



MANUÁL KE
ZNEŠKODNĚNÍ
BOMBY

www.keptalkinggame.com

Verze 2-cs
Ověřovací kód: 058

Vítejte v nebezpečném a náročném světě zneškodňování bomb.

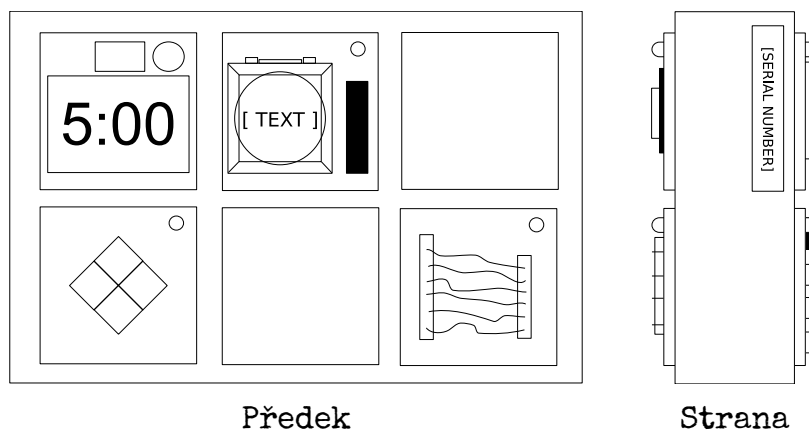
Pečlivě si prostudujte tento manuál; Vy jste tady specialista. Na těchto stránkách naleznete vše potřebné k úspěšnému zneškodnění i těch nejzákeřnějších bomb.

A pamatujte - Jedno malé přehlédnutí a mohlo by být po všem!

Zneškodňování bomb

Bomba exploduje, když její časovač dosáhne 0:00 nebo při zaznamenání příliš mnoha chyb. Jediným způsobem jak bombu zneškodnit je zneškodnění všech jejích modulů před vypršením odpočtu.

Ukázková bomba



Moduly

Na každé bombě najdete až 11 modulů, které musí být zneškodněny. Moduly jsou na sobě nezávislé a mohou být zneškodněny v libovolném pořadí.

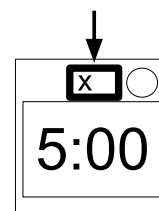
Instrukce pro zneškodňování modulů se nachází v sekci 1. "Hlídací" moduly jsou speciální a jsou popsány v sekci 2.

Chyby

Když pyrotechnik udělá chybu, bomba ji zaznamená a zobrazí ji na indikátoru nad časovačem. Bomby s indikátorem chyb vybuchnou po třetí chybě. Časovač se začne odpočítávat rychleji je-li zaznamenána chyba.

Pokud nad časovačem není ukazatel chyb, bomba vybuchne při první chybě.

Ukazatel
Chyb



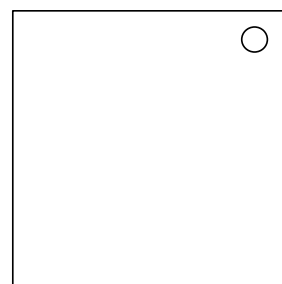
Shromažďování informací

Některé instrukce pro zneškodnění vyžadují specifické informace o bombě, jako například sériové číslo. Tento druh informací naleznete typicky na vrchu, spodku nebo stranách krytu. Navštivte Přílohu A, B a C pro instrukce k identifikaci, které mohou být užitečné k deaktivaci některých modulů.

Sekce 1: Moduly

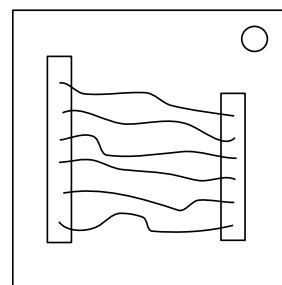
Moduly poznáte podle LED diody v pravém horním rohu. Pokud dioda svítí zeleně, modul je deaktivován.

Všechny moduly musí být deaktivovány ke zneškodnění bomby



Na téma Drátů

Dráty jsou krev elektřiny! Počkat, ne, elektřina je kreví. Dráty jsou spíše jako tepny. Žíly? Na tom nezáleží...



- Modul s dráty může mít v sobě 3–6 drátů.
- Pouze jeden správný drát je potřeba přestříhnout k deaktivaci modulu.
- Pořadí drátů začíná prvním drátem ze shora.

3 dráty:

Pokud žádný drát není červený, přestříhněte druhý drát.

Jinak, pokud je poslední drát bílý, přestříhněte poslední drát.

Jinak, pokud je více než jeden drát modrý, přestříhněte poslední modrý drát.

Jinak, přestříhněte poslední drát.

4 dráty:

Pokud je více než jeden drát červený a poslední číslice seriového čísla je lichá, přestříhněte poslední červený drát.

Jinak, pokud je poslední drát žlutý a nejsou přítomny žádné červené dráty, přestříhněte první drát.

Jinak, pokud je přesně jeden drát modrý, přestříhněte první drát.

Jinak, pokud je více než jeden drát žlutý, přestříhněte poslední drát.

Jinak, přestříhněte druhý drát.

5 drátů:

Pokud je poslední drát černý a poslední číslice seriového čísla je lichá, přestříhněte čtvrtý drát.

Jinak, pokud je přesně jeden drát červený a více než jeden drát žlutý, přestříhněte první drát.

Jinak, pokud žádný drát není černý, přestříhněte druhý drát.

Jinak, přestříhněte první drát.

