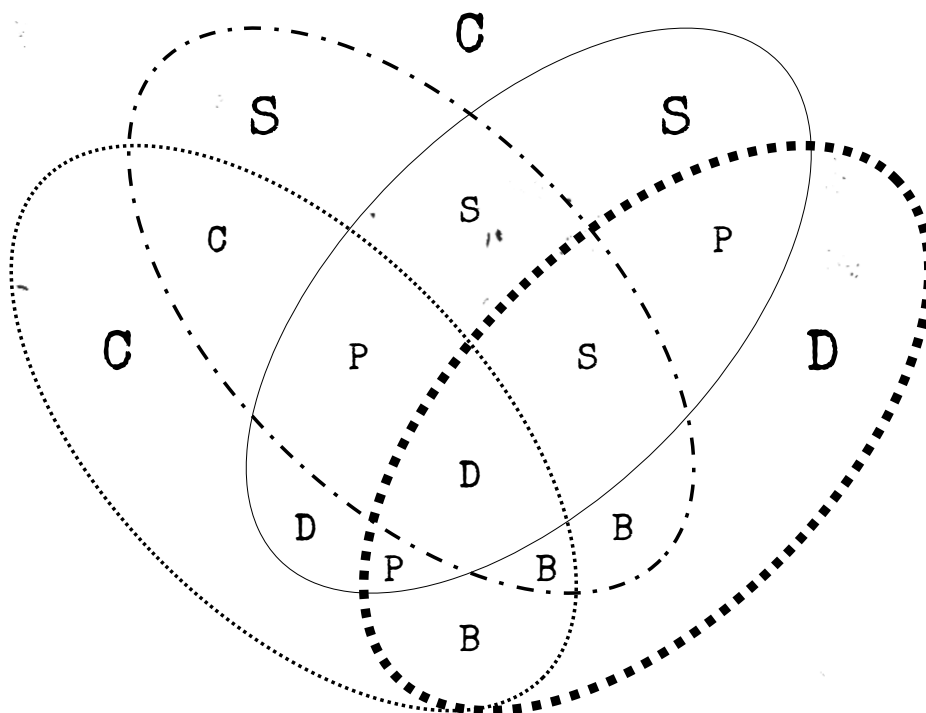
Se a palavra é:	Responda na freq:
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz

Assunto: Fios complicados

Estes fios não são como os outros. Alguns tem faixas! Isto muda tudo. A boa notícia é que fizemos um conjunto de instruções resumidos sobre o que fazer! Talvez até muito resumido...



- Olhe para cada fio: há um LED acima do fio e um espaço para um símbolo "★" abaixo do fio.
- Para **cada** combinação de fio/LED/símbolo, utilize o diagrama de Venn abaixo para decidir se vai ou não cortar o fio.
- Cada fio pode ter faixas com diferentes cores.



	Fio tem a cor vermelha
	Fio tem a cor azul
	Tem o símbolo "★"
	LED está aceso

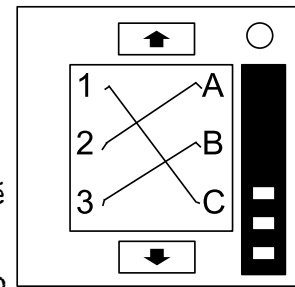
Letra	Instrução
C	Corte o fio
D	Não corte o fio
S	Corte o fio se o último dígito do número de série é PAR
P	Corte o fio se a bomba tem uma porta paralela
B	Corte o fio se a bomba tem duas ou mais pilhas

Veja o Apêndice B para a identificação de pilhas.

Veja o Apêndice C para a identificação de portas paralelas.

Assunto: Sequencia de fios

É difícil dizer como este mecanismo funciona. A engenharia é muito impressionante, mas deve haver um jeito melhor de organizar 9 fios.