6 drátů:

Pokud žádný drát není žlutý a poslední číslice seriového čísla je lichá, přestříhněte třetí drát.

Jinak, pokud je právě jeden drát žlutý a více než jeden drát je bílý, přestříhněte čtvrtý drát.

Jinak, pokud žádný drát není červený, přestříhněte poslední drát.

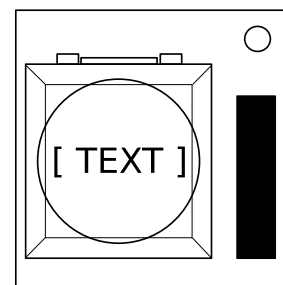
Jinak, přestříhněte čtvrtý drát.

Na téma Tlačítko

Můžete si myslet, že tlačítko říkájící si o zmáčknutí je přímočaré. To je ten typ přemýšlení, kvůli kterému lidé explodují.

Více v dodatku A: Instrukce k identifikaci kontrolkek

Více v dodatku B: Instrukce k identifikaci baterií



Postupujte podle těchto pravidel v jejich posloupnosti.

Proveďte první akci, která udává:

1. Pokud má tlačítko modrou barvu a nápis "Pustit", držte tlačítko a pokračujte podle pokynů v sekci "Uvolnění drženého tlačítka"
2. Pokud je na bombě více než jedna baterie a tlačítko má nápis "Odpálit", tlačítko stiskněte a ihned uvolněte.
3. Pokud má tlačítko bílou barvu a na bombě je rozsvícený indikátor s nápisem "CAR", držte tlačítko a pokračujte podle pokynů v sekci "Uvolnění drženého tlačítka".
4. Pokud má bomba více než dvě baterie a je na ní rozsvícený indikátor s nápisem "FRK", tlačítko stiskněte a ihned uvolněte.
5. Pokud má tlačítko žlutou barvu, stiskněte a držte tlačítko a pokračujte podle pokynů v sekci "Uvolnění drženého tlačítka".
6. Pokud má tlačítko červenou barvu a je na něm slovo "Držet", tlačítko stiskněte a ihned uvolněte.
7. Pokud neplatí ani jedna z předchozích možností, stiskněte a držte tlačítko a pokračujte podle pokynů v sekci "Uvolnění drženého tlačítka".

Uvolnění drženého tlačítka

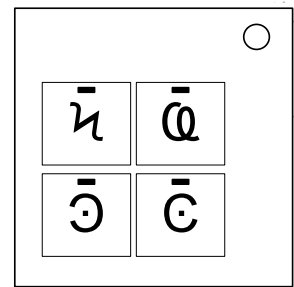
Při držení tlačítka se na pravé straně modulu rozsvítí barevný proužek. Na základě jeho barvy musíte pustit tlačítko ve správném okamžiku:

- Modrý proužek: Pust'te tlačítko, když je na odpočtu 4 na kterékoliv pozici.
- Bílý proužek: Pust'te tlačítko, když je na odpočtu 1 na kterékoliv pozici.
- Žlutý proužek: Pust'te tlačítko, když je na odpočtu 5 na kterékoliv pozici.
- Jakýkoliv jiný proužek: Pust'te tlačítko, když je na odpočtu 1 na kterékoliv pozici.

Na téma Klávesnice

Nejsem si jistý co znamenají tyto symboly, ale mám podezření že jsou k tajným účelům.

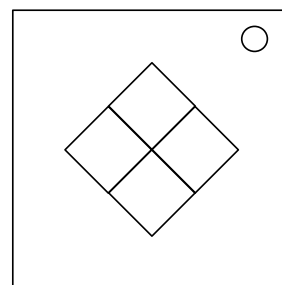
- Pouze jeden ze spodních sloupců obsahuje všechny čtyři symboly z klávesnice.
- Stiskněte všechny čtyři tlačítka v pořadí, ve kterém se jejich symboly vyskytují od shora dolů v daném sloupci.



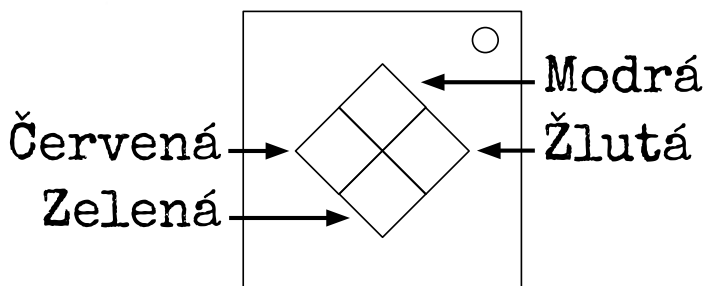
Q	Ë	©	Б	Ψ	Б
А	Q	Ƶ	¶	ᵀ	Ë
λ	ᵀ	Q	Ђ	Ђ	≠
Ƶ	Q	Ж	ИЖ	С	æ
ИЖ	☆	¿	Ж	¶	Ψ
Ƶ	Ƶ	λ	¿	Ƶ	Й
ᵀ	¿	☆	ᵀ	★	Ω

Na téma Kuba řekl

Tohle je jako jedna z těch hraček, se kterými jste si hráli jako malí, kde se musí zopakovat vzor, který se objeví. Až na to, že tohle je nejspíš zmetek koupený v bazaru.



1. Jedno ze čtyř barevných tlačítek bude blikat.
2. Pomocí tabulek níže, zmáčkněte správnou barvu.
3. Původní tlačítko blikne, a pak blikne další. Opakujte tuto sekvenci pomocí používání tabulek.
4. Sekvence se prodlouží o jednu barvu pokaždé když zadáte správnou sekvenci, dokud se modul nezneškodní.



Pokud sériové číslo obsahuje samohlásku:

		Bliká červená	Bliká modrá	Bliká zelená	Bliká žlutá
Tlačítko ke zmáčknutí:	Žádné chyby	Modrá	Červená	Žlutá	Zelená
	1 chyba	Žlutá	Zelená	Modrá	Červená
	2 chyby	Zelená	Červená	Žlutá	Modrá

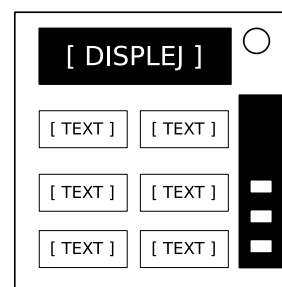
Pokud sériové číslo neobsahuje samohlásku:

		Bliká červená	Bliká modrá	Bliká zelená	Bliká žlutá
Tlačítko ke zmáčknutí:	Žádné chyby	Modrá	Žlutá	Zelená	Červená
	1 chyba	Červená	Modrá	Žlutá	Zelená
	2 chyby	Žlutá	Zelená	Modrá	Červená

Na téma Kdo je první

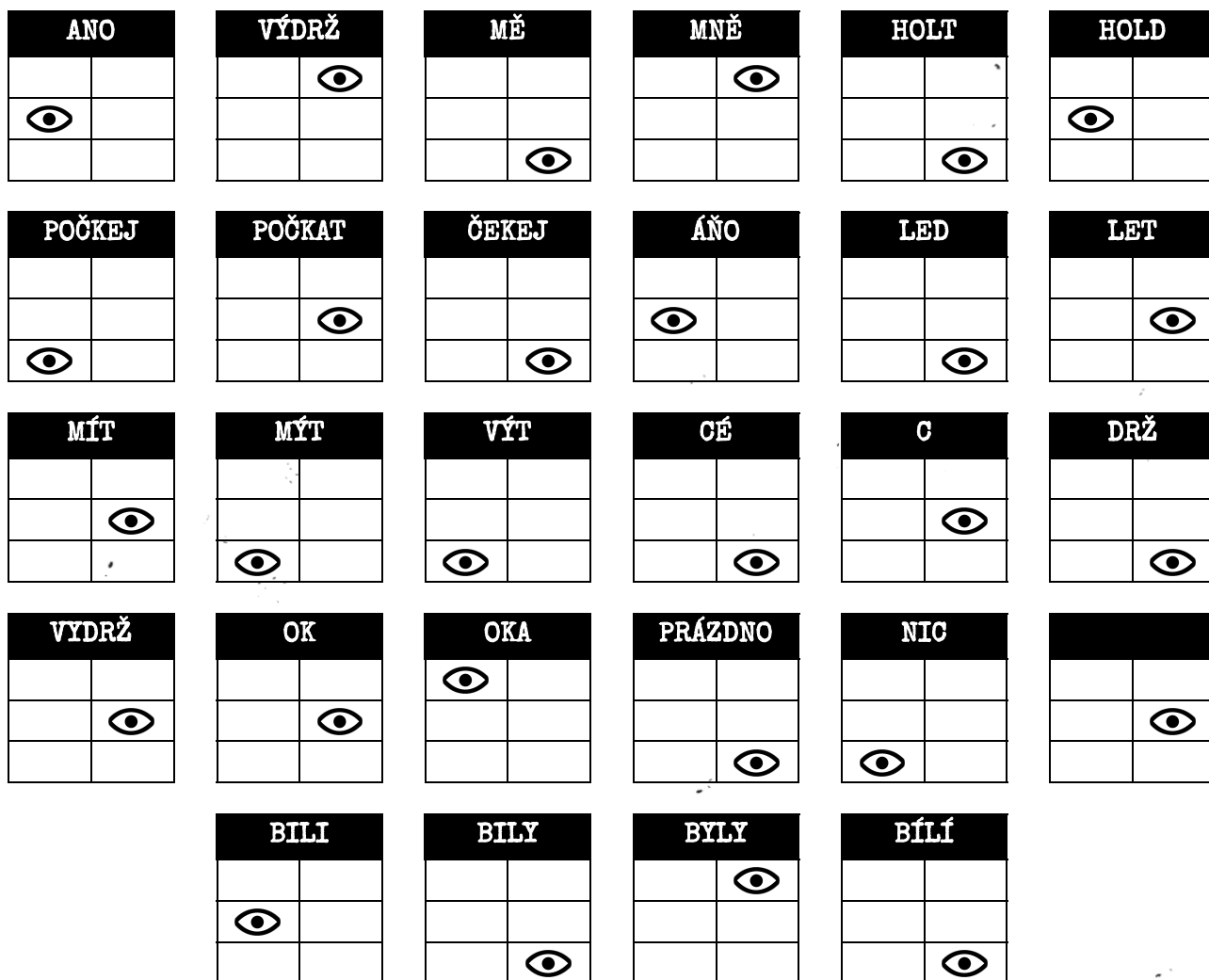
Tenhle výmysl je jako něco z klasického skeče, což by mohlo být vtipné, nebyť to připojené k bombě. Budu stručný, protože slova vše jenom komplikují.

1. Přečtěte si slovo na displeji a podle kroku 1 určete, který nápis na tlačítku máte přečíst.
2. Na základě nápisu na tlačítku, podle kroku 2 určete, které tlačítko máte stisknout.
3. Opakujte, dokud se modul nedeaktivuje.