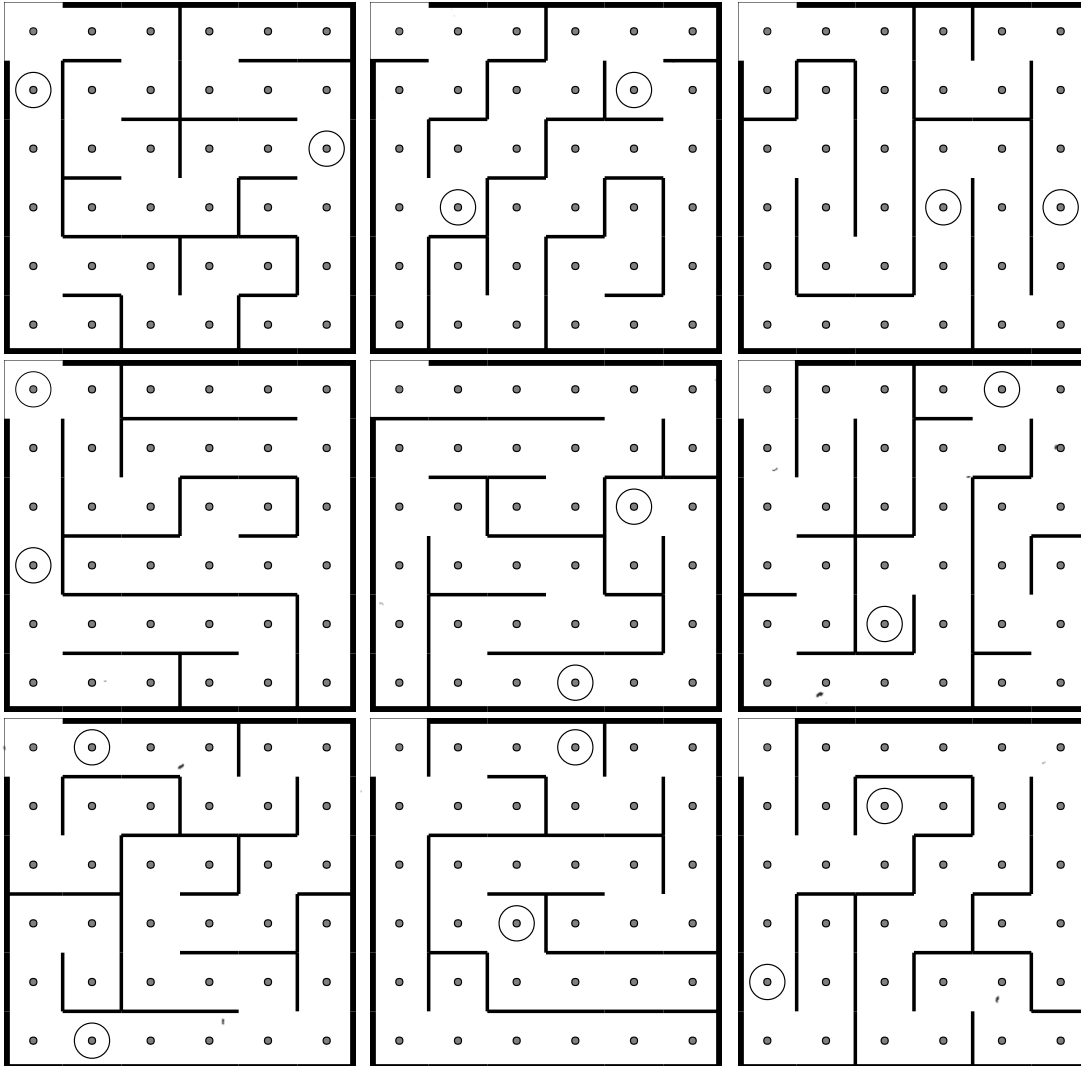
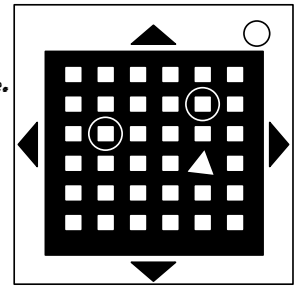
- Neste módulo há diversos painéis com fios, mas apenas um é visível por vez. Vá para o próximo painel apertando o botão para baixo e volte para o anterior apertando o botão para cima.
- Não vá para o próximo painel até ter certeza que você cortou todos os fios necessários no painel atual.
- Corte os fios de acordo com a tabela abaixo. A ocorrência dos fios é cumulativa com os painéis anteriores.

Ocorrência de fios vermelhos		Ocorrência de fios azuis		Ocorrência de fios pretos	
Ocorrência de fio	Corte, se conectado a:	Ocorrência de fio	Corte, se conectado a:	Ocorrência de fio	Corte, se conectado a:
Primeira ocorrência de vermelho	C	Primeira ocorrência de azul	B	Primeira ocorrência de preto	A, B ou C
Segunda ocorrência de vermelho	B	Segunda ocorrência de azul	A ou C	Segunda ocorrência de preto	A ou C
Terceira ocorrência de vermelho	A	Terceira ocorrência de azul	B	Terça ocorrência de preto	B
Quarta ocorrência de vermelho	A ou C	Quarta ocorrência de azul	A	Quarta ocorrência de preto	A ou C
Quinta ocorrência de vermelho	B	Quinta ocorrência de azul	B	Quinta ocorrência de preto	B
Sexta ocorrência de vermelho	A ou C	Sexta ocorrência de azul	B ou C	Sexta ocorrência de preto	B ou C
Sétima ocorrência de vermelho	A, B ou C	Sétima ocorrência de azul	C	Sétima ocorrência de preto	A ou B
Oitava ocorrência de vermelho	A ou B	Oitava ocorrência de azul	A ou C	Oitava ocorrência de preto	C
Nona ocorrência de vermelho	B	Nona ocorrência de azul	A	Nona ocorrência de preto	C

Assunto: Labirintos

Isto parece ser algum tipo de labirinto, provavelmente roubado de uma bandeja de restaurante.

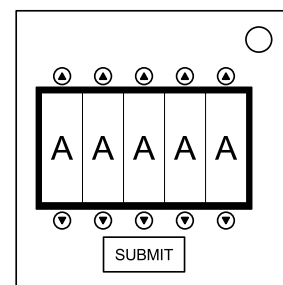
- Encontre o labirinto que coincide com as marcações circulares.
- O desarmador deve levar o ponto branco até o triângulo vermelho utilizando as setas.
- **Cuidado:** Não atravesse as paredes mostradas abaixo. Estas paredes são invisíveis na bomba.



Assunto: Senhas

Por sorte esta senha não parece seguir o requerimentos padrões de segurança governamental de 22 dígitos, com caixas altos e baixos e números em em ordem rândomica sem palíndromos de mais de 3 caracteres.

- Os botões acima e abaixo de cada letra irão percorrer todas as possibilidades para aquela posição.
- Apenas uma combinação de letras disponíveis irá coincidir com uma senha abaixo.
- Pressione o botão "Submit" quando a palavra correta for inserida.



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 "Needy"

Módulos "Needy" não podem ser desativados, e apresentam uma ameaça recorrente.

Módulos "Needy" podem ser identificados através de um contador de 2 dígitos no topo ao centro. Interagir com a bomba pode causar sua ativação. Quanto ativos, estes módulos devem ser resolvidos antes do seu contador zerar, evitando uma falta.

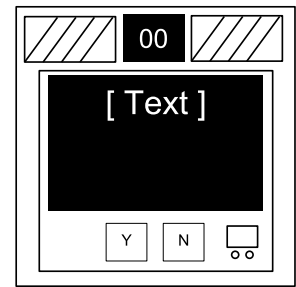
Fique atento: módulos "Needy" podem reativar a qualquer momento.

00

Assunto: Ventilação de gás

Hackear um computador é um trabalho difícil! Bem, normalmente seria. Este trabalho provavelmente poderia ser feito por um pássaro apertando as mesmas teclas de novo e de novo.

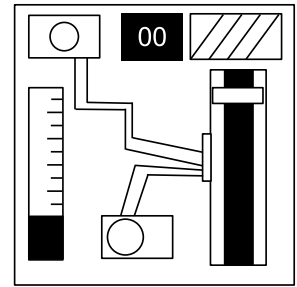
- Responda o texto do computador apertando "Y" para "Sim" e "N" para "Não".



Assunto: Descarga de capacitor

Vou chutar que este módulo é só para ocupar sua atenção, por que senão este é um péssimo trabalho de eletrônica.

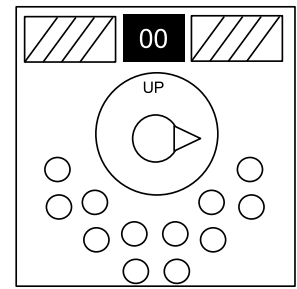
- Descarregue o capacitor antes que sofra uma sobrecarga pressionando a alavanca para baixo.



Assunto: Sintonizador

Trabalho desnecessariamente complicado. Imagine se uma mente tão esperta dessa utilizasse sua genialidade para alguma outra coisa que não seja quebra-cabeças diabólicos.

- O botão sintonizador pode ser virado para uma das quatro diferentes posições.
- A botão deve estar na posição correta quando o contador do módulo zerar.
- A posição correta é determinada pela configuração LIGA/DESLIGA de cada um dos 12 LEDs.
- A posição do botão é relativa ao texto "UP" (cima), o qual pode ser rotacionado.



Configurações LED

Posições-CIMA:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Posições-BAIXO:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Posições-ESQUERDA:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Posições-DIRETA:

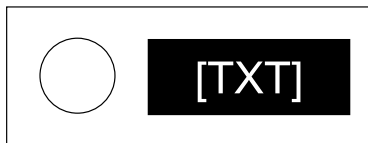
X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = LED aceso

Apêndice A: Identificação de indicadores

Indicadores com textos acesos podem ser encontrados nas laterais da bomba.


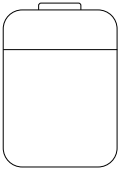


Indicadores comuns

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

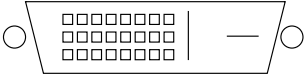
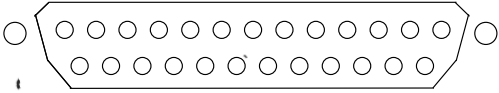

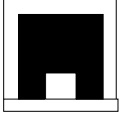
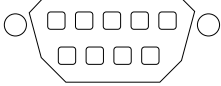

Apêndice B: Identificação de pilhas

Tipos comuns de pilhas podem ser encontradas em compartimentos nas laterais da bomba.

Pilha	Tipo
	AA
	D

Apêndice C: Identificação de portas

Portas analógicas e digitais podem ser encontradas nas laterais da bomba.

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