Krok 1:

Na základě displeje přečtěte popisek na určitém tlačítku a pokračujte na krok 2:



Krok 2:

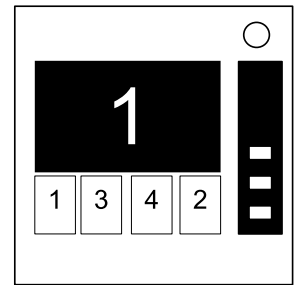
Za použití popisku z kroku 1, stiskněte první tlačítko z odpovídajícího seznamu, které naleznete:

"UŽ":	ANO, OKA, AH, NŮŽ, AHHH, OK, PRAVÁ, PRÁZDNO, UŽ, NIC, PRVNÍ, LEVÁ, CO, ČEKEJ
"PRVNÍ":	AHHH, OKA, ANO, NŮŽ, NIC, PRAVÁ, CO, LEVÁ, ČEKEJ, UŽ, PRÁZDNO, AH, OK, PRVNÍ
"NIC":	PRÁZDNO, LEVÁ, ČEKEJ, PRVNÍ, AH, UŽ, PRAVÁ, ANO, CO, AHHH, OK, OKA, NIC, NŮŽ
"PRÁZDNO":	ČEKEJ, PRAVÁ, OKA, NŮŽ, PRÁZDNO, OK, UŽ, CO, NIC, AH, AHHH, LEVÁ, ANO, PRVNÍ
"CO":	LEVÁ, PRAVÁ, OKA, NŮŽ, ANO, PRÁZDNO, NIC, OK, AHHH, AH, ČEKEJ, PRVNÍ, CO, UŽ
"ANO":	OKA, PRAVÁ, LEVÁ, NŮŽ, PRVNÍ, AH, OK, UŽ, CO, ANO, AHHH, PRÁZDNO, NIC, ČEKEJ
"AH":	LEVÁ, AH, AHHH, CO, UŽ, PRÁZDNO, NŮŽ, NIC, OKA, PRVNÍ, ČEKEJ, ANO, OK, PRAVÁ
"LEVÁ":	UŽ, CO, AHHH, AH, OKA, ANO, PRAVÁ, NIC, OK, PRÁZDNO, LEVÁ, NŮŽ, ČEKEJ, PRVNÍ
"AHHH":	PRAVÁ, AHHH, PRVNÍ, NIC, NŮŽ, ANO, PRÁZDNO, AH, LEVÁ, ČEKEJ, OK, UŽ, OKA, CO
"PRAVÁ":	ANO, CO, UŽ, OK, NIC, ČEKEJ, AH, PRAVÁ, NŮŽ, AHHH, LEVÁ, PRÁZDNO, OKA, PRVNÍ
"NŮŽ":	PRÁZDNO, UŽ, OKA, AH, CO, OK, NIC, ČEKEJ, AHHH, NŮŽ, PRAVÁ, PRVNÍ, LEVÁ, ANO
"OKA":	NŮŽ, NIC, PRVNÍ, ANO, LEVÁ, CO, ČEKEJ, OKA, AHHH, UŽ, PRÁZDNO, OK, AH, PRAVÁ
"ČEKEJ":	LEVÁ, NIC, PRÁZDNO, OKA, ANO, AHHH, PRVNÍ, OK, AH, ČEKEJ, CO, UŽ, PRAVÁ, NŮŽ
"OK":	PRAVÁ, NŮŽ, ANO, UŽ, OK, OKA, CO, LEVÁ, PRÁZDNO, AHHH, PRVNÍ, AH, NIC, ČEKEJ
"DALŠÍ":	TYS, KDYS, KDY JSI, HA HAH, A, POSLEDNÍ, CO?, NUŽ, ÁNO, DALŠÍ, NE, TY JSI, JISTĚ, HA HA
"KDYS":	KDY JSI, A, TY JSI, POSLEDNÍ, ÁNO, JISTĚ, NE, NUŽ, DALŠÍ, HA HA, HA HAH, TYJS, CO?, KDYS
"KDY JSI":	NE, KDYS, POSLEDNÍ, KDY JSI, A, CO?, TYJS, HA HA, HA HAH, DALŠÍ, ÁNO, NUŽ, TY JSI, JISTĚ
"HA HAH":	DALŠÍ, HA HAH, CO?, A, NE, KDYS, HA HA, KDY JSI, ÁNO, POSLEDNÍ, TYJS, JISTĚ, TY JSI, NUŽ
"CO?":	JISTĚ, HA HA, CO?, POSLEDNÍ, ÁNO, TYJS, KDY JSI, NUŽ, HA HAH, TY JSI, A, NE, KDYS, DALŠÍ
"HA HA":	POSLEDNÍ, TYJS, A, ÁNO, HA HAH, CO?, NE, JISTĚ, HA HA, DALŠÍ, TY JSI, NUŽ, KDYS, KDY JSI
"POSLEDNÍ":	POSLEDNÍ, KDY JSI, KDYS, DALŠÍ, JISTĚ, NUŽ, NE, A, TYJS, TY JSI, HA HAH, CO?, HA HA, ÁNO
"NE":	CO?, HA HA, KDYS, HA HAH, A, NE, JISTĚ, DALŠÍ, POSLEDNÍ, TY JSI, KDY JSI, TYJS, NUŽ, ÁNO
"ÁNO":	DALŠÍ, NUŽ, HA HAH, KDY JSI, HA HA, JISTĚ, NE, TY JSI, KDYS, POSLEDNÍ, CO?, A, ÁNO, TYJS
"JISTĚ":	TYS, POSLEDNÍ, A, ÁNO, KDY JSI, CO?, HA HAH, NUŽ, TY JSI, DALŠÍ, HA HA, KDYS, NE, JISTĚ
"A":	ÁNO, POSLEDNÍ, NE, KDY JSI, NUŽ, TYJS, A, TY JSI, JISTĚ, KDYS, CO?, HA HAH, HA HA, DALŠÍ
"NUŽ":	KDYS, HA HA, JISTĚ, NE, DALŠÍ, CO?, TYJS, ÁNO, HA HAH, A, NUŽ, POSLEDNÍ, KDY JSI, TY JSI
"TYJS":	KDYS, JISTĚ, TY JSI, HA HAH, DALŠÍ, NUŽ, POSLEDNÍ, CO?, TYJS, HA HA, ÁNO, A, KDY JSI, NE
"TY JSI":	HA HAH, A, HA HA, CO?, NUŽ, JISTĚ, NE, ÁNO, POSLEDNÍ, DALŠÍ, TY JSI, TYJS, KDYS, KDY JSI

Na téma Paměti

Paměť je křehká věc, ale to i všechno ostatní, když bomba vybuchne. Takže dávejte pozor!

- Stiskněte správné tlačítko abyste se posunuli do další fáze (Stage). Dokončete všech 5 fází abyste zneškodnili modul.
- Pokud stisknete nesprávné tlačítko, modul se vrátí do 1. fáze.
- Pozice tlačítek jsou seřazeny zleva doprava.



Fáze 1:

Pokud je na displeji 1, zmáčkněte tlačítko na druhé pozici.
 Pokud je na displeji 2, zmáčkněte tlačítko na druhé pozici.
 Pokud je na displeji 3, zmáčkněte tlačítko na třetí pozici.
 Pokud je na displeji 4, zmáčkněte tlačítko na čtvrté pozici.

Fáze 2:

Pokud je na displeji 1, zmáčkněte tlačítko s číslem "4".
 Pokud je na displeji 2, zmáčkněte tlačítko na stejné pozici jako jste zmáčkli ve fázi 1.
 Pokud je na displeji 3, zmáčkněte tlačítko na první pozici.
 Pokud je na displeji 4, zmáčkněte tlačítko na stejné pozici jako jste zmáčkli ve fázi 1.

Fáze 3:

Pokud je na displeji 1, zmáčkněte tlačítko se stejným nápisem jako ve fázi 2.
 Pokud je na displeji 2, zmáčkněte tlačítko se stejným nápisem jako ve fázi 1.
 Pokud je na displeji 3, zmáčkněte tlačítko na třetí pozici.
 Pokud je na displeji 4, zmáčkněte tlačítko s číslem "4".

Fáze 4:

Pokud je na displeji 1, zmáčkněte tlačítko na stejné pozici jako jste zmáčkli ve fázi 1.
 Pokud je na displeji 2, zmáčkněte tlačítko na první pozici.
 Pokud je na displeji 3, zmáčkněte tlačítko na stejné pozici jako jste zmáčkli ve fázi 2.
 Pokud je na displeji 4, zmáčkněte tlačítko na stejné pozici jako jste zmáčkli ve fázi 2.

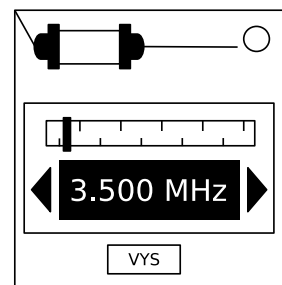
Fáze 5:

Pokud je na displeji 1, zmáčkněte tlačítko se stejným nápisem jako ve fázi 1.
 Pokud je na displeji 2, zmáčkněte tlačítko se stejným nápisem jako ve fázi 2.
 Pokud je na displeji 3, zmáčkněte tlačítko se stejným nápisem jako ve fázi 4.
 Pokud je na displeji 4, zmáčkněte tlačítko se stejným nápisem jako ve fázi 3.

Na téma Morseovky

Zastaralá verze námořní komunikace? Co dál? Alespoň je to pravá Morseovka, takže dávejte pozor a třeba se něco naučíte.

- Interpretujte signál z blikajícího světla pomocí tabulky s Morseovkou a přečtete jedno slovo z tabulky.
- Signál se bude opakovat a bude mít velkou pauzu mezi opakováními.
- Jakmile je slovo identifikováno, nastavte odpovídající frekvenci a stiskněte tlačítko pro vysílání (VYS).



Postup Dekódování

1. Krátké bliknutí reprezentuje tečku.
2. Dlouhé bliknutí reprezentuje čárku.
3. Mezi jednotlivými písmeny je dlouhá pauza.
4. Před tím, než se slovo začne opakovat, bude dlouhá pauza.

A ● —
 B — ● ● ●
 C — ● — ●
 D — ● ●
 E ●
 F ● ● — ●
 G — — ●
 H ● ● ● ●
 I ● ●
 J ● — — —
 K — ● —
 L ● — ● ●
 M — —
 N — ●
 O — — —
 P ● — — ●
 Q — — ● —
 R ● — ●
 S ● ● ●
 T —

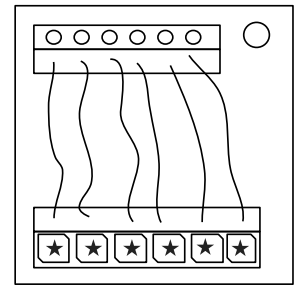
U ● ● —
 V ● ● ● —
 W ● — —
 X — ● ● —
 Y — ● — —
 Z — — ● ●

0 — — — — —
 1 ● — — — —
 2 ● ● — — —
 3 ● ● ● — —
 4 ● ● ● ● —
 5 ● ● ● ● ●
 6 — ● ● ● ●
 7 — — ● ● ●
 8 — — — ● ●
 9 — — — — ●

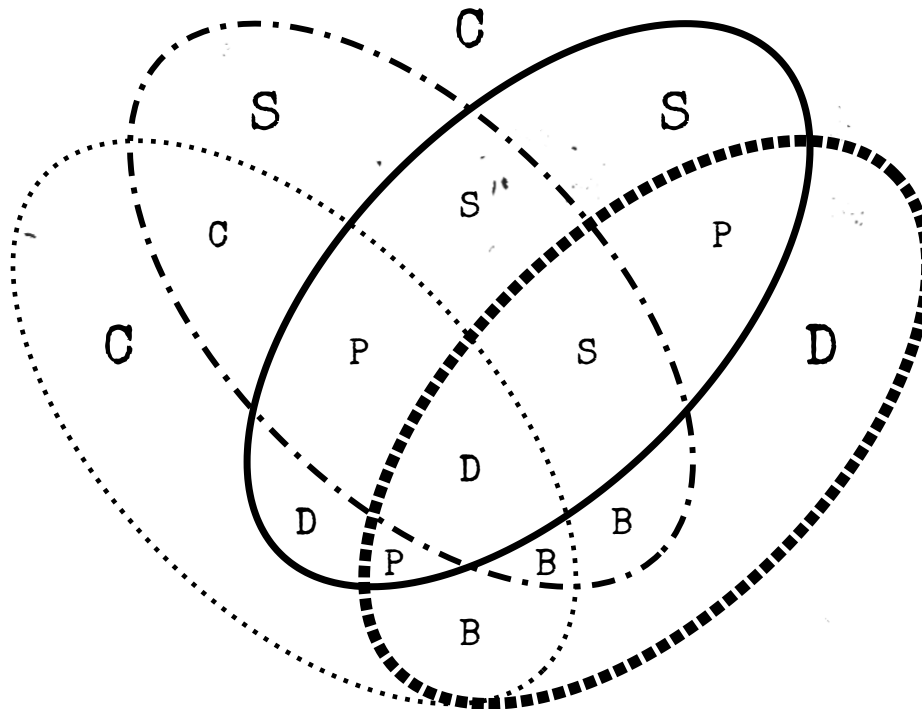
Pokud je slovo:	Použijte frekvenci:
prach	3.505 MHz
chleba	3.515 MHz
klenba	3.522 MHz
stesk	3.532 MHz
klacek	3.535 MHz
plomba	3.542 MHz
strop	3.545 MHz
shluk	3.552 MHz
mozol	3.555 MHz
mozek	3.565 MHz
houby	3.572 MHz
sklep	3.575 MHz
strach	3.582 MHz
bahno	3.592 MHz
strup	3.595 MHz
brach	3.600 MHz





Na téma Komplikovaných drátů

Tyhle dráty nejsou jako ostatní. Některé mají proužky! To z nich dělá úplně jiné dráty. Ale dobrá zpráva, našli jsme stručný spis instrukcí, který nám řekne, co dělat! Možná až moc stručný...



- Podívejte se na každý drát: Je zde LED dioda nad drátem a místo pro symbol "★" pod drátem
- Pro **každou** kombinaci drátu/LED/symbolu použijte Vennův diagram zobrazený níže k rozhodnutí, zda drát přestříhnout nebo nepřestříhnout.
- Každý drát může mít proužky různých barev.



	Drát má červenou barvu
	Drát má modrou barvu
	Má symbol ★
	LED dioda svítí

Písmeno	Instrukce
C	Přestříhnout drát
D	Nestříhat drát
S	Přestříhnout drát, pokud je poslední číslice seriového čísla sudá
P	Přestříhnout drát, pokud má bomba paralelní port
B	Přestříhnout drát, pokud má bomba dvě a více baterií

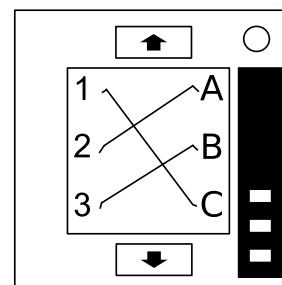
Více v dodatku B: Instrukce k identifikaci baterií

Více v dodatku C: Instrukce k identifikaci portů

Na téma Posloupností drátů

Je těžké říci, jak tento mechanismus funguje. Zapojení je velmi chvályhodné, ale musí tu být lehčí cesta, jak si poradit s devíti dráty.

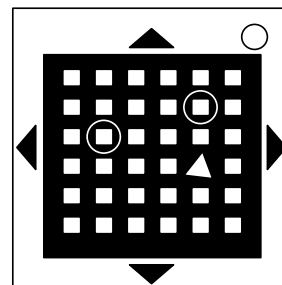
- V tomto modulu je několik panelů, na kterých jsou dráty, ale najednou není viditelný více než jeden. Přepněte na další panel použitím spodního tlačítka a na předchozí panel použitím horního tlačítka.
- Nepřepínejte na další panel, dokud si nejste jistí, že jste přestříhali všechny potřebné dráty na stávajícím panelu.
- Přestříhněte dráty podle následující tabulky. Výskyty drátů jsou kumulativní na všech panelech v modulu.



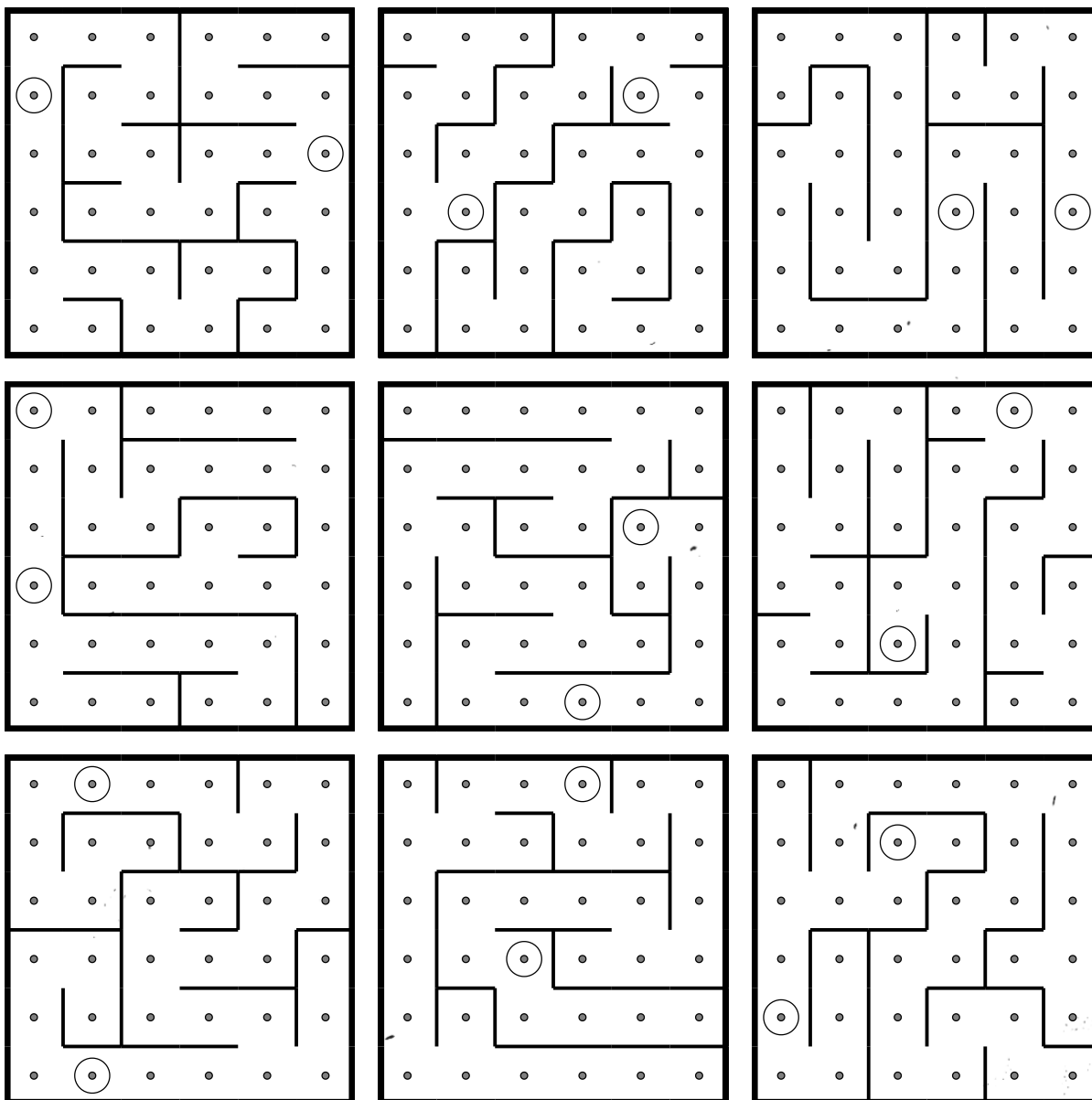
Výskyt červeného drátu		Výskyty modrého drátu		Výskyty černého drátu	
Výskyt drátu	Přestříhnout, jestli	Výskyt drátu	Přestříhnout, jestli	Výskyt drátu	Přestříhnout, jestli
První červený výskyt	C	První modrý výskyt	B	První černý výskyt	A, B nebo C
Druhý červený výskyt	B	Druhý modrý výskyt	A nebo C	Druhý černý výskyt	A nebo C
Třetí červený výskyt	A	Třetí modrý výskyt	B	Třetí černý výskyt	B
Čtvrtý červený výskyt	A nebo C	Čtvrtý modrý výskyt	A	Čtvrtý černý výskyt	A nebo C
Pátý červený výskyt	B	Pátý modrý výskyt	B	Pátý černý výskyt	B
Šestý červený výskyt	A nebo C	Šestý modrý výskyt	B nebo C	Šestý černý výskyt	B nebo C
Sedmý červený výskyt	A, B nebo C	Sedmý modrý výskyt	C	Sedmý černý výskyt	A nebo B
Osmý červený výskyt	A nebo B	Osmý modrý výskyt	A nebo C	Osmý černý výskyt	C
Devátý červený výskyt	B	Devátý modrý výskyt	A	Devátý černý výskyt	C

Na téma Bludiště

Tohle vypadá jako nějaký druh bludiště, pravděpodobně ukradené z prostírání v restauraci.



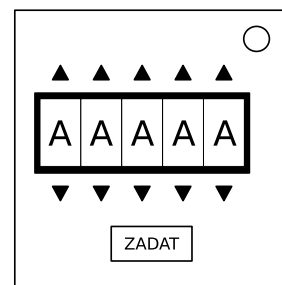
- Najdi bludiště s odpovídajícími kruhovými značkami.
- Pyrotechnik musí navigovat bílé světlo k červenému trojúhelníku pomocí tlačítek s šipkami.
- **Varování:** Nepřekračujte čáry značené v bludišti. Tyto čáry nejsou na bombě vidět.



Na téma Hesel

Naštěstí toto heslo nespĺňuje vládni standardy zabezpečení: 22 znaků, velká a malá písmena, čísla v náhodném pořadí bez palindromů delších než 3.

- Tlačítka nad a pod každým písmenem cyklují mezi možnostmi pro danou pozici.
- Jen jedna kombinace dostupných písmen souhlasí s heslem dole.
- Stiskněte tlačítko „Zadat“, jakmile je nastaveno správné slovo.



agent	barva	budík	copak	domov
dráha	hokej	hvozd	kabel	kočka
kolem	kosti	lustr	místo	okolo
pokoj	pomoc	pozdě	praha	práce
právo	písek	rehek	skála	strom
strop	škola	šperk	tráva	vazba
volat	volba	zájem	zásah	škála

Sekce 2: Hlídací moduly

Hlídací moduly nemohou být deaktivovány, ale představují opakující se nebezpečí.

Potřebné moduly mohou být identifikovány podle malého dvoumístného časovače nahoře uprostřed. Interakce s bombou může zapříčinit jejich aktivaci. Jakmile jsou aktivované, tyto moduly vyžadují pravidelnou pozornost než jejich časovač vyprší, abyste předešli vzniku chyby.

Zůstaňte ve střehu; hlídací moduly se mohou kdykoliv reaktivovat.

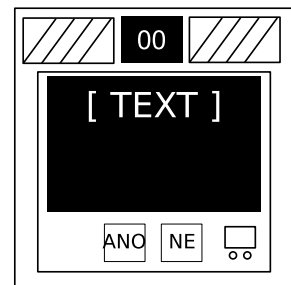
00

Na téma Upouštění Plynu

Hákování počítačů je těžká práce! Dobře, většinou je. Tuhle práci by pravděpodobně zvládla i slepice, kdyby okolo klávesy měla nasypané zrní..

- Tento modul je tzv. hlídací, což znamená, že ho nestačí zneškodnit jednou. Bude se objevovat náhodně dokud nedeaktivujete ostatní moduly.

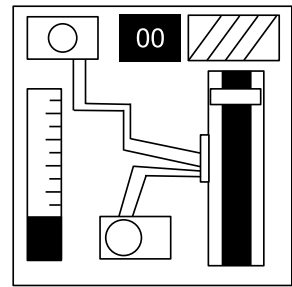
Odpovídejte na otázky počítače pomocí tlačítek „Y“ pro „Ano“ nebo „N“ pro „Ne“.



Na téma Vybití Kondenzátoru

Budu hádat, tohle je zde jen proto, aby to vyžadovalo vaši pozornost, protože jinak by to bylo pěkně šmejdové zapojení.

- Tento modul je tzv. hlídací, což znamená, že ho nestačí zneškodnit jednou. Bude se objevovat náhodně dokud nedeaktivujete ostatní moduly.
Držte páku abyste vybili kondenzátor dříve, než se přetíží.



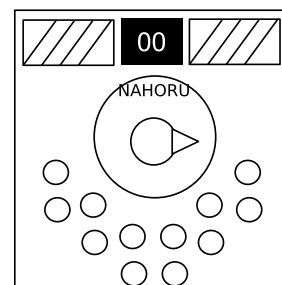
Na téma Knoflíků

Zbytečně komplikované a nekonečně potřebné. Představte si, že by takové odborné znalosti byly použity k výrobě něčeho jiného než ďábelských hříček.

- Tento modul je tzv. hlídací, což znamená, že ho nestačí zneškodnit jednou. Bude se objevovat náhodně dokud nedeaktivujete ostatní moduly.

Knoflík může být otočen do jednoho ze čtyř směrů.

- Knoflík musí být otočen na správnou pozici, než časovač knoflíku dojde k nule.
- Správná pozice může být určena stavem dvanácti LEDek.
- Pozice knoflíku závisí na tom, kde se nachází nápis "NAHORU", který se může hýbat.



Pozice LEDek

Horní pozice:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Spodní pozice:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Levá pozice:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Pravá pozice:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = Rozsvícená LEDka

Dodatek A: Instrukce k identifikaci kontrolek

Pojmenované světelné indikátory jsou na stranách bomby.

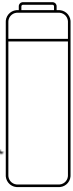
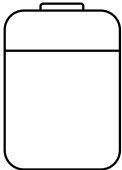


Běžné indikátory

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

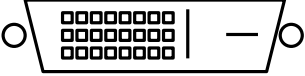
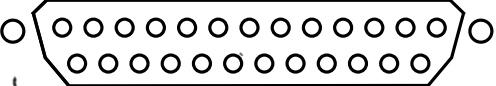

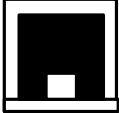
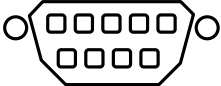

Dodatek B: Instrukce k identifikaci baterií

Běžné typy baterií mohou být nalezeny v pouzdech na stranách krytu bomby.

Baterie	Typ
	AA
	D

Dodatek C: Instrukce k identifikaci portů

Digitální a analogové porty jsou na stranách bomby.

Port	Jméno
	DVI-D
	Paralelní
	PS/2
	RJ-45
	Sériové
	Stereo RCA